

Congo v5 Vue d'ensemble des effets

Les nouveaux effets du logiciel Congo v5 viennent s'ajouter à la structure existante des effets dynamiques et aux séquences de poursuite qui étaient déjà présentes dans toutes les versions de Congo. Les anciennes conduites devraient fonctionner correctement sans modification.

Voici toutefois quelques informations de base sur la nouvelle structure d'effets.

Registres d'effets. Il y a trois types d'effets : Chase (Poursuite), Dynamic (Dynamique) et Content (Contenu). Ils peuvent être sélectionnés et pilotés de la même manière qu'un circuit de device : [#] [EFFECT] permet de sélectionner un registre existant, [#] [INSERT] et [EFFECT] permet d'ouvrir un assistant pour insérer un nouveau registre et sélectionner son type. Régler un niveau d'intensité sur un registre d'effet entraîne l'exécution de l'effet correspondant. Réglez ce registre sur 0 pour arrêter l'effet. Les registres d'effets disposent de paramètres, comme les circuits de device, et ces paramètres se contrôlent par le biais des pages U1-U3.

- Les poursuites sont basées sur des pas, des objets d'effet contenant uniquement des intensités et pouvant être restitués sur un registre d'effet Chase. Une poursuite contient la liste des circuits, le niveau de pas et le timing, le tout dans un seul objet. Tout objet de poursuite peut être restitué sur un simple registre d'effet Chase. Si vous souhaitez exécuter plusieurs poursuites simultanément, vous devrez définir plusieurs registres d'effet Chase. Les poursuites sont conçues pour être « fixes » : une fois la poursuite définie selon vos besoins, celle-ci sera toujours restituée de la même manière. Ce n'est pas un outil conçu pour fonctionner « à la volée ».
 - Définitions de distribution, avec 5 parties et une sélection de circuits de 1 à 10 dans l'ordre, comme dans cet exemple :
 - Sequential = (1,2) (3,4) (5,6) (7,8) (9,10)
 - Interlaced = (1,6) (2,7) (3,8) (4,9) (5,10)
 - Symmetrical = (1,10) (2,9) (3,8) (4,7) (5,6)
 - Inv Sequential = (10,9) (8,7) (6,5) (4,3) (2,1)
 - Inv Sequential = (10,5) (9,4) (8,3) (7,2) (6,1)
 - Inv Sequential = (5,6) (4,7) (3,8) (2,9) (1,10)
 - Random – distribue les circuits uniformément entre les parties, mais dans un ordre aléatoire. Ainsi, dans cet exemple, vous obtiendriez des paires de circuits aléatoires, mais toujours 2 circuits par partie.
 - True Random – distribue les circuits aléatoirement (ordre et quantité) entre les parties.
- Les registres d'effet dynamique font passer la structure existante d'effet dynamique au nouveau concept de registre d'effet. Le seul objet externe nécessaire pour pouvoir utiliser les « nouveaux dynamiques » est une manière de sélectionner des regroupements de circuits, en d'autres termes des groupes (ou des jeux de circuits, voir plus bas). En plus de cela, le registre d'effet aura tous les paramètres nécessaires routés vers les pages U1-U3 pour que les templates existants pour effet dynamique puissent fonctionner avec le groupe sélectionné.
- Les registres d'effet Content nécessitent deux types d'objet externe : des regroupements de circuits (groupes ou jeux de circuits) pour déterminer quels circuits exécuteront l'effet, et des « séries » comprenant les pas qui contiennent le contenu à proprement parler de l'effet. Les effets Content possèdent le plus grand nombre de paramètres et sont les plus adaptés à une utilisation à la volée. Vous pouvez construire des séries simples, et créer rapidement des effets complexes en réglant les paramètres du registre. Vous trouverez plus de détails sur les différents objets et paramètres d'effet Content ci-dessous :

Congo v5 Effects

- Jeu de circuits : un groupe spécial au sein duquel vous pouvez définir votre propre distribution des circuits, comme par exemple des distributions non uniformes, des distributions « graphiques », ou des distributions utilisant les mêmes circuits dans plusieurs parties. Insérez un jeu de circuits (Channel Set) dans la liste des jeux de circuits, puis naviguez entre les différentes parties à l'aide des touches NEXT et LAST et sélectionnez les circuits de votre choix avec # CH, +, -, et THRU. Vous pouvez également utiliser des groupes existants pour sélectionner les circuits à insérer dans les parties. (Conseil : Je mets les groupes dans les sélections directes ou les masters pour pouvoir les sélectionner rapidement en configurant des jeux complexes).
- Série : une liste de pas exécutant des types spécifiques de contenu de conduite ou de configuration de paramètre. Chaque pas peut avoir 4 types de contenu, intensité + trois emplacements variables pouvant contenir des palettes, des mémoires, ou des données de paramètre direct. Chacune de ces quatre parties peut avoir son propre temps d'attaque (fondu) au sein du pas.
- Direction de partie et mode Play : commandes indépendantes pour l'ordre des circuits et des séries. Le mode Play des séries comprend également les modes Pause et Stop.
- Modes d'effet Content : Continuous, Build, Break
 - Avec un effet Content en mode Continuous, les parties exécutent toujours un pas. Avec un effet à trois couleurs Rouge-Vert-Bleu, tous les circuits seront dans l'une de ces trois couleurs pendant toute la durée de l'effet.
 - Avec un effet Content en mode Build, toutes les parties exécutent le pas 1 avant le pas 2. En utilisant la même série que celle décrite plus haut, toutes les parties deviendraient rouges en utilisant les temps de pas et d'attaque jusqu'à ce que tous les circuits soient rouges, elles passeraient ensuite au vert jusqu'à ce que tous les circuits soient verts, puis au bleu.
 - Avec un effet Content en mode Break, en supposant que vous ayez plus de parties que de pas, la partie 1 exécute la portion « active » de la série. Ensuite, elle fait un fondu vers l'état de fond (pas 0) et attend (fait un « break ») jusqu'à ce que les autres parties aient exécuté les pas actifs de la série. Lors de l'utilisation du mode Break, les temps de maintien (sustain) et de disparition (release) sont pris en compte. Si vous faites la comparaison avec la ola dans un stade, le pas actif correspond à « levez-vous et levez les bras » et l'état de fond correspond à « asseyez-vous ». Le temps d'attaque est le temps qu'il vous faut pour vous lever, le temps de maintien est le temps pendant lequel vous restez debout, et le temps de libération est le temps qu'il vous faut pour vous rasseoir. L'état de fond n'a pas de timing propre.
- Options de timing : Loop Time, TapRate, Step Time, Attack, Sustain, Release
 - Loop Time (Temps de boucle) : ce temps correspond à la durée nécessaire pour que toutes les parties parcourent l'effet une fois. Si vous allongez ce temps, vous imposerez un blanc avant la prochaine passe de l'effet. Si vous réduisez ce temps, la prochaine passe de l'effet commencera avant la fin de la première passe.
 - TapRate : Cette valeur permet d'accélérer ou de ralentir le timing global. Taper sur le tambour permet d'ajuster le timing de l'effet pour correspondre à la vitesse tapée. Les temps de fondu s'ajusteront correctement quand vous utiliserez Tap.
 - Step Time (Temps de pas) : le tempo de l'effet, ce temps détermine le moment d'exécution de chaque pas.
 - Attack Time (Temps d'attaque) : le temps de fondu du pas ou de la partie de contenu associé(e).

Congo v5 Effects

- Sustain time et Release time (Temps de maintien et de libération) : visible uniquement avec les effets en mode Break, ce temps indique combien de temps un pas reste actif avant de commencer sa libération vers l'état de fond. Si un effet en mode Break a plusieurs pas actifs, chaque pas ne peut exécuter un temps de maintien et de libération que si le temps de pas est supérieur à la somme des temps d'attaque, de maintien et de libération du pas, sinon, seul le temps d'attaque sera exécuté jusqu'au dernier pas actif.

Congo v5 Didacticiel pour les effets Chase (Poursuite)

Avec ce petit didacticiel, je vais vous expliquer comment créer un objet d'effet Chase à intensité simple, puis comment utiliser le nouveau registre d'effet Chase pour faire fonctionner cette poursuite sur scène. Vous pouvez commencer ce didacticiel avec n'importe quel fichier de conduite, mais je pars du principe que cette conduite ne contient aucun registre d'effet. S'il y en a, veuillez choisir un autre numéro pour le registre d'effet à l'étape 2.

Concepts de base

Les registres d'effet Chase sont utilisés pour restituer des objets « Chase ». Chaque registre d'effet Chase dispose de deux paramètres, intensité et « Chase ». L'intensité agit comme un master sur la sortie à haut niveau de la poursuite en cours : si vous montez le registre d'effet Chase à un niveau de 50%, la poursuite ne pourra pas dépasser le niveau 50%. Si vous amenez le registre à 100% (Full), la poursuite sera restituée avec les niveaux que vous avez enregistrés. Quand le registre d'effet Chase a une intensité supérieure à 0%, on peut dire que la poursuite est « en cours d'exécution ». Quand le registre d'effet Chase est ramené à 0%, on peut dire que la poursuite est « stoppée ».

Les registres d'effet Chase permettent de restituer des objets « Chase ». L'objet Chase contient les circuits, les pas et les timings que vous voulez utiliser avec votre poursuite. Vous pouvez créer simultanément un registre d'effet Chase et un objet Chase dans Scène, ou vous pouvez créer des objets Chase dans une liste et les restituer plus tard. Par défaut, une poursuite passe de 0% à 100% d'intensité pour les circuits sélectionnés en 0,2 secondes par pas. Vous pouvez éditer ces réglages par défaut pour créer des poursuites personnalisées.

Créer un effet Chase simple :

- 1) Sélectionnez les circuits 1-10.
- 2) Tapez [1] [INSERT] et [EFFECT] (maintenez la touche [INSERT] enfoncée et appuyez sur [EFFECT], puis relâchez les deux touches), ceci ouvre une fenêtre vous permettant de régler le type de registre d'effet.
- 3) Dans le premier onglet, Chase Effect (Effet Chase), sélectionnez la case « Use selected channels » (Utiliser les circuits sélectionnés), indiquez 10 pour le nombre de parties et laissez la distribution séquentielle (Sequential). Sélectionnez EXECUTE et appuyez sur [MODIFY] pour insérer le registre Chase et créer en même temps un nouvel objet Chase. Le registre d'effet est sélectionné après que vous l'avez inséré, tout ce qu'il vous reste à faire pour exécuter l'effet est d'amener le tambour de niveau au-dessus de 0%.
- 4) Appuyez sur [SETUP] et [BROWSER] pour ouvrir la fenêtre de configuration des zones dock. Les zones dock sont des zones d'affichage spéciales que vous pouvez ajouter à n'importe quel écran relié au Congo, le navigateur est une zone dock ouverte par défaut. Dans la partie basse de l'écran, ouvrez le menu déroulant et sélectionnez « Effects », puis sélectionnez le bouton MODIFY et appuyez sur MODIFY pour fermer la fenêtre et ouvrir la nouvelle zone dock d'effet. Cette zone dock vous permet de visualiser les registres d'effet insérés.

Congo v5 Effects

- 5) Dans le navigateur, sous Effects, vous pouvez voir tous les types de données d'effet. « Chase Effects » (Effets de poursuite) fait partie de ces catégories, vous trouverez dans ce dossier l'élément Chases (objets Chase). La nouvelle poursuite créée en insérant le registre apparaît dans cette liste. Appuyez sur [MODIFY] dans le dossier Chases pour ouvrir la liste des objets Chase. Appuyez sur [INSERT] quand cette liste est sélectionnée pour insérer un nouvel objet Chase dans la liste. L'assistant de distribution de circuits se lance, il vous permet d'insérer vos circuits et vos pas. Sélectionnez les circuits 11-20, puis tapez le nombre de pas, dans le cas présent 5, choisissez la méthode de distribution symétrique (Symmetrical), sélectionnez le bouton EXECUTE et appuyez sur [MODIFY]. Ceci permet d'insérer un nouvel objet Chase en utilisant les circuits distribués de façon symétrique sur les 5 pas. Ajoutez une étiquette de texte aux deux objets Chase de la liste, appelez le premier « Bob » et le deuxième « Joe ».
- 6) Maintenant que vous avez plusieurs objets Chase, vous pouvez vous frotter à la configuration du registre d'effet. Tapez [1] [EFFECT] pour resélectionner le registre d'effet Chase que vous avez inséré, puis observez les encodeurs. L'encodeur le plus à gauche devrait afficher le paramètre Chase, vous pouvez vous servir du tambour pour sélectionner la poursuite que le registre doit exécuter. Montez l'intensité de ce registre d'effet Chase à l'aide du tambour de niveau (vous pouvez également utiliser le pavé numérique pour régler l'intensité, comme pour les autres circuits). Comme nous n'avons pas choisi d'exécuter un autre objet Chase, l'effet 1 devrait utiliser la poursuite Bob. Une fois l'intensité de l'effet 1 montée, vous devriez voir les circuits 1-10 un par un. Utilisez l'encodeur pour faire la liaison avec la poursuite Joe. Vous devriez voir la poursuite des circuits 1-10 disparaître, et les circuits 11-20 en poursuite deux par deux. Si vous déplacez le tambour de poursuite d'avant en arrière, vous verrez le déclenchement des différents objets Chase en fonction de la position du tambour.

Les registres d'effet Chase peuvent uniquement être restitués un par un. Si vous voulez restituer simultanément les poursuites Bob et Joe, vous devez insérer un autre registre d'effet Chase. C'est très facile à faire en direct avec [#] [INSERT] et [EFFECT] (vous pouvez utiliser cette fenêtre pour insérer un autre objet Chase, ou vous pouvez simplement exécuter l'élément inséré sans créer de nouvel objet Chase, à vous de voir), ou vous pouvez ouvrir la liste des registres d'effet dans le navigateur et utiliser [INSERT] pour insérer un nouveau registre dans la liste. Utilisez [#] [EFFECT] pour sélectionner le nouveau registre et servez-vous du tambour pour lui faire restituer l'autre poursuite, puis montez l'intensité. Vous devriez alors avoir les deux poursuites, Bob et Joe, fonctionnant en même temps.

- 7) Pour éditer le contenu d'un objet Chase, vous pouvez utiliser le navigateur ou les nouvelles touches soft Effects afin d'ouvrir la liste des poursuites. Pour utiliser les touches soft, appuyez sur la touche soft Effect pour accéder à la page de commandes d'effet, puis appuyez sur la touche soft Chase pour ouvrir la liste des poursuites. Cette liste vous permet de voir la configuration générale d'une poursuite. Les paramètres Direction et Style permettent de changer l'ordre des pas et la manière de restituer la sortie de ces pas. Le temps de boucle (Loop Time) permet de régler tous les temps de pas de la poursuite pour réaliser le déroulement de tous les pas dans le temps total indiqué dans la case Loop Time (dans le cas d'une poursuite à 5 pas, par exemple, si vous voulez que l'enchaînement des 5 pas se fasse en 10 secondes, tapez 10 dans la case Loop Time. Le Congo éditera les temps de pas des 5 pas à 2 secondes pour que le total des 5 pas fasse 10 secondes.) Les cases In (apparition), Dwell (maintien) et Out (disparition) sont disponibles à la racine pour pouvoir configurer rapidement l'utilisation du même timing par tous les pas. Les paramètres Min Rate et Max Rate (vitesse mini et maxi) permettent de d'accélérer ou de ralentir une poursuite de manière uniforme (Min et Max réglés sur la même valeur) ou non (Min et Max réglés sur deux niveaux différents). Avec la configuration non uniforme, la poursuite règle aléatoirement la vitesse de chaque pas à une vitesse comprise entre les vitesses minimale et maximale. Cela peut permettre de créer des poursuites organiques pour l'eau, le feu, ou tout autre effet à intensité irrégulière que vous aimeriez créer. Réglez ces valeurs à des niveaux proches pour des nuances subtiles, ou avec un écart important pour des poursuites vraiment irrégulières et changeantes.

Congo v5 Effects

Si vous souhaitez éditer une poursuite pas à pas, sélectionnez la case Steps de la liste et appuyez sur [MODIFY]. Ceci permet d'ouvrir l'éditeur de pas, dans lequel vous pouvez ajouter ou supprimer des circuits dans chaque pas, régler les temps de pas et de fondu (apparition/maintien/disparition), et enfin régler les niveaux haut et bas d'intensité pour chaque pas. Les règles standard d'édition de tableau s'appliquent dans cette vue, sauf pour ajouter/effacer des circuits dans chaque pas. Pour régler l'affectation des circuits, sélectionnez simplement le pas que vous souhaitez éditer et regardez la moitié supérieure du tableau. Les circuits de ce pas sont sélectionnés (affichés avec un cadre doré) comme dans l'onglet Scène (Live). Réglez les circuits affectés à ce pas à l'aide des commandes de circuit habituelles : tapez [#] [+] pour ajouter un nouveau circuit et conserver les précédents, tapez [#] [-] pour supprimer un circuit de ce pas ; tapez [#] [CH] pour changer complètement les circuits affectés à ce pas et continuer à ajouter des circuits de façon normale. Pour les utilisateurs du mode At, la syntaxe normale de sélection de circuit fonctionne dans ce cas.

Congo v5 Didacticiel pour les effets Dynamic (Dynamique)

Avec ce petit didacticiel, je vais vous expliquer comment créer un nouveau registre d'effet dynamique, et comment faire fonctionner cet effet sur scène. Je vous conseille d'utiliser la conduite de démonstration « Demo Concert » et le projet de formation associé (Browser>Media>Training Projects).

Concepts de base

Les registres d'effet dynamique permettent de restituer des templates d'effet dynamique sur des groupes de circuits. Chaque registre d'effet dynamique possède neuf paramètres, dont l'intensité (détermine la taille du dynamique), la source de circuits, la configuration du template et du décalage (offset), la taille et la vitesse. L'intensité fait office de master sur la sortie de taille du dynamique en cours d'exécution : si vous montez le registre d'effet dynamique au niveau de 50%, l'effet sera limité à une taille correspondant à 50% de la taille programmée pour l'effet. Si vous amenez le registre à 100% (Full), l'effet dynamique sera restitué avec les niveaux que vous avez fixés manuellement. Quand le registre d'effet dynamique a une intensité supérieure à 0%, on peut dire que l'effet est « en cours d'exécution ». Quand le registre d'effet dynamique est ramené à 0%, on peut dire que l'effet est « stoppé ».

Il n'y a pas de nouveaux objets pour utiliser un nouveau registre d'effet dynamique, tout ce qu'il vous faut, ce sont des groupes enregistrés pour les circuits que vous voulez soumettre aux mouvements dynamiques. Les groupes sont référencés par le nouvel effet dynamique. Ainsi, si vous changez les groupes, l'effet sera aussi modifié. Les nouveaux effets dynamiques utilisent la bibliothèque de templates existante. Si vous faites de nouveaux templates, ils pourront également être utilisés avec les nouveaux effets dynamiques.

Créer un effet dynamique simple :

- 1) Tapez [INSERT] et [EFFECT] (maintenez la touche [INSERT] enfoncée et appuyez sur [EFFECT], puis relâchez les deux touches), ceci ouvre une fenêtre vous permettant de régler le type de registre d'effet.
- 2) Servez-vous de la touche [TAB] pour accéder au troisième onglet, Dynamic Effect, et appuyez sur [MODIFY] pour insérer un registre d'effet dynamique. Le nouveau registre d'effet est sélectionné après que vous l'ayez inséré, tout ce qu'il vous reste à faire pour exécuter l'effet est de définir la configuration que vous souhaitez utiliser, puis d'amener le tambour de niveau au-dessus de 0%.
- 3) Si la zone dock d'effet n'est pas déjà ouverte, appuyez sur [SETUP] et [BROWSER] pour ouvrir la fenêtre de configuration des zones dock. Les zones dock sont des zones d'affichage spéciales que vous pouvez ajouter à n'importe quel écran relié au Congo, le navigateur est une zone dock ouverte par défaut. Dans la partie basse de l'écran, ouvrez le menu déroulant et sélectionnez « Effects », puis sélectionnez le bouton MODIFY et appuyez sur MODIFY pour fermer la fenêtre et ouvrir la nouvelle zone dock d'effet. Cette zone dock vous permet de visualiser les registres d'effet insérés.
- 4) Montez l'intensité du groupe 1 – M500L et du groupe 2 – M500R de façon à pouvoir voir les projecteurs se déplacer dans l'onglet Capture.
- 5) Tapez [#] [EFFECT] pour sélectionner à nouveau le registre d'effet dynamique que vous avez inséré, puis observez les encodeurs. L'encodeur le plus à gauche devrait afficher le paramètre Channel Source (Source des circuits), vous pouvez vous servir du tambour pour sélectionner l'utilisation de jeux ou de groupes de circuits (jeux est sélectionné par défaut). Les jeux seront décrits dans le didacticiel concernant les effets Content (Contenu). Pour le moment, choisissez Groups (groupes). Sélectionnez le groupe qui subira l'effet à l'aide de la molette de droite. Dans le cas présent, sélectionnez Group 1 - M500L.

Congo v5 Effects

- 6) Appuyez sur la touche de la page U2. Ceci permet de charger les encodeurs relatifs aux paramètres d'effet dynamique DynTemplate, OffsetRel, DelayRel et Distance. Utilisez l'encodeur DynTemplate pour sélectionner l'effet à exécuter sur ces appareils. Dans cet exemple, sélectionnez le template « <circle > ». Réglez OffsetRel sur « EvenlySp ».
- 7) Montez l'intensité de ce registre d'effet dynamique à l'aide du tambour de niveau (vous pouvez également utiliser le pavé numérique pour régler l'intensité, comme pour les autres circuits). L'effet dynamique <circle démarre sur les circuits 1-8.
- 8) Appuyez sur la touche U3 pour accéder aux paramètres Rate (Vitesse) et Size (Taille) de cet effet dynamique. Servez-vous des molettes pour régler l'effet à votre goût.
- 9) Appuyez à nouveau sur la touche U1 et sélectionnez maintenant le groupe 2. Observez l'effet dynamique configuré s'exécuter sur les circuits 9 à 16, les circuits 1 à 8 reviennent à leur point de base.
- 10) Appuyez sur la touche U2 et réglez DynTemplate sur « Can Can ». L'effet « Can Can » est un effet à inclinaison uniquement. Avec l'ancien système d'effets dynamiques, si vous passiez directement de « Circle » à « Can Can » sur les mêmes circuits, pan aurait continué à exécuter « Circle » et tilt aurait lancé « Can Can ». Ce n'est certainement pas l'effet désiré. Maintenant, comme on ne peut restituer qu'un seul template à la fois, pan revient à son point de base tandis que tilt exécute proprement « Can Can ».

Si vous voulez pouvoir restituer plusieurs effets dynamiques simultanément, vous devez insérer un autre registre d'effet dynamique. C'est très facile à faire en direct, à nouveau avec [#] [INSERT] et [EFFECT], ou vous pouvez ouvrir la liste de registres d'effet dans le navigateur et appuyer sur [INSERT] pour insérer un nouveau registre dans la liste. Utilisez [#] [EFFECT] pour sélectionner un nouveau registre et servez-vous des tambours pour lui faire restituer l'autre effet dynamique, puis montez l'intensité.

Congo v5 Didacticiel pour les effets Content (Contenu)

Avec ce petit didacticiel, je vais vous expliquer comment créer un nouveau registre d'effet Content, et comment faire fonctionner cet effet sur scène. Pour ce didacticiel, vous devez utiliser la conduite de démonstration « Demo Concert » et le projet de formation correspondant (Browser>Media>Training Projects).

Concepts de base

Les registres d'effet Content permettent de combiner des groupes de circuits avec des séries de pas contenant divers morceaux de contenu de votre conduite (palettes, mémoires, paramètres en valeur absolue). Chaque registre d'effet Content possède douze paramètres, dont l'intensité (détermine la sortie d'intensité de l'effet, s'il y en a une), la source de circuits, la série et d'autres paramètres décrits ci-dessous. Quand le registre d'effet Content a une intensité supérieure à 0%, on peut dire que l'effet est « en cours d'exécution ». Quand le registre d'effet Content est ramené à 0%, on peut dire que l'effet est « stoppé ».

Un nouvel objet est indispensable pour utiliser un registre d'effet Content : la série. La série contient des pas, qui eux-mêmes contiennent des morceaux de contenu. Vous devez également avoir des groupes enregistrés pour pouvoir définir les circuits à utiliser avec l'effet. Les groupes sont référencés par le nouvel effet Content. Ainsi, si vous changez les groupes, l'effet sera aussi modifié. Vous pouvez utiliser un objet optionnel, les jeux de circuits (Channel Sets) en lieu et place des groupes. Un jeu de circuits contient des circuits et des sous-groupes spécifiques appelés parties (Parts) vous permettant de définir votre propre distribution des circuits.

Créer un effet Content simple :

- 1) Tapez [INSERT] et [EFFECT] (maintenez la touche [INSERT] enfoncée et appuyez sur [EFFECT], puis relâchez les deux touches), ceci ouvre une fenêtre vous permettant de régler le type de registre d'effet.
- 2) Servez-vous de la touche [TAB] pour accéder au deuxième onglet, Content Effect, et appuyez sur [MODIFY] pour insérer un registre d'effet Content. Le nouveau registre d'effet est sélectionné après que vous l'ayez inséré, tout ce qu'il vous reste à faire pour exécuter l'effet est de définir la configuration que vous souhaitez utiliser, puis d'amener le tambour de niveau au-dessus de 0%.
- 3) Si la zone dock d'effet n'est pas déjà ouverte, appuyez sur [SETUP] et [BROWSER] pour ouvrir la fenêtre de configuration des zones dock. Les zones dock sont des zones d'affichage spéciales que vous pouvez ajouter à n'importe quel écran relié au Congo, le navigateur est une zone dock ouverte par défaut. Dans la partie basse de l'écran, ouvrez le menu déroulant et sélectionnez « Effects », puis sélectionnez le bouton MODIFY et appuyez sur MODIFY pour fermer la fenêtre et ouvrir la nouvelle zone dock d'effet. Cette zone dock vous permet de visualiser les registres d'effet insérés.
- 4) Ouvrez la liste des séries avec les touches soft Effects (appuyez sur la touche [SERIES]) ou à partir du navigateur Browser>Content Effects>Series. Appuyez sur [INSERT] pour insérer une nouvelle série vide dans la liste. Sélectionnez la case Text de la nouvelle série avec les flèches et nommez-la « Color ». Sélectionnez la case Steps et appuyez sur [MODIFY] pour ouvrir l'éditeur de cette série.

Congo v5 Effects

- 5) Appuyez trois fois sur [INSERT] pour insérer trois nouveaux pas vides dans l'éditeur. Sélectionnez la case Intensity du pas 1 avec les flèches et appuyez sur [COLUMN] pour sélectionner toutes les cases d'intensité des pas 1 à 3. Tapez [100] [MODIFY] pour mettre tous les pas au niveau d'intensité maximum. Ceci permet de garantir que les circuits émettront de la lumière pendant l'exécution de l'effet, celle-ci restant toutefois optionnelle. Sélectionnez la case « 1. Content » du pas 1 avec les flèches et appuyez sur [COLUMN] pour sélectionner toutes les cases des pas 1 à 3. Appuyez sur [MODIFY] pour ouvrir la liste déroulante Content (Contenu), sélectionnez « Color Palette » avec les flèches et appuyez sur [MODIFY]. Les trois pas devraient maintenant afficher « Color Palette » dans cette colonne. Ensuite, sélectionnez la case Value du pas 1 avec les flèches et tapez [2] [MODIFY] pour configurer ce pas de manière à ce qu'il rappelle la palette Color 2. Répétez l'opération pour les pas 2 et 3 de manière à ce qu'ils appellent respectivement les palettes Color 4 et 7.

Chaque pas peut contenir trois types de contenu différents et une valeur d'intensité. Chaque morceau de contenu et l'intensité peuvent avoir leur propre temps d'attaque. Les temps d'attaque sont réglés par défaut à 100% du temps d'attaque configuré pour le registre d'effet, ce qui facilite les réglages manuels. Vous pouvez également configurer des temps « réels » si vous savez que l'effet doit être restitué de façon fixe.

Chaque pas dispose également de son propre « temps de pas ». On peut considérer ce temps comme le tempo de l'effet, le temps de pas indique à quel moment chaque pas se déclenche et entame son temps d'attaque. Le temps de pas est également réglé par défaut à 100% du temps de pas défini pour le registre d'effet pour que vous puissiez le régler manuellement. Vous pouvez également configurer des temps « réels » si vous savez exactement comment les pas doivent se déclencher.

Pour l'instant, laissez tout à 100%. Vous disposez maintenant d'une série à trois couleurs en plus des séries fournies avec la conduite Demo Concert.

- 6) Tapez [#] [EFFECT] pour sélectionner à nouveau le registre d'effet Content que vous avez inséré, puis appuyez sur la touche de la page U1. L'encodeur le plus à gauche devrait afficher le paramètre source des circuits (Channel Source), vous pouvez vous servir du tambour pour sélectionner l'utilisation de jeux ou de groupes de circuits (jeux est sélectionné par défaut). Choisissez Groupes et sélectionnez le groupe qui subira l'effet à l'aide de la molette de droite. Dans cet exemple, sélectionnez Goup 3 – M300L. Comme un groupe ne possède pas d'information de décalage (offset), les deux encodeurs suivants vous permettent de diviser le groupe avec différentes options de distribution. Pour l'instant, laissez-le en une seule partie avec une distribution séquentielle.
- 7) Appuyez sur la touche de la page U2. Ceci permet de charger les paramètres Part Direction, Series, Play Mode et Mode sur les encodeurs. Part Direction permet de définir la manière dont les circuits distribués restituent l'effet. Series vous permet de choisir la série que vous voulez utiliser, Play Mode définit la direction des pas dans la série et offre la possibilité de mettre l'effet en cours d'exécution en pause ou de l'arrêter. Mode sera décrit plus en détails quand vous aurez lancé l'exécution de l'effet, car il est plus facile de « voir » son action plutôt que de l'expliquer en mots. Pour l'instant, réglez le paramètre Series sur votre série Color (ce devrait être la série n°7).
- 8) Montez l'intensité de ce registre d'effet Content à l'aide du tambour de niveau (vous pouvez également utiliser le pavé numérique pour régler l'intensité, comme pour les autres circuits). Vous devriez voir les appareils Mac300 du côté gauche démarrer un effet de fondu Color d'une seconde, tous les projecteurs devraient faire des fondus simultanés pour passer d'une couleur à l'autre.
- 9) Appuyez sur la touche U3 pour accéder aux paramètres de timing de cet effet Content. Il y a deux pages dans cette catégorie, la première page comprend les paramètres Loop Time et TapRate. Le temps de boucle (Loop Time) est le temps nécessaire au déroulement de la série dans son intégralité. Vous pouvez régler la vitesse globale de l'effet avec l'encodeur TapRate en tapant un nombre et en appuyant sur la molette TapRate, ou en tapant sur la molette en rythme avec la musique. Appuyez à nouveau sur la page U3 pour accéder aux temps de pas et d'attaque des pas de la série. Configurez l'effet de manière à ce qu'il utilise un temps d'attaque à 0 au lieu du fondu d'une seconde par défaut. Les couleurs devraient maintenant changer brusquement toutes les secondes.

Congo v5 Effects

- 10) Appuyez sur la touche U1. Réglez GrpParts sur 4. Vous devriez alors voir quatre groupements différents de circuits : 17+18, 19+20, 21+22, et 23 tout seul. C'est la distribution séquentielle. Changez la distribution, choisissez entrelacé (Interlaced), et regardez ce qui se passe sur scène. Changez à nouveau, choisissez symétrique (Symmetrical), et regardez ce qui se passe sur scène. Les versions inverses de ces distributions sont également disponibles. Il y a également deux distributions aléatoires : Random utilise une distribution uniforme des circuits sur toutes les parties en les sélectionnant dans un ordre aléatoire. True Random donne une distribution et un ordre aléatoires pour des effets totalement aléatoires. Maintenant, changez de groupe pour le groupe 4 - M300 R. Passez ensuite au groupe 5 - M500 ALL et regardez ce qui se passe. Avant de passer au pas suivant, changez pour le groupe 6 - M300 ALL et réglez le nombre de pas sur 8 avec une distribution séquentielle.
- 11) Appuyez sur la touche U2 et passez au mode Build. Jusqu'à maintenant, vous avez vu un effet Continuous, c'est-à-dire que toutes les parties exécutaient toujours des pas de la série. En mode Build, la façon dont les parties exécutent les pas change, à savoir que toutes les parties exécutent le pas 1 avant qu'une partie puisse passer au pas 2. Avec ce mode, vous pouvez créer des jets de couleurs (ou tout ce que vous voulez) sur un certain nombre de circuits.
- 12) Nous allons maintenant nous intéresser aux effets en mode Break. Changez le nombre de parties, indiquez 16, puis changez la série pour choisir la série fournie « Fly in ». Regardez ce qui se passe sur scène, observez ce que font les projecteurs. Regardons un projecteur d'un peu plus près pendant l'exécution de l'effet : il commence par pointer vers le haut et l'extérieur, l'intensité monte pendant que le projecteur se retourne vers le bas, puis l'intensité se coupe. Ensuite, le projecteur revient à sa position vers le haut/extérieur en noir pour ATTENDRE que les autres projecteurs aient effectué la même manœuvre. C'est là la base du mode Break : chaque partie exécute les pas actifs de l'effet, et, une fois terminé, se mettent dans un « état de fond » spécial pour attendre (en d'autres termes, faire un break) que les autres parties aient fini leur action. Examinons maintenant la série « Fly in ».

Ouvrez l'éditeur de la série « Fly in » : `Browser>Effects>Content Effects>Series>Fly in`. Au besoin, fermez le navigateur pour avoir plus de place à l'écran. Cette série possède trois pas « actifs » et un état de fond. Le fond met les circuits dans un état d'intensité « marqué » (noir) dans la palette Focus 3 et les palettes Color et Beam 1. Le premier pas actif met l'intensité au maximum et envoie le circuit sur la palette Focus 2. Le pas suivant ramène l'intensité au noir (Mark) et à la palette Focus 0 (position Home). Le pas 3 de cet effet comble un intervalle, ce n'est qu'une répétition du pas 2. Une remarque à propos de l'intensité : il y a trois possibilités pour la case d'intensité du pas. Être à un niveau autre que zéro, être à zéro, ou ne pas changer. Pour pouvoir faire la différence entre « être à zéro » et « ne pas changer », on utilise le symbole M pour indiquer zéro. [C/ALT] [MODIFY] permet d'annuler une case, c'est-à-dire que cette case n'aura aucun effet sur l'état actuel des circuits en cours d'exécution dans l'effet.

Ceci n'est qu'une version du style d'effet Fly in. Il y a beaucoup d'autres façons d'écrire un effet Fly In suivant le comportement que vous recherchez pour vos projecteurs. L'important, c'est que ce sera votre propre Fly In, qui pourra être différent de mon Fly In.

Les effets Fly In sont un peu compliqués à utiliser pour décrire les deux paramètres de temps suivants, alors créez-vous une série à deux couleurs avec un pas actif réglé pour utiliser la palette Color 0 (blanc) et le pas de fond réglé sur la palette Color 4 (bleu). Le pas et le fond doivent avoir une intensité à 100%. Appelez cette série BlueWhite et réglez son mode par défaut (dans la liste des séries) sur Break : ceci assure une bonne restitution quand vous le sélectionnez dans un registre. Modifiez le registre d'effet en cours pour utiliser la nouvelle série BlueWhite. Observez ce qui se passe. Les circuits devraient démarrer un par un pour faire un fondu au blanc, puis passer brusquement au bleu. Dans les effets en mode Break, seuls les pas actifs possèdent des temps : l'état de fond est simplement le contenu que les circuits devraient restituer quand ils n'actionnent pas des pas actifs. Dans cette série, nous avons un pas actif (état blanc) et un état de fond (état bleu). Vous pouvez appliquer le timing au pas blanc uniquement, il y a 4 temps à régler : le temps de pas, le temps d'attaque, le temps de maintien et le temps de libération. Voilà à quoi ils correspondent :

Congo v5 Effects

Temps de pas (Step time) : C'est le temps qui s'écoule entre les parties qui exécutent le pas blanc.

Temps d'attaque (Attack time) : C'est la vitesse à laquelle la partie exécute le fondu au blanc complet.

Temps de maintien (Sustain time) : Une fois au blanc complet, c'est le temps pendant lequel chaque partie reste au blanc complet.

Temps de libération (Release time) : Une fois le temps de maintien écoulé, c'est la durée du fond de la partie vers l'état de fond bleu.

Faites des essais avec ces temps sur l'effet BlueWhite en cours d'exécution, et observez les différences d'aspect que vous pouvez obtenir avec ces petits réglages.

Si vous voulez pouvoir restituer plusieurs effets Content simultanément, vous devez insérer d'autres registres d'effet Content. C'est très facile à faire en direct, à nouveau avec [#] [INSERT] et [EFFECT], ou vous pouvez ouvrir la liste de registres d'effet dans le navigateur et appuyer sur [INSERT] pour insérer un nouveau registre dans la liste. Utilisez [#] [EFFECT] pour sélectionner un nouveau registre et servez-vous des tambours pour lui faire restituer l'autre effet Content, puis montez l'intensité.