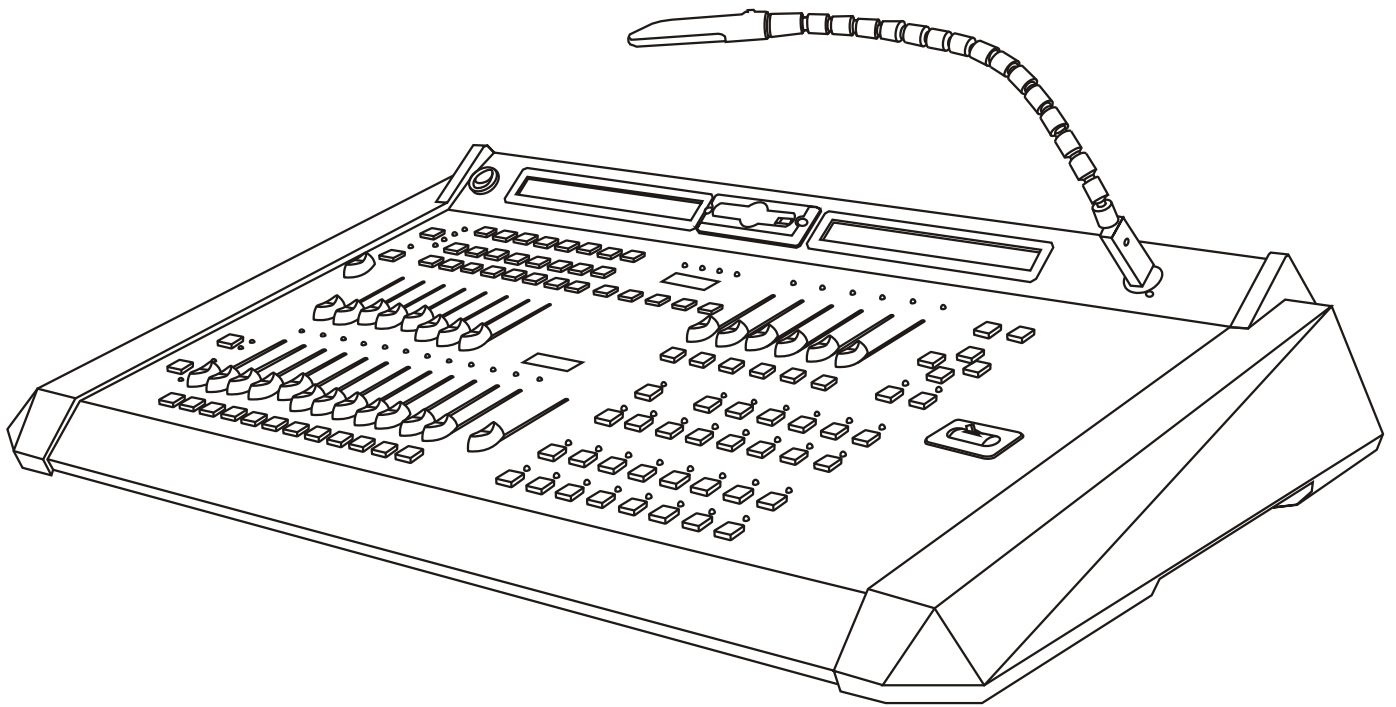


**OXO**

***Bora***



**Manuel d'utilisation**

# Sommaire

<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
Instructions de sécurité .....	1
Conditions d'utilisation .....	2
<b>Spécifications .....</b>	<b>3</b>
<b>Prise en main .....</b>	<b>3</b>
Caractéristiques principales .....	3
Fonctions .....	3
<b>Menu configuration .....</b>	<b>4</b>
<b>Librairies internes .....</b>	<b>5</b>
Création d'un nouveau projecteur .....	5
Nb de canaux projecteurs .....	5
Fonctions des canaux .....	5
Patch interne .....	6
Patch Pan/ Tilt .....	7
Configuration des vitesses effets .....	7
Nom des projecteurs .....	8
Valeurs de reset lampes.....	8
Configuration Dip-Switch .....	9
Type de contrôle .....	9
Patch Dimmer .....	10
Edition d'un projecteur existant .....	11
Suppression d'un projecteur existant.....	11
<b>Patch .....</b>	<b>12</b>
<b>Canaux MIDI .....</b>	<b>14</b>
<b>Type de Strobe .....</b>	<b>15</b>
<b>Gradation éclairage pupitre .....</b>	<b>15</b>

# Sommaire

Mémoire disponible .....	16
Envoi de fichiers .....	16
Chargement de fichiers .....	17
Mise à jour logiciel .....	18
Sauvegarde sur carte mémoire .....	19
Chargement depuis carte mémoire .....	19
<b>Enregistrement .....</b>	<b>20</b>
<b>Enregistrement des Shows .....</b>	<b>21</b>
Activation des effets .....	21
Edition des pas .....	22
Durée des pas .....	23
<b>Enregistrements des séquences .....</b>	<b>23</b>
<b>Enregistrement des scènes .....</b>	<b>24</b>
<b>Mode Playback .....</b>	<b>24</b>
Déclenchements Scènes/Séquenceurs/Shows .....	25
Playback multiples.....	25
<b>Programmes des stroboscopes .....</b>	<b>25</b>
<b>Choix des projecteurs .....</b>	<b>25</b>
Sélection d'un projecteur .....	26
Groupes de projecteurs .....	26
<b>Utilitaires de contrôle .....</b>	<b>26</b>
Temps .....	26
Copies .....	27
Remise à zéro.....	27
Lampe .....	27
<b>Implémentation MIDI .....</b>	<b>27</b>

## 1. INTRODUCTION

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez en choisissant ce contrôleur **BORA** de la marque **OXO**.

### **ATTENTION !**

***Ce produit ne convient pas à un usage domestique.***

Vous êtes en possession d'un produit professionnel aux possibilités multiples. Avant sa mise en service, assurez-vous que votre contrôleur **BORA** n'a pas subi de dommage pendant son transport. Si tel était le cas contactez immédiatement votre revendeur avant son utilisation.

Pour votre propre sécurité, veuillez lire attentivement ce manuel d'utilisation avant la première mise en service.

Toute personne impliquée dans l'installation, l'utilisation ou la maintenance de contrôleur **BORA** doit :

- Être qualifié et habilité à effectuer ce type d'intervention.
- Respecter précisément les instructions de ce manuel d'utilisation.

Après lecture de ce manuel, nous vous conseillons de le conserver précieusement pour d'éventuelles consultations ultérieures.

## 1. INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

Lisez attentivement et respectez les instructions de sécurité et les précautions d'utilisation ci-dessous avant d'utiliser votre contrôleur **BORA**.

### **ATTENTION ! RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE**

**Soyez prudents lors des manipulations, cet appareil nécessite une tension élevée qui peut engendrer un risque de choc électrique.**

Votre contrôleur **BORA** a quitté nos usines en parfait état de fonctionnement. Toutefois si vous constatez un défaut vous êtes priés de contacter immédiatement votre revendeur avant son utilisation.

Le fabricant ne peut-être tenu pour responsable des dommages causés par le non-respect des instructions de sécurité, d'installation ou de montage contenu dans ce manuel ou par toute modification de votre contrôleur **BORA**.

Le non-respect des instructions de sécurité, d'installation ou de montage ainsi que la modification de votre contrôleur **BORA** entraînera la nullité de la garantie.

Vérifiez que la tension d'alimentation ne soit pas supérieure à tension maximale autorisée.

Assurez-vous que le câble d'alimentation ne soit pas endommagé par des entailles ou des épissures. Manipulez le câble d'alimentation relié au secteur avec une extrême prudence. N'oubliez jamais de vérifier votre contrôleur **BORA** et son câble d'alimentation avant chaque utilisation.

Votre contrôleur **BORA** est conforme aux normes de sécurité de la classe 1, vous devez le raccorder à la terre.

L'installation et le raccordement électrique doivent être effectués par un installateur agréé. Nous déclinons toute responsabilité en cas d'installation de votre contrôleur **BORA** par une personne non compétente.

Ne branchez jamais le cordon d'alimentation de votre contrôleur **BORA** avec les mains mouillées.

Ne laissez jamais pénétrer d'objets ou de liquide à l'intérieur de votre contrôleur **BORA**.

## 1. CONDITIONS D'UTILISATION

**BORA** est un contrôleur d'éclairage destiné à une utilisation professionnelle (discothèques, éclairage architectural, expositions, musées, télévisions, théâtres, etc.). Il a été conçu pour être utilisé en intérieur et ne peut en aucun cas être exposé aux intempéries (neige, pluie, etc.).

De la condensation risque de se former sur votre contrôleur **BORA** dans les cas suivants :

- Tout de suite après avoir allumé le chauffage.
- Dans un lieu embué ou très humide.
- Quand l'appareil est brusquement amené d'un environnement froid à un environnement chaud.

Si de la condensation se forme dans l'appareil, il risque de ne plus fonctionner correctement. Dans ce cas, vous devez attendre que l'appareil soit à la température ambiante avant son utilisation.

Évitez de secouer votre contrôleur **BORA** lors de son installation ou de sa manipulation.

Le choix du lieu d'installation de votre contrôleur **BORA** est très important. Vous ne devez pas l'exposer à une source de chaleur, d'humidité ou de poussière. Vous ne devez pas l'installer à proximité de matériaux inflammables. Vous ne devez pas poser de câbles électriques sur le sol.

Vous ne devez pas utiliser votre contrôleur **BORA** avant d'être familiarisé avec ces recommandations et vous ne devez pas autoriser d'intervention sur celui-ci par des personnes non qualifiées.

Si votre contrôleur **BORA** ne doit pas être utilisé pendant une longue période, vous devez déconnecter l'alimentation.

Pour transporter votre contrôleur **BORA**, il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine.

## 1. SPÉCIFICATIONS

<b>Modèle :</b>	BORA
<b>Puissance :</b>	AC 230V / AC 120V
<b>Construction :</b>	Corps en tôle d'acier, peinture époxy noire
<b>Ecran LCD :</b>	2 lignes de 40 caractères
<b>Circuits DMX :</b>	512 circuits DMX configurables pour projecteurs asservis, Sources traditionnelles et stroboscopes DMX
<b>Entrées / Sorties :</b>	<b>Sorties DMX :</b> Fiche XLR Neutrik 3 broches <b>Midi :</b> Fiche DIN 5 broches <b>Port RS-232 :</b> Fiche DB9 <b>Entrée Audio :</b> Fiche jack 1/4" non symétrique
<b>Audio :</b>	Détection par microphone intégré
<b>Dimensions extérieures (mm) :</b>	650 X 400 X 115
<b>Poids (KG) :</b>	8,3
<b>Options &amp; accessoires :</b>	<b>Carte mémoire :</b> ScanDisk 32 MB Compact Flash Card <b>Flexible d'éclairage :</b> Fiche USB, 5V/1W

# 1. PRISE EN MAIN

## 01. Caractéristiques principales

512 circuits DMX (24 circuits pour sources traditionnelles, 8 circuits pour stroboscopes DMX et jusqu'à 36 circuits par projecteur automatique).

20 présélections de programme pour stroboscopes & 48 scènes programmables.

48 programmes pour projecteurs automatiques avec 48 pas dans chaque programme.

48 programmes pour sources traditionnelles avec 48 pas dans chaque programme.

Librairies internes pour un maximum de 256 projecteurs.

Lecteur pour CF Card (32MB) pour l'échange de fichiers incluant les librairies, mémoires et setup.

Les fichiers peuvent être téléchargés et sauvegardés sur un PC.

Entrée Audio et microphone interne.

Prise USB pour flexible d'éclairage (5V, 1W).

Joystick pour le contrôle des mouvements PAN et TILT des projecteurs automatiques.

Fonction Blackout et Master général.

2 afficheurs LCD, 2 lignes de 40 caractères sur chaque afficheur.

2 afficheurs LED de 4 caractères.

Sorties DMX 512 sur 4 embases XLR 3 broches femelles.

## 01. Fonctions

### Fixture

Cette touche permet de choisir les projecteurs. La fonction « Group » est active quand la touche « Fixture Button » est sélectionnée.

### Number Fixtures (1-16)

Ces 16 touches permettent l'activation ou la désactivation des projecteurs dans le patch.

### Joystick

Il permet le contrôle des mouvements PAN et TILT des projecteurs automatiques.

### PAN / TILT

Ces deux touches permettent l'activation ou la désactivation du contrôle PAN et TILT du joystick.

### Setup

Cette touche permet l'accès au menu « Setup ».

### Record

Cette touche permet l'enregistrement des différentes fonctions.

### Cursor Buttons

Ces quatre touches permettent la navigation dans le menu « setting ».

### Function Faders (1-6)

Ces six potentiomètres ont la même fonction que les « Cursor Buttons ».

### Right / Left Arrow Select

Ces deux touches permettent la navigation dans les boîtes de dialogues.

### Dimmer Faders (1-12)

Ces 12 potentiomètres associés aux « Channel Buttons » peuvent être utilisés pour le contrôle des 24 circuits pour sources traditionnelles.

### Flash Buttons

Ces 12 touches flash peuvent être utilisées individuellement ou en combinaison avec le « Flash Page Button » pour sélectionner une scène ou un pas de programme. La touche « Latch » peut être activée par une pression de 2 secondes.

### Flash Page

En combinaison avec les « Flash Buttons » cette touche permet l'accès aux 48 séquences mémorisées.

### Channel button

Cette touche permet la sélection des canaux de 1 à 12 ou des canaux de 13 à 24.

### Dimmer Master Fader

Ce potentiomètre permet le contrôle général d'intensité des 24 canaux.

### Grand Master Fader

Ce potentiomètre permet le contrôle général d'intensité de sortie lorsque la touche « Flash » est activée.

### Preset Faders (1-8)

Ces 8 potentiomètres permettent le réglage de l'intensité de sortie des « Preset ».

### Blackout

Cette touche permet l'activation ou la désactivation des sorties.

### Audio Button

Cette touche permet l'activation ou la désactivation du contrôle audio des programmes.

## 1. MENU CONFIGURATION

Connectez la fiche d'alimentation de votre contrôleur **BORA** directement sur le secteur. Ne le raccordez jamais sur un gradateur sous peine de le détériorer.

Votre contrôleur **BORA** doit être impérativement raccordé à la terre.

Tableau des différentes connections possibles :

Connections		Marquages	
Fil	Contact	International	UK
Marron	Phase	L	Rouge
Bleu	Neutre	N	Noir
Jaune/vert	Terre		Vert

Pour mettre votre contrôleur **BORA** sous tension, basculez l'interrupteur sur la position « ON ».

Par défaut après la mise sous tension, vous aurez accès au mode « FIXTURE ». Pour accéder au menu « Setup » appuyez sur la touche « Setup » dans le mode Fixture. La LED setup clignote brièvement et l'écran LCD à droite affiche « Menu Setup » dans la boîte de dialogue.

Le menu « Setup » contient 11 options incluant la librairie interne, le patch, le Midi, le type de stroboscope utilisé, la gradation du flexible d'éclairage, l'affichage de la mémoire disponible, l'envoi de fichiers, le chargement de fichiers, les mises à jour de software, la sauvegarde et le téléchargement sur carte mémoire externe.

## 01. LIBRAIRIES INTERNES

Dans le menu « Setup », le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionner la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F4.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [ INTERNAL LIBRARY ]	ok →

Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [INTERNAL LIBRARY] qui vous propose un choix de trois fonctions : Création de nouveaux projecteurs, édition ou suppression de projecteurs existants.

### CRÉATION D'UN NOUVEAU PROJECTEUR

Dans le menu [INTERNAL LIBRARY], le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5.

INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION	esc ←
SELECT → [ CREATE NEW FIXTURE ]	ok →

Le menu [CREATE NEW FIXTURE] permet la création et la configuration de nouveaux projecteurs qui peuvent être sauvegardés dans le menu [INTERNAL LIBRARY]. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 255 types de projecteurs automatiques. Le menu [CREATE NEW FIXTURE] contient des options de configuration : Nombre de circuits DMX, Nom des fonctions du projecteur, Patch interne, Patch PAN & TILT, Réglage des vitesses, Nom des projecteurs, Valeurs de reset lampe, Configuration des Dip-Switch, Type de contrôle et Patch Dimmer.

### NOMBRE DE CANAUX PROJECTEUR

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [TOTAL DMX CHANNEL] pour accéder aux réglages . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent.

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ TOTAL DMX CHANNEL ]	ok →

Total channels occupied on DMX	esc ←
FIXTURE NAME - [ 1 ]	ok →

Ce menu permet de déterminer le nombre de circuit dont votre projecteur à besoin. Vous pouvez choisir un nombre ce circuit compris entre 1 et 36. Vous pouvez ajuster la valeur en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →.

### FONCTIONS DES CANAUX

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [LCD EFFECT LABEL] pour accéder aux réglages . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent.

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ LCD EFFECT LABEL ]	ok →



Ce menu vous permet de déterminer les fonctions de chaque circuit du projecteur. Presser la touche SELECT → pour accéder aux réglages . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

Enter number LCD pages	esc ←
FIXTURE NAME - [ 1 ]	ok →

Ce menu vous permet de déterminer le nombre de page dont votre projecteur à besoin. Vous pouvez choisir un nombre ce circuit compris entre 1 et 5. Vous pouvez ajuster la valeur en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

Enter the string for effects	more ↔
-----	P1

Chaque page permet d'afficher 6 fonctions de 6 caractères chacune. Vous pouvez ajuster le nombre de caractère en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez sélectionner la lettre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT. Pour entrer une lettre une par une vous pouvez sélectionner la touche F1 en combinaison avec les touches LEFT/RIGHT. Une bibliothèque de fonction est disponible dans la mémoire de la console.

Enter the string for effects	more ↔
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR	P1

Presser la touche SELECT → pour accéder à la page 2 . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent. L'enregistrement est automatique.

### PATCH INTERNE

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [INTERNAL PATCH] et accéder aux réglages . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ INTERNAL PATCH ]	ok →

Presser la touche SELECT →, un message d'avertissement s'inscrit sur l'écran LCD pour vous rappeler qu'il n'est pas possible de réutiliser le même canal DMX. Presser la touche OK pour confirmer votre choix.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR	↔
[ -- ] -- -- -- -- --	P1

Ce menu vous permet d'assigner le patch des canaux DMX. Vous pouvez ajuster la valeur en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez passer d'un effet à l'autre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT. Vous pouvez aussi utiliser les touches F1-F6 pour ajuster la valeur.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR	↔
[ 5 ] 6 7 8 9 10	P1

Presser la touche SELECT → pour accéder à la page 2 . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent. L'enregistrement est automatique.

### PATCH PAN / TILT

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [PAN / TILT PATCH] et accéder aux réglages . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent.

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ PAN / TILT PATCH ]	ok →

Presser la touche SELECT →, un message d'avertissement s'inscrit sur l'écran LCD pour vous rappeler que chaque canal X ou Y est unique. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

X(PAN)		Y(TILT)		PAN / TILT	esc ←		
H[ -- ]	L --		H --	L --		OUTPUT	ok →

Ce menu vous permet d'assigner le patch PAN / TILT des canaux DMX. La plupart des projecteurs permettent un contrôle 8 et 16 bit. En mode 16 bit, les mouvements PAN et TILT nécessitent deux canaux. Vous pouvez ajuster la valeur en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez passer d'un effet à l'autre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT. Vous pouvez aussi utiliser les touches F1-F4 pour ajuster la valeur. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →.

### CONFIGURATION DES VITESSES EFFETS

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [HARD / SOFT CROSS] et accéder aux réglages . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent.

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ HARD / SOFT CROSS ]	ok →

Presser la touche OK pour confirmer votre choix. L'effet créé apparaît sur l'écran LCD.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR	↔
[HARD] HARD HARD HARD HARD HARD	P1

Ce menu est utilisé pour ajuster la vitesse de passage d'un effet à un autre. L'indication HARD est utilisée pour la vitesse la plus élevée (Mode fondu désactivé). L'indication SOFT est utilisée pour la vitesse la moins élevée (Mode fondu activé). Vous pouvez sélectionner HARD ou SOFT en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez passer d'un effet à l'autre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT.

Presser la touche SELECT → pour accéder à la page 2 . Presser la touche ← pour revenir au menu précédent. L'enregistrement est automatique.

## NOM DES PROJECTEURS

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [FIXTURE NAME].

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ FIXTURE NAME ]	ok →

Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

Enter/Modify the name of the fix. :	esc ←
- <u>F</u> IXTURE NAME -	ok →

Ce menu est utilisé pour nommer les nouveaux projecteurs. Une bibliothèque de fonction est disponible dans la mémoire de la console. Vous sélectionnez les caractères désirés en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez passer d'un caractère à l'autre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT. La touche F4 permet aussi de sélectionner les caractères désirés.

Confirmez le nom du projecteur en appuyant sur la touche →.

## VALEURS DE RESET/LAMP

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [RESET/LAMP VALUES].

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ RESET/LAMP VAUES ]	ok →

Pressez la touche SELECT →, un message d'avertissement s'inscrit sur l'écran LCD pour vous rappeler qu'il n'est pas possible de réutiliser le même canal DMX pour différents effets. Presser la touche OK pour confirmer votre choix. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

RESET OFF ON		LAMP OFF ON	esc ←
[ -- ] -- --		-- -- --	ok →

Ce menu permet d'accéder aux fonctions ON/OFF de la lampe et aux fonctions REMOTE RESET du projecteur. Ces paramétrages seront utilisés pour les fonctions Reset et Lampes. Sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez passer d'un élément à l'autre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT. Vous pouvez aussi utiliser les faders F1-F6 en combinaison avec LEFT/RIGHT pour sélectionner les valeurs. Le RESET et la Lampe peuvent utiliser les mêmes canaux ou des canaux différents.

RESET OFF ON		LAMP OFF ON	esc ←
[ 12 ] 0 255		-- -- --	ok →

Cet affichage indique que le canal du REMOTE RESET est activé sur le canal 12. Pressez la touche SELECT → pour confirmer votre choix.

## CONFIGURATION DIP-SWITCH

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [DIP-SWITCH CONFIG.].

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [DIP-SWITCH CONFIG.]	ok →

Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

ENTER THE DIP-SWITCH CONFIGURATION	esc ←
n.dip = [ - ] 1st channel = - = -	ok →

Ce menu est utilisé pour sélectionner les différents paramètres de chaque fabricant de projecteurs. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez passer d'un paramètre à l'autre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT.

Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →.

## TYPE DE CONTRÔLE

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [CONTROL TYPE].

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ CONTROL TYPE ]	ok →

Presser la touche OK pour confirmer votre choix. L'effet créé apparaît sur l'écran LCD.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR	↔
[LIN] LIN LIN LIN LIN LIN	P1

Ce menu vous permet de sélectionner les différents effets des modes de contrôle des canaux. Les types de contrôle disponibles sont : LINEAR (LIN) ou TABULAR (TAB). Le premier permet un contrôle proportionnel et le suivant permet de rappeler rapidement les valeurs du preset. En appuyant sur les touches UP/DOWN, vous pouvez sélectionner LIN et TAB, et la touche LEFT/RIGHT permet de naviguer entre les effets.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT	- - -	↔
[TAB] LIN LIN LIN LIN	- - -	P1

Cette affichage indique que la fonction TABULAR ne sera utilisée que pour le canal COLOR.

Pour établir les paramètres, appuyez sur la touche FUNCTION correspondant à COLOR, un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[ 1 ]	1	0	ok →

L'affichage TOT.Pset indique le nombre de paramètres disponibles dans la console (maximum 50). Pset indique le numéro du canal en cours d'utilisation.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[ 6 ]	1	0	ok →

Sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN. Vous pouvez passer d'un élément à l'autre en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT. Vous pouvez aussi utiliser les touches F3, F5 et F6 pour définir la valeur.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[ 6 ]	2	25	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[ 6 ]	3	99	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[ 6 ]	4	101	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[ 6 ]	5	250	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[ 6 ]	6	255	ok →

Pressez la touche SELECT → pour confirmer vos paramètres et retourner à la boîte de dialogue.

### PATCH DIMMER

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [DIMMER PATCH].

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [ DIMMER PATCH ]	ok →

Pressez la touche SELECT →, un message d'avertissement s'inscrit sur l'écran LCD pour vous rappeler que vous ne pourrez réutiliser les canaux X(PAN), Y(TILT), RESET ou LAMP. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

Enter dimmer channel	esc ←
FIXTURE NAME - [ - - ]	ok →

Sélectionnez le canal que vous souhaitez affecter pour la fonction Dimmer Channel en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5.

Confirmez votre choix en appuyant sur la touche →.

### EDITION D'UN PROJECTEUR EXISTANT

Dans le menu [CREATE NEW FIXTURE] le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Vous sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Presser la touche SELECT → pour accéder au menu [EDIT EXISTING FIXTURE ].

```
----- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION -----  
Select ITEM ----- [ EDIT EXISTING FIXTURE ]
```

Pour accéder à ce menu, appuyez sur la touche SELECT →. Un menu de dialogue s'affiche sur l'écran LCD.

```
Select fixture to config. in libr.          esc ←  
[ EASYCOLOR ]                             ok  →
```

Sélectionnez la fonction désirée en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F4 pour afficher la liste déroulante des projecteurs à modifier. Une fois le projecteur sélectionné, la touche → (ok) permet l'accès aux réglages et la touche ← (esc) permet de revenir à l'écran précédent. Ce menu permet la modification des paramètres des projecteurs déjà enregistrés dans la librairie. La procédure est identique à la création d'un nouveau projecteur.

```
EASYCOLOR - SELECTED !                    quit ←  
Do you want to erase it ?                 <no> yes →
```

Pour valider votre sélection, confirmez par « YES ». Votre sélection sera supprimée. La touche ← permet de revenir à ce menu. « NO » (touche F6) permet de retourner au menu précédent.

### MÉSSAGES D'ERREUR

Si vous avez suivi correctement la procédure de création d'un nouveau projecteur, aucun message d'erreur ne s'affichera. Si effectivement vous avez oublié une étape, un menu de dialogue s'affichera sur l'écran LCD.

```
CONFIGURATION MISHMASH !                  retry ←  
Do you want to exit or retry ?           exit  →
```

La touche SELECT → permet de visualiser tous les paramètres, afin de corriger les paramètres manquants. La touche ← permet d'annuler votre modification.

Quand des modifications sont faites dans un projecteur existant dans la librairie, un menu de dialogue s'affichera.

```
FIXTURE NAME - ALREADY EXIST !           quit ←  
Do you want to replace it ?              <no> yes →
```

La touche SELECT → (yes) permet de confirmer la modification. La touche F6 (no) permet de revenir au menu précédent. La touche ← (quit) permet de redéfinir la modification des paramètres du menu.

La librairie peut contenir jusqu'à 256 projecteurs maximum. Quand la librairie est pleine, et que vous souhaitez rajouter un nouveau projecteur, le message suivant apparaît.

ALL LIBRARY HAVE BEEN USED !	esc ←
	ok →

La touche → (ok) permet d'effacer le message d'erreur.

Si vous souhaitez effacer le projecteur qui est programmé, un message apparaît.

THIS FIXTURE IS CURRENTLY USED IN PATCH	esc ←
	ok →

La touche → (ok) permet d'effacer le message d'erreur.

Quand il n'y a aucun projecteur dans la librairie, et que vous souhaitez en effacer un. Un message apparaît.

NO FIXTURE !	esc ←
	ok →

La touche → (ok) permet d'effacer le message d'erreur.

## 02. PATCH

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F4 pour afficher [PATCH].

CONFIGURATION & SET UP MENU	esc ←
SELECT → [ PATCH ]	ok →

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît vous demandant de sélectionner AUTO (ON) ou MANUAL (OFF).

DMX CHANNEL AUTO PATCH	esc ←
SELECT → [ ON ]	ok →

Vous sélectionnez Auto Patch (ON) et Manual Patch (OFF) en appuyant sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F5. Dans le mode Auto Patch, 1-479 canaux sont attribués aux projecteurs automatiques, 480-503 aux sources traditionnelles, 504-511 aux stroboscopes, et 512 aux machines à fumées. Dans le mode Manual Patch, tous les canaux DMX sont à votre disposition. Si vous modifiez de « ON » à « OFF » ou de « OFF » à « ON », une boîte de dialogue apparaît.

DMX CHANNEL AUTO PATCH - ON	quit ←
Do you want to change it ?	<no> yes →

ou

DMX CHANNEL AUTO PATCH - OFF	quit ←
Do you want to change it ?	<no> yes →

La touche → (yes) confirme la modification en mode patch et permet l'accès à ce menu, la touche F6 (no) permet de revenir au menu précédent et la touche ← (quit) permet de redéfinir la modification des paramètres du menu.

Ce ME-2 contient 512 canaux DMX pour jusqu'à 44 unités, soit 16 projecteurs, 24 sources traditionnelles et 4 stroboscopes. Pour contrôler les 44 unités, il est important de suivre la procédure du patch.

### PATCH D'UN PROJECTEUR

Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [FIXTURE PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
SELECT → [ FIXTURE PATCH ]	ok →

La touche → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

Fix.	TYPE	FROM	----	1	--	cod	--	10
[ 1 ]	----	<DEL>	TO	----				

Il est recommandé d'utiliser les touches 1-16 quand vous souhaitez assigner les projecteurs et le fader F2 pour sélectionner les projecteurs disponibles dans la librairie. La touche <DEL> (touche F4) efface ce qui vient d'être enregistré. Dans le mode Auto Patch, les canaux DMX attribués aux projecteurs vont être automatiquement créés. En mode Manual Patch, utilisez les boutons du curseur pour attribuer les paramètres. Attention à ne pas faire chevaucher les adresses du patch des projecteurs afin de pouvoir sortir du programme « mishmash ».

Fix.	TYPE	FROM	1	1	--	cod	--	10
1 [ EASYCOLOR ]		<DEL>	TO-	9				

Dans le cas ci-dessus, le projecteur 1 est un « EASYCOLOR » qui nécessite 9 canaux DMX, dont l'adresse de départ est le 1. La ligne située dans le coin en bas à droite indique que la configuration « dip-switch » a été omise pendant la programmation du projecteur. Si des modes sont disponibles pour des projecteurs, dix petits carrés indiquant les dip-switchs vont apparaître à la place des petits traits.

### PATCH SOURCES TRADITIONNELLES

Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F5 pour afficher [PAR PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
SELECT → [PAR PATCH]	ok →

La touche → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.



PAR DMX CHANNEL FROM [ 480 ] TO 503	esc ← ok →
--	---------------

Dans le mode Auto Patch, les canaux DMX 480-503 sont automatiquement assignés pour les sources traditionnelles. Dans le mode Manual Patch, utilisez les touches UP/DOWN ou le fader F2 pour sélectionner l'adresse de départ des sources traditionnelles. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →. Vous disposez de 24 canaux pour les sources traditionnelles.

### PATCH STROBOSCOPE

Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F5 pour afficher [STROBE PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON SELECT → [STROBE PATCH]	esc ← ok →
---	---------------

La touche → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

STROBE DMX CHANNEL FROM [ 504 ] TO 511	esc ← ok →
---	---------------

Dans le mode Auto Patch, les canaux DMX 504-511 sont automatiquement assignés pour les stroboscopes. Dans le mode Manual Patch, utilisez les touches UP/DOWN ou le fader F2 pour sélectionner l'adresse de départ des stroboscopes. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →.

Vous disposez de 8 canaux pour les stroboscopes (2 canaux par stroboscope).

### PATCH MACHINES À FUMÉE

Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F5 pour afficher [SMOKE PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON SELECT → [ SMOKE PATCH ]	esc ← ok →
--	---------------

La touche → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

SMOKE DMX CHANNEL FROM [ 512 ] TO 512	esc ← ok →
--	---------------

Dans le mode Auto Patch, le canal DMX 512 est automatiquement assigné pour les machines à fumée. Dans le mode Manual Patch, utilisez les touches UP/DOWN ou le fader F2 pour sélectionner l'adresse de départ des machines à fumée. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →.

## 03. CANAUX MIDI

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou sur la touche F4 pour afficher [MIDI CHANNEL].

CONFIGURATION & SET UP MENU SELECT → [MIDI CHANNEL]	esc ← ok →
--	---------------

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

MIDI CHANNEL [ 1 ]	esc ← ok →
-----------------------	---------------

Utilisez les touches UP/DOWN ou le fader F4 pour sélectionner une valeur entre 1 et 16 pour le MIDI CHANNEL.. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →. La touche ← (esc) permet d'abandonner les réglages sélectionnés.

#### 04. TYPE DE STROBE

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [STROBE TYPE].

CONFIGURATION & SET UP MENU SELECT → [STROBE TYPE]	esc ← ok →
---	---------------

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

STROBE TYPE [SPQ-2]	esc ← ok →
------------------------	---------------

Il existe deux types d'options pour les stroboscopes. Utilisez les touches UP/DOWN ou le fader F4 pour sélectionner le type de stroboscope utilisé. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →. La touche ← (esc) permet d'abandonner les réglages sélectionnés. Contrôlez le type de pilotage des stroboscopes que vous souhaitez utiliser avant de paramétrer cette section.

#### 05. GRADATION ÉCLAIRAGE PUPITRE

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [GOOSENECK DIMMER].

CONFIGURATION & SET UP MENU SELECT → [GOOSENECK DIMMER]	esc ← ok →
--	---------------

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

GOOSENECK DIMMER [ 1 ]	esc ← ok →
---------------------------	---------------

Utilisez les touches UP/DOWN ou le fader F4 pour sélectionner une valeur entre 0 et 16 pour ajuster l'intensité lumineuse du flexible d'éclairage USB. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →. La touche ← (esc) permet d'abandonner les réglages sélectionnés.

## 06. MÉMOIRE DISPONIBLE

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [VIEW FREE MEMORY].

CONFIGURATION & SET UP MENU	esc ←
SELECT → [VIEW FREE MEMORY]	ok →

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

FREE MEMORY: FIXTURE LIB : 122	esc ←
SHOW: 48 CHASE: 48 SCENE : 48	ok →

Ce menu est utilisé pour vérifier la mémoire disponible pour les projecteurs et l'enregistrement des scènes, des poursuites et des spectacles. Vous prenez connaissance à ce niveau qu'il y a 122 projecteurs disponibles dans la librairie, 48 spectacles, 48 poursuites et 48 scènes. La touche ok → ou esc ← permet de quitter ce menu.

## 07. ENVOI DE FICHIERS

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [SEND DATA FILE].

CONFIGURATION & SET UP MENU	esc ←
SELECT → [SEND DATA FILE]	ok →

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

Send data file to PC port	esc ←
SELECT → [LIBRAIRY]	ok →

Ce menu vous permet d'envoyer la librairie, la mémoire et la configuration vers un PC (ordinateur personnel) via le port RS-232. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour sélectionner le fichier que vous souhaitez envoyer. Vous pouvez vérifier que la connexion avec le PC est établie en appuyant sur la touche →. Il faut compter cinq minutes pour envoyer le fichier de la librairie, 12 minutes pour le fichier de la mémoire et quelques secondes pour le fichier de configuration.

### AIDE – CONNECTIONS RS-232 ET CONFIGURATIONS WINDOWS

Pour vous connecter à un PC, vous avez besoin d'un câble liaison série disponible chez votre fournisseur informatique. Raccordez le port RS-232 de la console BORA à l'un des ports série de votre PC.

Vous devez disposer d'un PC équipé de Windows 95/98 ou d'une version plus récente pour vous connecter avec votre console BORA. WINDOWS est fourni avec un accessoire appelé « Hyper Terminal » qui peut être relié à votre console BORA via le port « COM ». Recherchez quel port « COM » est disponible. En général, « COM1 » est connecté à votre souris, il est conseillé de prendre le « COM2 » pour vous connecter à la console BORA.

Vous devez d'abord configurer votre « Hyper Terminal » pour communiquer avec votre console BORA. Démarrez votre « Hyper Terminal » en cliquant sur start dans WINDOWS. Ensuite vous devez cliquer sur « Programs », puis sur « Accessories », ensuite cliquez sur « Hyper Terminal »,

puis sur « Hypertrm ». Si toutefois, pour une autre raison, « Hyper Terminal » n'est pas installé, vous devez aller dans le panneau de configuration de WINDOWS pour l'installer. Sélectionner Ajout/Suppression de programmes, sélectionner « Windows Setup », puis Communication et suivez les instructions.

Quand le programme sera lancé, vous serez invité à nommer le fichier et à choisir icône. Nommez-le fichier « BORA », et choisissez un icône, puis validez en cliquant sur « ok ». Vous devez maintenant vous rendre dans la boîte de dialogue suivante « Connect to » et sélectionner « Direct to COM 2 ». Ignorez le numéro de téléphone et autres configurations et cliquez sur « ok ». Dans la boîte de dialogue suivante, vous devez sélectionner les paramètres comme suit : « bits per seconds » : 38400 bits, « data bits » : 8, « parity » : 0, « bits stop » : 1, « flow control » : 0 puis cliquer sur « ok ». Ensuite, vous accédez au menu « Hyper Terminal ». Cliquez sur le fichier menu dans le coin supérieur gauche de votre écran, puis sur « Propriétés », vous devez alors sélectionner l'intercalaire « settings » et Sélectionner « ASCII Setup ». Dans la boîte de dialogue suivante, vous devez cliquer « ok », sans rien modifier. Vous devez maintenant fermer « Hyper Terminal » et sauvegarder ce programme. Cliquez sur « yes » pour sauvegarder votre programme, dorénavant il s'appelle « BORA.ht ». Si vous souhaitez utiliser votre PC en combinaison avec votre console BORA, vous pouvez créer un raccourci sur votre bureau, pour accéder plus rapidement à votre console BORA.

Une fois configurée, vous pouvez utiliser votre « Hyper terminal » pour l'envoi de fichier data ME-2 et sauvegarder vos informations sur le disque dur de votre PC. Connectez vous à votre PC comme expliqué précédemment. Rappelez la version de votre « Hyper Terminal » que vous venez de créer pour le ME-2. Cliquez sur « Transfer » dans la barre des menus et sélectionnez « capture Text ». Une boîte de dialogue apparaît vous permettant de sélectionner un dossier et de nommer votre fichier. Utilisez un nom tel que « ME-2lib .txt ». Veillez à donner un nouveau nom de fichier pour éviter d'écraser les informations précédentes. Cliquez sur « start », « Hyper terminal » est maintenant prêt à recevoir les informations en provenance de ME-2.

Allez dans le menu ME-2, sélectionner le fichier que vous souhaitez envoyer, confirmez par « ok » pour commencer le transfert et attendez que l'information apparaisse sur l'écran LCD.

Send data file to PC port SELECT → [LIBRARY]	esc ← ok →
---	---------------

Loading LIBRARY file to PC port Please wait .....	exit →
--	--------

Pendant le transfert, sauf si nécessaire, il est conseillé de ne pas arrêter la procédure pour éviter d'endommager les fichiers. L'écran LCD vous avertira une fois le transfert achevé. La touche « ok » ou « esc » permet de quitter ce menu.

LIBRARY SEND COMPLETED !	esc ← ok →
--------------------------	---------------

Une fois le fichier envoyé, vous pouvez soit fermer « Hyper Terminal » ou retourner au menu « Capture Text » et sélectionner « Stop ». Le fichier sera automatiquement sauvegardé.

## 08. CHARGEMENT DE FICHIERS

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [LOAD DATA FILE].

CONFIGURATION & SET UP MENU SELECT → [LOAD DATA FILE]	esc ← ok →
--	---------------

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

Load data file to PC port SELECT → [LIBRAIRY]	esc ← ok →
--	---------------

Ce menu vous permet de télécharger les bibliothèques, les mémoires et les paramètres de configuration depuis votre PC via le port RS-232. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour sélectionner le fichier que vous souhaitez. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →. Une boîte de dialogue apparaît. La console BORA est prête à recevoir le fichier de votre PC.

Loading LIBRAIRY file from PC port Please wait .....	exit →
---	--------

Rappelez la version « Hyper Terminal » crée pour la console BORA. Cliquez sur « Transfer » dans la barre des menus et sélectionnez « Send Text File ». Une boîte de dialogue apparaît vous permettant de sélectionner les fichiers que vous avez sauvegardés pour votre console BORA. Recherchez le fichier s'il n'est pas présent sur le bureau et ouvrez le. « Hyper Terminal » peut commencer à transmettre le fichier. Une fois l'installation terminée, l'écran LCD affichera :

LIBRAIRY RECEIVED COMPLETED !	esc ← ok →
-------------------------------	---------------

Vous pouvez quitter ce programme en cliquant dans « ok » ou « esc ». Si des erreurs sont détectées, un message d'erreur s'affiche sur l'écran LCD. Vérifiez les connexions et relancez l'opération. Il faut compter cinq minutes pour envoyer le fichier de votre PC, dix minutes pour le fichier de la mémoire et quelques secondes pour le fichier d'installation.

### MISE À JOUR LOGICIEL

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [UPDATE SOFTWARE].

CONFIGURATION & SET UP MENU SELECT → [UPDATE SOFTWARE]	esc ← ok →
---	---------------

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

Updating software Please wait .....	exit →
--	--------

La console BORA est prête à recevoir le fichier en provenance de votre PC. Rappelez maintenant la version « Hyper Terminal » que vous avez créée pour votre console BORA. Cliquez sur « Transfer » dans la barre des menus et sélectionnez « Send Text File ». Une boîte de dialogue apparaît, vous permettant de sélectionner le fichier texte que nous vous proposons. Trouvez le fichier et cliquez sur « Open ». « Hyper Terminal » peut commencer à transmettre le fichier. Le transfert prendra environ deux minutes. Une fois le fichier téléchargé, la console BORA sera relancée automatiquement. Si des erreurs sont détectées, la console vous en informera.

## 09. SAUVEGARDE SUR CARTE MÉMOIRE

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [SAVE TO CARD].

CONFIGURATION & SET UP MENU	esc ←
SELECT → [SAVE TO CARD]	ok →

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

SAVE TO CARD MENU	esc ←
SELECT → [ 4 ] — Fcc-2lib	ok →

Ce menu vous permet de faire des sauvegardes de vos bibliothèques, vos mémoires et vos paramètres de configuration via la carte CF (32MB Compact Flash). Utilisez le fader F3 pour sélectionner un secteur entre 1 et 15 sur la carte CF et le fader F5 pour nommer ce secteur. Appuyez sur les touches LEFT/RIGHT pour naviguer d'une fonction à l'autre, et les touches UP/DOWN pour sélectionner les valeurs.

Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →. Une boîte de dialogue apparaît.

Save data Console to Card	esc ←
SELECT → [LIBRARY]	ok →

Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour sélectionner la bibliothèque, la mémoire ou les paramètres de configuration. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ok →. Un message d'attente apparaît.

Save LIBRARY from Console to Card
Please wait .....

Si la carte CF n'est pas insérée ou mal insérée, l'écran affichera :

NO CARD !	esc ←
PLEASE INSERT CARD AND RETRY	ok →

Un message de confirmation vous indiquera que la sauvegarde a été effectuée avec succès. « Ok » ou « esc » vous permet de retourner à la boîte de dialogue précédente.

SAVE LIBRARY COMPLETED!	esc ←
	ok →

## 10. CHARGEMENT DEPUIS CARTE MÉMOIRE

Dans le menu SETUP, le message contenu à l'intérieur des crochets clignote. Ceci pour vous indiquer de sélectionner l'article sur lequel vous désirez travailler. Appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [LOAD FROM CARD].

CONFIGURATION & SET UP MENU	esc ←
SELECT → [LOAD FROM CARD]	ok →

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

LOAD FROM CARD MENU	esc ←
SELECT → [ 4 ] — Fcc-2lib	ok →

Ce menu vous permet de restaurer la librairie, la mémoire ou les paramètres de configuration de votre console à partir de la « CF card ». Utilisez le fader F3 ou les touches UP/DOWN pour sélectionner la librairie, la mémoire les paramètres de configuration de votre console et confirmez par « ok ». Une boîte de dialogue apparaît.

Load data from Card to Console	esc ←
SELECT → [LIBRAIRY]	ok →

Utilisez le fader F3 ou les touches UP/DOWN pour sélectionner le menu et confirmer par « ok ». L'affichage indique que l'installation est en cours. Attention tout nouvel enregistrement remplace le précédent.

Load LIBRAIRY from Card to Console
Please wait .....

Si la carte CF n'est pas insérée ou mal insérée, l'écran affichera :

NO CARD!	esc ←
PLEASE INSERT CARD AND RETRY	ok →

La carte CF doit d'abord être lue par votre console BORA avant que vous ne puissiez charger les fichiers. Sinon, un message d'erreur s'affichera vous demandant d'utiliser une autre carte.

CARD DATA ERROR! PLEASE INSERT ANOTHER	esc ←
CARD AND RETRY	ok →

L'écran vous indiquera la fin du chargement. La touche « ok » ou « esc » vous permet de revenir à la boîte de dialogue.

LOAD LIBRAIRY COMPLETED!	esc ←
	ok →

## 2. ENREGISTREMENT

Cette partie vous détaille la procédure de création de scènes, de poursuites et spectacles. Vous apprendrez comment commencer un enregistrement, comment créer ou enregistrer une sélection de projecteurs ou d'effets, comment créer des poursuites et d'éditer des pas, etc...

Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche « Record ». Sa LED va clignoter rapidement et vous serez convié à sélectionner ce que vous souhaitez enregistrer.

Select what you want to record	esc ← ok →
--------------------------------	---------------

Vous avez trois possibilités d'enregistrement : scènes, poursuites et spectacles.

## 01. ENREGISTREMENT DES SHOWS

Il y a au total 48 mémoires de show disponibles pour les projecteurs automatiques, avec un maximum de 48 pas pour chaque. Dans le mode « Record » sélectionnez « Show », la LED correspondante s'allumera. Vous êtes invité à sélectionner le numéro de page et le show désiré. Une LED vous permet de visualiser le numéro de page et le show en cours.

Select page and show number	esc ←
-----------------------------	-------

Utilisez les touches « Page » et les touches « flash » 1-12 pour sélectionner le numéro du show. Une boîte de dialogue apparaît.

SHOW	STEPS	esc ←
01	[ - - ]	edit →

Utilisez les touches UP/DOWN ou le fader F2 pour sélectionner le nombre de pas (maximum 48). La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

EDIT MENU	esc ←
[ACTIVE EFFECTS]	ok →

Ce menu permet trois options, l'Activation des effets, l'Edition des pas, et la Durée du pas.

### ACTIVATION DES EFFETS

Dans le menu « Edit », appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [ACTIVE EFFECTS].

EDIT MENU	esc ←
[ACTIVE EFFECTS]	ok →

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Si vous n'avez pas attribué de projecteur dans un show, vous devez les sélectionner maintenant.

----- SELECT FIXTURE -----
Select active fixtures/effects

Utilisez les touches de sélection des projecteurs 1-16 pour sélectionner le projecteur qui a été patché dans la procédure de configuration. Sa LED clignotera brièvement vous indiquant qu'il est actif dans le « show ». Vous pouvez sélectionner plusieurs projecteurs en même temps. Toutefois,



seul le dernier projecteur, dont la LED clignote, est actif pour le « show ». Utilisez les touches F1-6 et les touches Tilt et Pan pour activer les effets affichés sur l'écran LCD.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR
Select active fixtures/effects

Vous pouvez sélectionner plusieurs projecteurs à la fois pour créer un groupe. Vous pouvez créer jusqu'à 6 groupes. Maintenez la touche « Fixture » appuyée, sélectionnez le groupe désiré à l'aide des touches F1-6, la LED correspondante s'allumera. Puis sélectionnez plusieurs projecteurs de même nature, leurs LED clignent simultanément indiquant qu'ils appartiennent au même ensemble et sont actifs pour le show.

Select other fixtures to make a group
GPR1 GPR2 GPR3 GPR5 GPR6

Vous devez toujours sélectionner le même type de projecteur. En cas de mauvaise sélection le message suivant s'affichera :

Different fixture: no effect controls
Select active fixtures/effects

Quand la procédure est terminée, vous devez appuyer sur la touche ← pour revenir au menu « Edit ».

### ÉDITION DES PAS

Dans le menu « Edit », appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [EDIT STEPS].

EDIT MENU	esc ←
[EDIT STEPS]	ok →

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Sélectionnez un projecteur s'il n'y en a aucun d'attribué. Utilisez les touches 1-16 pour sélectionner le projecteur, seul le dernier est actif pour cette configuration. La fonction « Group » est également disponible pour cette fonction.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR 0
0 120 0 0 0 255 999

Utilisez les faders 1-6 et la manette de Pan/Tilt (la LED s'allume) pour choisir les valeurs . Vous pouvez aussi utiliser les touches du curseur pour votre configuration quand les touches 1-6 sont actives. Une boîte de dialogue apparaît quand la touche « Store » est appuyée. Gardez la touche appuyée et sélectionnez le pas choisi en utilisant les touches « Page » et « flash » 1-12 pour enregistrer le nouveau pas.

Select destination step
-------------------------

La touche « Step » vous permet de rappeler directement ou d'éditer les pas. La boîte de dialogue vous invitera à sélectionner le pas que vous souhaitez éditer.

Appuyez sur la touche ← pour revenir au menu « Edit ».

```
Select step to edit
```

Les touches « Page » et « Flash » 1-12 vous permettent de modifier ce pas, de remplacer le pas existant ou de l'enregistrer comme nouveau pas. Appuyez sur la touche ← pour revenir au menu « Edit ».

### DURÉE DES PAS

Dans le menu « Edit », appuyez sur les touches UP/DOWN ou utilisez le fader F4 pour afficher [STEP'S TIME].

```
EDIT MENU          esc ←  
[STEP'S TIME]      ok  →
```

La touche SELECT → permet d'accéder à ce menu. Une boîte de dialogue apparaît.

```
SHOW  STEP  CROSS%  TIME  
- 1 -  [ 2 ]    50     2S      ok  →
```

Cette fonction vous permet d'établir une durée « Time » et le temps de fondu « Cross% » pour chaque pas d'un spectacle. Les touches du fader 2-4 ou du curseur permettent d'établir les valeurs. Le pas indique le numéro du pas en cours. (Numéro compris entre 1 et 48). La durée allant de 0 à 1 minute et 39,9 secondes. Le « Cross » entre 0 et 100%.

Vous pouvez enregistrer plusieurs projecteurs à la fois utilisant les mêmes paramètres qu'un groupe de pas. Gardez la touche « Step » appuyée et sélectionnez plusieurs pas (leurs LED s'allument) en utilisant les touches « Page » et 1-12.

```
SHOW  STEP  CROSS%  TIME  
- 1 -  [ GR ]    * * *   * * * * *   ok  →
```

Enregistrez les valeurs comme cité ci-dessus. Appuyez sur la touche ← pour revenir au menu « Edit ».

Quand l'enregistrement est terminé, la touche ← permet de quitter ce menu. Vous serez invité à valider par la touche « enter » votre enregistrement.

```
Show 01 will be updated      quit ←  
Press ENTER to store        <ESC>
```

En appuyant sur la touche ENTER, vous sauvegardez toutes les modifications de ce spectacle. La touche F6 correspondant à <ESC> de la console permet de quitter, la touche ← (quit) permet de revenir dans le menu.

### ENREGISTREMENT DES SÉQUENCES

Il y a 48 séquences disponibles pour les sources traditionnelles. Dans le mode « Record », appuyez sur la touche « Chase », sa LED s'allume. Vous serez invité à sélectionner le numéro de page et la séquence. La LED de la page s'allume vous indiquant le numéro de page en cours d'utilisation.

Select page and chase number	esc ←
------------------------------	-------

Une boîte de dialogue apparaît quand vous sélectionnez une séquence en utilisant les touches « Page » ou flash 1-12. La touche « esc » permet de quitter ce menu.

CHASE	STEP	CROSS%	TIME	esc ←
- 1 -	[ 5 ]	50	2S	ok →

Ce menu vous permet d'entrer la longueur d'un pas, d'un « Cross% », et de la durée d'une séquence, ainsi que l'édition d'un pas. Utilisez les touches du fader F2, F4 et F5 ou les touches du curseur pour rentrer les valeurs d'un pas (0-48), d'un Cross% (0-100%) et d'une durée ( de 0 à 1 minute et 39,9 secondes).

Ensuite vous pouvez éditer les pas à partir du numéro 1. Utilisez les canaux et flashez les faders 1-12 pour créer un pas (scène) , la touche « Store » pour rajouter un pas dans la séquence en cours.

La touche « Step » vous permet de quitter le menu d'accès au pas. Gardez la touche « Step » appuyée, sélectionnez les touches « Page » et 1-12 pour valider le pas à éditer.

Une fois la séquence achevée, sélectionnez « ok » pour confirmer vos modifications et retourner au menu.

Vous pouvez continuer d'enregistrer les poursuites ou quitter le menu en appuyant sur « esc ».

### ENREGISTREMENT DES SCÈNES

Une boîte de dialogue apparaît quand vous souhaitez sélectionner une scène en utilisant la page et les touches « Flash » 1-12. Quittez le menu en appuyant sur « esc ».

SCENE	TIME	esc ←
- 1 -	[ 3S ]	ok →

Ce menu permet la création de scènes et de choisir leurs durées. Une durée peut varier de 0 à 1 minute et 39,9 secondes en utilisant la touche du Fader F2 et les touches UP/DOWN.

Utilisez la touche du canal et les faders 1-12 pour la création de jeux de lumières. Puis mémorisez en appuyant sur la touche « Store ». Sélectionnez « ok » pour confirmer vos modifications et retourner au menu.

Procédez de la même manière pour chaque scène nécessaire.

Une fois les scènes programmées, appuyez sur « esc » pour quitter ce menu.

## 01. MODE PLAYBACK

Cette section vous détaille comment choisir, jouer ou mettre sur pause les scènes, les séquences ou les spectacles que vous venez d'enregistrer.

Une scène est un enregistrement de niveau de lumière par canal. Une séquence est une succession de pas (scènes), avec la possibilité de modifier la vitesse pré-enregistrée pour des sources traditionnelles, et un spectacle est une succession de scène.

Dans ce chapitre, nous parlons de LCD gauche, qui indique un affichage en temps réel du statut du play-back.

Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
En	Abréviation pour « enter »
Ch	Abréviation pour choisir « Choose »
Go & 01-48	Play-back et pas 01-48
Pu & 01-48	Pause et pas 01-48
SH & 01-48	Abréviation pour « Show » (spectacles)
CA & 01-48	Abréviation pour « Chase » (séquences) 01-48
S0 & 01-48	Abréviation pour « scene » (scènes) 01-48

## 02. DÉCLENCHEMENT DES SCÈNES, SÉQUENCEURS ET SHOWS

Appuyez sur la touche « Choose » pour appeler le mode de sélection. « Ch » apparaît sur l'écran en dernière ligne. Les touches « Go/Pause » permettent de naviguer entre les scènes, les poursuites et les spectacles.

En appuyant de nouveau sur la touche « Choose », vous appelez le mode d'entrée. « En » confirme ce choix. Dans ce mode, la touche « Go » permet de jouer la séquence, et vous pouvez aussi le mettre sur « Pause ».

## 03. PLAYBACK MULTIPLES

Il y a 32 presets disponibles sur 4 pages, de 8 presets chacune. Ceci vous permet de jouer des presets multiples. Vous pouvez afficher et jouer jusqu'à 4 scènes, 4 séquences et 4 spectacles à la fois.

Quand plusieurs spectacles sont sélectionnés, la fonction « LTP » (Latest Take Procedure) permet de contrôler les projecteurs s'ils se chevauchent.

SH01	CA48	SC01	SC48	SH20	SH48	CA37	CA48
En01	Ch01	Go01	Go48	Pu01	Pu48	Ch01	En01

## 04. PROGRAMMES DE STROBOSCOPES

Vous disposez de 20 programmes pour contrôler de 1 à 4 stroboscopes. La touche « Menu » peut être utilisée pour naviguer à travers les programmes, les vitesses et l'intensité.

Dans le menu « Program », sélectionner les touches UP/DOWN pour choisir un des 20 programmes. Dans le menu « Speed », les touches UP/DOWN permettent de choisir les valeurs des vitesses de vos programmes. La valeur 01 indique la vitesse la plus lente, et 99 la plus élevée. Dans le menu « Dimmer », les touches UP/DOWN permettent de régler l'intensité de 01 à 99.

La touche « Full On » permet d'obtenir l'intensité la plus élevée. Cette fonction est activée quand la touche « Full On » est sélectionnée. Et désactivée quand elle n'est pas enfoncée. La touche « Stand-by » permet d'accéder au mode d'attente. Une autre pression permet de quitter cette fonction.

Quand les deux touches « Full On » et « Stand By » sont activées, la fonction « Full On » a la priorité sur la fonction « Stand By ».

## 05. CHOIX DES PROJECTEURS

Votre console BORA peut contrôler jusqu'à 16 projecteurs que vous avez au préalable assigné dans le menu « Fixture Patch ». Un accès direct aux canaux des projecteurs pendant les spectacles permet une grande flexibilité.

## SELECTION D'UN PROJECTEUR

Dans le mode « Fixture », sélectionnez la touche (1 à 16) correspondant au projecteur que vous avez attribué dans le menu patch. L'écran LCD vous renseigne sur les effets contenus ainsi que ses valeurs. Si aucune configuration n'a été enregistrée pour un projecteur, la sélection est impossible.

Les touches du fader F1-6 permettent d'entrer les valeurs des effets. Les deux touches Select ← et → permettent de naviguer à travers les pages des effets de projecteurs par groupe de 6 à la fois. Quand les fonctions « Pan » et « Tilt » sont sélectionnées, la manette peut être utilisée pour contrôler le mouvement du « X » (Pan) et du « Y » (Tilt). En appuyant sur une des touches F1-6, vous pouvez avoir accès au contrôle des touches du curseur pour la programmation des effets.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

## GROUPES DE PROJECTEURS

Cette fonction est permise quand la touche « Fixture » est activée. Vous pouvez sélectionner plusieurs projecteurs à la fois pour composer un ensemble. Il est possible de créer jusqu'à 6 ensembles. Une boîte de dialogue apparaît quand la touche « Fixture » est activée.

Select other fixture to make a group
GRP1 GRP2 GRP3 GRP4 GRP5 GRP6

Appuyez sur les touches F1-6 correspondant au numéro de chaque ensemble (la touche « Fixture » est activée). Ensuite sélectionner plusieurs projecteurs égaux, leurs LEDs clignotent simultanément pour indiquer qu'ils appartiennent au même groupe.

Dans le mode « Fixture », pour rappeler un ensemble existant, appuyez sur la touche F correspondant au numéro de l'ensemble.

Pour retirer un projecteur d'un ensemble, vous pouvez appuyer sur la touche « Fixture » 1-6. Sa LED s'éteindra quand l'ensemble sera actif.

## 06. UTILITAIRES DE CONTRÔLE

### TEMPS

Cette fonction vous permet de diversifier la vitesse « fade-in » et « fade-out » dans l'enregistrement. Vous pouvez donc augmenter ou atténuer la vitesse pour les séquences en cours d'utilisation. Dans le mode « Fixture », une boîte de dialogue apparaît, et la LED « Times » va clignoter brièvement quand la touche « Times » est appuyée.

- - -	SELECT SHOW	- - -	SPEED%	esc ←
* 1*	- -	- -	[ 25 ]	ok →

Sélectionnez le mode spectacles, séquences ou scène en utilisant les touches « Show », « Chase » ou « Scene ». Vous pouvez jouer jusqu'à 4 spectacles, 4 séquences et 4 scènes à la fois. Celui entre les étoiles est prêt à être programmé. Les touches LEFT/RIGHT (gauche/droite) permettent de passer d'un élément à un autre puis le fader F5 ou touches UP/DOWN pour entrer la valeur. La vitesse est variable de 25 à 400%. Sélectionnez « ok » pour confirmer vos modifications et quitter ce menu et la touche « esc » permet de quitter sans valider les modifications.

Dans ce mode, vous pouvez accéder directement à certaines étapes de la poursuite ou du spectacle en utilisant les touches « Flash » 1-12 en combinaison avec la touche « Flash Page ».

## COPIES

Cette fonction vous permet de faire des copies. La LED clignote brièvement et une boîte de dialogue apparaît sur l'écran LCD.

COPY OBJECT FROM	TO	esc ←
Show [ 1 ]	2	ok →

La touche « Show », « Chase » ou « Scene » permet d'enregistrer les spectacles, les séquences ou les scènes. Utilisez les touches du fader F3, F4 ou les touches du curseur. Appuyez sur « ok », une boîte de dialogue apparaît sur l'écran LCD.

Show 02 will be updated !	quit ←
Press ENTER to store	<ESC>

La touche « ENTER » confirme la copie et la sauvegarde dans la mémoire. La touche F6 correspondant à <ESC> permet de quitter ce menu sans rien modifier. La touche quit ← permet de revenir dans ce menu.

## REMISE À ZÉRO

Cette fonction vous permet de faire des fonctions « Reset » en utilisant votre console BORA au lieu de votre projecteur. La touche « Reset » permet d'accéder à la fonction « Reset », sa LED clignote brièvement et une boîte de dialogue apparaît sur l'écran LCD.

PUSH FIXTURE'S KEYS TO SEND RESET	esc ←
	ok →

Appuyez sur les touches « Fixture » 1-16, la fonction « reset » sélectionnée sera activée. Avant de pouvoir poursuivre cette fonction, vous devrez d'abord programmer « Reset/Lamp » dans le projecteur de la librairie.

## LAMPE

Cette fonction vous permet d'allumer ou d'éteindre la lampe du projecteur. En appuyant sur la touche « Lamp », vous accédez aux fonctions de la lampe, sa LED clignote brièvement et une boîte de dialogue apparaît sur l'écran LCD.

SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS	esc ←
	ok →

Pour allumer ou éteindre la lampe, appuyez sur la touche « Fixture » 1-16 pendant plusieurs secondes. La LED correspondante s'allume quand la lampe est allumée. Avant de pouvoir poursuivre cette fonction, vous devrez d'abord programmer « Reset/Lamp » dans la librairie du projecteur.

## 07. IMPLEMENTATION MIDI

Pour activer la fonction MIDI, vous devez d'abord sélectionner un canal identique à celui du clavier MIDI ou du séquenceur.

Votre console BORA va envoyer et recevoir les modifications de programme MIDI selon la table suivante :

**NOTE**

0-47 (00H-2FH)  
48-95 (30H-5FH)  
96-115 (60H-73H)  
116-125 (74H-7DH)  
126(7EH)  
127(7FH)

**FONCTION**

SPECTACLE (SHOW 01-48)  
SÉQUENCE (CHASE 01-48)  
SCENE (SCENE 01-20)  
PROGRAMME DE STROBE (STROBE PROGRAM 01-10)  
FUMÉE (SMOKE)  
BLACK-OUT (BLACKOUT)