

Imagix

Version 3.2 pour Windows

SOMMAIRE

1	MANUEL D'UTILISATION	3
1.1	INTRODUCTION	3
2	INSTALLATION	4
2.1	INSTALLATION SUR PC	4
2.2	ADAPTER IMAGIX À VOTRE PC	4
2.3	RELIER UN GESTIONNAIRE À VOTRE PC	4
3	TRAVAILLER AVEC IMAGIX	6
3.1	PREMIERS PAS :	6
3.2	EN AVANT :	6
3.3	SUGGESTIONS DE PROGRAMMATION	12
3.4	FORMATAGE ET UTILISATION DU TIME-CODE	14
3.5	CONVERSION EN PLUSTRAC	17
4	FONCTIONNALITÉS	19
4.1	LES COMMANDES D'IMAGIX	19
4.2	LA PARTIE GRAPHIQUE	23
4.3	TEMPS ÉVÉNEMENTIEL ET TEMPS RELATIF	24
4.4	LES DIFFÉRENTS MODES DE MISE EN MARCHÉ	25
4.4.1	EDIT	25
4.4.2	PLAY	25
4.4.3	SYNC	25
4.5	LES TOUCHES DE FONCTION	26
4.5.1	F1 Aide	26
4.5.2	F2 Enregistrer fichier	26
4.5.3	F3 Ouvrir fichier	26
4.5.4	F4 Fonctions Block	26
4.5.5	F8-F9 Montre externe et interne	29
4.6	LE MENU « DATEI » (FICHER)	30
4.6.1	Neue Datei (Nouveau fichier)	30
4.6.2	Neues Standardprojekt (Nouveau projet standard)	30
4.6.3	Speichern als ... (Enregistrer sous)	31
4.6.4	Drucken (Imprimer)	31
4.6.5	Wave Datei wählen (Sélection des fichier Wave)	31
4.6.6	Einstellungen (Paramétrage)	32
4.6.7	Memory funktionen (les fonctions mémoire)	34
4.6.8	Backup Datei laden (enregistrer fichier Backup)	34
4.6.9	Exit	34
4.7	LE MENU « TOOLS »	35
4.7.1	Preview	35
4.7.2	Screen	36
4.8	IMAGIX 3.2 ET LE HARDDISC RECORDING	37
4.9	L'ACCÈS AUX FONCTIONS PAR LA SOURIS	38
4.10	PARAMÉTRAGE « CLOCK SOURCE »	39
4.11	BLOCK RELATIFS	40
4.12	TRAVAILLER AVEC LES ÉTAPES X	41
4.13	RAPPEL DES FONCTIONS DES TOUCHES CLAVIER	38

1 Manuel d'utilisation

1.1 Introduction

Imagix 3.2 pour Windows intègre toutes les fonctions des logiciels Bässgen. L'utilisation intuitive des logiciels avait déjà toujours été un point fort d'Imagix ; cette version sous Windows a perfectionné cet aspect.

Toutes les fonctions qui ont fait leur preuves ces dernières années ont été conservées dans cette version. En plus de la possibilité de gérer jusqu'à 16 projecteurs, vous disposerez de nombreuses commandes de programmation.

Imagix 3.2 vous permet de travailler aussi bien avec la souris qu'avec le clavier.

Vous avez à tout moment la possibilité d'enclencher la synchronisation afin de tester directement le résultat sur l'écran de projection ou sur la partie graphique du logiciel.

La gestion du temps vous permet d'intégrer sans difficulté vos idées à votre programmation. La précision d'Imagix est d'1/20 secondes.

Un très grand choix de « fonctions block » vous permettrons une utilisation concrète et vous aiderons à réaliser vos programmations les plus originales.

Les points forts d'Imagix sont entre autre : les fonctions blocks, Preview Function, Speaker's Support avec X-Time.

Les versions d'Imagix DOS et Windows sont parfaitement compatibles. Les fichiers IMX peuvent être échangé d'un système à un autre sans aucune difficulté.

L'objectif de ce manuel est de vous présenter le mieux possible les multiples possibilités fascinantes d'Imagix 3.2 à l'aide d'exemples concrets.

[Bild ? ? ?]

2 Installation

2.1 Installation sur PC

L'installation s'effectue sur le disque dur de votre PC sous Windows 3.1 ou Windows 95.

La disquette d'Imagix contient le programme d'installation.

Pour l'installation, veuillez suivre la procédure suivante :

1. Démarrez Windows
 2. Insérez la disquette Imagix
 3. Dans le gestionnaire de programme Windows sélectionnez « Exécuter ».
 4. Dans le champ texte « ouvrir » veuillez taper le texte correspondant à votre lecteur soit a :\setup ou alors b :\setup.
 5. Validez avec la touche « Entrée », ou cliquez sur « OK »
 6. Veuillez ensuite suivre les indications formulées à l'écran.
- Après l'installation d'Imagix vous pouvez lancer le programme en sélectionnant le symbole Imagix.

2.2 Adapter Imagix à votre PC

Avec l'aide du Menu « Einstellungen » (paramétrage) sous « Datei » (fichier) vous pourrez adapter certains éléments d'Imagix à votre PC. Deux éléments nous intéressent ici. Sélectionnez tout d'abord si votre gestionnaire externe est relié avec COM 1/ 2 ou si vous travaillez avec XCARD.

Si vous utilisez un gestionnaire externe sélectionnez le port utilisé COM1 ou COM2. Si vous travaillez avec XCARD, cliquez sur « XCARD » et sélectionnez la position entre 1 et 7 correspondant à celle où se trouve votre XCARD sur votre PC. Si vous avez effectué des modifications, quittez ce menu en validant la touche « Sichern » (Enregistrer).

Imagix testera automatiquement le port COM1 ou COM2 et utilisera la gestionnaire Bässgen connecté. Si vous avez spécifié un autre système, Imagix basculera automatiquement vers celui-ci et vous obtiendrez un message vous indiquant ce passage.

2.3 Relier un gestionnaire à votre PC

La connexion s'effectuera avec les câbles suivants :

1. Câble E-1
QUATRIX/TRIPLEX/TRIPLEX, UX-MEGA, UX-PLUS

2. Câble D-2 (25-polig) ou D-3 (9-polig)
TCX-4040, TCQ-2020

Pour le gestionnaire, le câble correspondant sera relié par le port en série V-24 ; pour le PC le port en série sera COM1/2.

Important pour TCX-4040/TCQ-2020 :

Après avoir relié le gestionnaire et le PC, le TCX-4040/TCQ-2020 devra être modifié pour Imagix. Pour ceci veuillez prendre en compte les points suivants :

1. Appelez la fonction 9 du TCX-4040/TCQ-2020
2. Dans la fonction 9, sélectionnez la dernière ligne « Start PC-Mode »
3. Validez la touche « Start ».

Dans le display apparaîtra « PC-Mode » et le Numéro de diapositive du projecteur actuel.

Dès que vous lancerez la synchronisation des projecteurs par la touche « sYnc » sous Imagix, le mot « sync » s'affichera dans le display du TCX-4040/TCQ-2020. Le TCX-4040/TCQ-2020 est configuré afin de pouvoir être utilisé en tant que lien entre votre PC, les projecteurs et le lecteur audio.

Si le mot « sync » ne devait pas s'afficher dans le display du TCX-4040/TCQ-2020, veuillez tester la connexion entre le TCX-4040/TCQ-2020 et votre PC ainsi que la configuration du port en série sous Imagix.

En validant la touche « Fonction » du TCX-4040/TCQ-2020, vous pourrez quitter le mode PC.

Attention : Veuillez bien effectuer la procédure dans l'ordre. Connectez les appareils d'après les schéma, modifiez ensuite le cas échéant le TCX-4040/TCQ-2020 en mode OC et alors seulement vous pourrez sélectionner « sYnc » dans Imagix. Veuillez ensuite désélectionner la synchronisation « sYnc » dans Imagix avant de fermer la connexion entre votre PC et le gestionnaire externe. Vous éviterez ainsi des erreurs.

3 Travailler avec Imagix

3.1 Premiers pas :

Avant d'aborder une description détaillée des fonctions d'Imagix, ce chapitre est destiné à vous donner une approche concrète du logiciel.

Vous pouvez utiliser la souris aussi bien que le clavier. Pour le clavier, le programme est développé en fonction des standards de Windows. La description ci-dessous se fera avec l'utilisation de la souris (mais les possibilités correspondantes du clavier seront également indiquées).

La meilleure façon d'aborder cette description sera de vous mettre en situation en suivant les indications pas à pas à l'écran de votre PC.

Les chiffres entre parenthèses renvoient à la copie d'écran insérée au début de ce manuel.

Certaines fonctions ne seront qu'effleurées ici. Notre objectif est en effet de ne pas vous embrouiller mais de vous apporter une approche concrète du logiciel. Dans les exemples donnés par la suite et notamment dans la partie C de ce manuel vous trouverez plus de détails sur les possibilités offertes par Imagix.

3.2 En avant :

Veillez ouvrir l'exemple « Beispiel » de la façon suivante :

En cliquant avec la touche gauche de la souris sur la première icône dans la « Mausleiste » (4) s'afficheront une liste de fichiers. Sélectionnez ici le fichier « Beispiel.imx », Validez par « OK ». L'enregistrement de fichier à partir du clavier se fera sous le menu « Datei » (fichier) dans « Lade Datei » (enregistrer fichier), vous pourrez également appeler ce menu par la touche F10. Sous « Datei » vous trouverez toutes les fonctions système importantes. Afin de sélectionner un sous-menu, vous pourrez soit utiliser le curseur, soit taper la première lettre en majuscule du mot (par exemple pour sYnc, vous taperez « Y »). Tapez ensuite « Entrée ». Le Menu disparaît et l'exemple apparaît à votre écran.

Observons l'écran :

La plus grande partie de l'écran est constituée par les champs de saisie. La barre de menu du logiciel contient les 4 points suivants : « Datei », « Blockfunktionen », « Tools », « Hilfe ».

Sous ce menu vous trouverez une barre d'icônes correspondant aux éléments suivants :

1. un répertoire ouvert = ouvrir fichier
2. une disquette = enregistrer
3. des notes de musique = ouvrir fichier son
4. E = Einstellungen (paramétrage)
5. Impression du fichier actuel
6. i = Info d'Imagix
7. EXIT = Quitter Imagix.

Après avoir cliqué sur l'une de ces touches le dialogue correspondant s'affichera. Sous ces icônes vous trouverez encore 3 touches : « Edit » ; « Play » ; et « Sync ».

Sync vous permettra de sélectionner ou de désélectionner le mode synchronisé. Si vous souhaitez tester votre programmation à l'écran de projection, il vous suffira d'activer cette touche « sync ».

Une touche activée sera toujours de couleur plus claire.

Par le clavier, vous pourrez atteindre ces fonctions respectivement par ALT-P(pour Play ; puis « Echap » pour passer de « Play » à « Edit » ; ALT-Y (pour sync).

Une ligne plus bas se trouve la montre et juste à côté la touche « Reset » à partir de laquelle vous pourrez remettre l'heure à zéro. Sous « CLK-Source, vous pourrez sélectionner la montre correspondant à votre programmation. Vous disposez des possibilités suivantes :

TC ext : Un Time Code externe gèrera le déroulement.
TC int : La montre interne du PC gèrera le déroulement.
Wave : La montre interne du PC gèrera le déroulement parallèle de votre programmation et des fichiers son.
MTC out : Un Midi-Time-Code interne gèrera votre programmation et simultanément votre application multimédia.

En bas de l'écran, sous les lignes de saisie des différentes étapes de la programmation s'affiche, de gauche à droite, une information correspondant à une aide correspondant aux éléments suivants : Le nom de la production Imagix actuellement utilisée ; le cas échéant le nom du fichier son utilisé ; entre crochets, le nombre d'étapes de la production actuelle et la montre.

La zone en haut à droite de l'écran correspond à la partie graphique. Grâce à celle-ci vous pourrez obtenir une vue d'ensemble et vous pourrez mieux vous orienter pendant votre programmation (cette partie sera détaillée ultérieurement).

Si vous doutez de la fonction d'une touche ou d'un champ du logiciel, il vous suffira de positionner le curseur de la souris à l'endroit en question (sans cliquer) et l'étiquette correspondante s'affichera.

Maintenant venons en à une approche plus concrète. A droite de l'écran vous pouvez faire dérouler les champs de saisie correspondant à votre programmation. Les 2 flèches vous permettrons de dérouler le contenu soit pas à pas soit de faire défiler l'ensemble. Avec le clavier, les flèches vous permettrons également de dérouler ce menu pas à pas et avec « Fin » vous pourrez atteindre la fin ou le début d'une ligne.

Lorsque vous vous déplacez à l'intérieur de l'exemple ouvert, vous constaterez que la partie graphique (6) se modifie. Toutes les commandes spécifiées lors de la programmation sont en effet représentées ici en mode graphique. Tous les effets programmés comme les effets stroboscopique et de fondus seront représentés en temps réel. Les lettres correspondant aux projecteurs vous indiquent l'état du chargeur utilisé. Vous obtenez ainsi une vue d'ensemble correspondant au déroulement de votre programmation sans avoir relié vos projecteurs.

L'étape suivante traitera de l'apprentissage d'Imagix à partir de l'exemple fourni dans le logiciel, nous traiterons les points suivants :

- Comment rajouter des lignes de programmation,
- Comment modifier ou supprimer certaines étapes,
- Comment sélectionner les « Block »,

Veillez tout d'abord vérifier que vous vous trouvez bien dans le mode de programmation « Edit ». Si ce n'est pas le cas, cliquez sur « Edit » avec la souris ou tapez sur « Echap ». Voici par exemple deux lignes de programmation ainsi que leur description détaillée ci-dessous :

1. X : Sélection d'une étape de programmation : la saisie s'effectuera en cliquant dans le champ de saisie ou en tapant « x » sur le clavier. Si vous relancez cette commande une seconde fois, le « x » disparaîtra.

2. Le temps événementiel est un temps absolu définissant à quelle heure une étape de la programmation devra avoir lieu. Ce sera à partir de ce temps événementiel que seront ordonnés toutes les étapes de programmation. La saisie s'effectuera en cliquant dans le champ avec le bouton droit de la souris. En cliquant sur les flèches (haut ou bas) en déplaçant la règle clignotante avec le curseur de la souris vous pourrez modifier le temps. Avec le clavier : sélectionnez le champ

de saisie et validez avec « Entrée ». Un curseur clignotant apparaîtra ; déplacez ce curseur à l'endroit souhaité ou tapez directement l'heure.
Imagix n'acceptera que les temps « logiques », votre programmation restera donc toujours cohérente.

3. R- Sélection d'une étape de programmation. Cette fonction permet d'afficher le rattachement d'une étape de programmation à un « Block » relatif. La saisie s'effectuera en cliquant dans le champ ou en tapant « R ». Si vous relancez cette commande une seconde fois, le « R » disparaîtra.

4. Commandes de programmation, par exemple pour les effets stroboscopiques, les fondus d'une diapositive vers une autre, les transport...
La saisie s'effectue en cliquant dans le champ et en sélectionnant dans la liste qui s'affichera la commande souhaitée ou encore en tapant le première lettre de cette commande.

5. Les lettres affichées correspondent à l'identification des projecteurs reliés. Les projecteurs seront activés par le commande de la colonne 4. La saisie s'effectue en cliquant dans le champ et en sélectionnant dans la liste qui s'affichera la commande souhaitée ou encore en tapant le première lettre de cette commande.

6. Saisie numérique permettant de décrire précisément les commandes de programmation. Par exemple : rapidité de fondus ; Numéro de diapositive vers laquelle le transport devra être effectué ; la fréquence de l'effet stroboscopique (clair - foncé).
Avec la souris, la saisie s'effectue en cliquant dans le champ, en cliquant ensuite sur les flèches ou en déplaçant le curseur de la règle, vous pourrez modifier les données. Avec le clavier, sélectionnez le champ, puis validez avec « Entrée ». Un curseur clignotant apparaîtra, déplacez-le à la position souhaitée ou tapez directement le chiffre souhaité.

7. Le temps relatif : il permet de définir l'écart entre les étapes de programmation. Si vous modifiez un temps relatif cela aura pour conséquence de modifier tous les temps événementiels. Si vous ne définissez que le temps événementiel, Imagix déterminera automatiquement le temps relatif correct. La saisie s'effectuera de la même façon.

8. Commentaires pouvant intégrer jusqu'à 20 caractères. La saisie s'effectue à partir du clavier.

9. Numéro correspondant à l'étape de la programmation. C'est ici que s'affichera le numéro réel d'une programmation.

10. * - Sélection d'une étape de programmation. L'appartenance d'une étape à un block sera affichée ici. La saisie sera effectuée en cliquant dans le champ ou en tapant « * ». En répétant cette action, le signe « * » disparaîtra.

Une description plus détaillée des commandes sera effectuée dans la partie C de ce manuel.

Maintenant nous allons pouvoir effectuer des modifications dans l'exemple d'Imagix. Laissez tout d'abord dérouler l'exemple une fois en observant les mouvements affichés dans la partie graphique. Pour ce faire, positionnez vous dans l'étape Nr1 et enclencher la montre sur « TC int » en cliquant sur la flèche à côté de « CLK Source ». Un menu apparaîtra, dans lequel vous pourrez sélectionner « TC int ».

Avec la montre interne, vous pourrez à tout moment contrôler les étapes. Le chapitre suivant décrira plus précisément la fonctionnalité de la montre externe. Cliquez ensuite sur « Play ».

La première ligne est alors en mode inversé.

La montre (1) est activée et Imagix présente le programme étape par étape. Vous pouvez observer le déroulement à partir du diagramme de la partie graphique.

Si vous souhaitez interrompre le déroulement, cliquez sur « Edit » ou tapez « Echap ». Imagix basculera en mode édition. Vous pourrez par exemple corriger une erreur, adapter un horaire etc. Pour contrôler votre modification, il vous suffira ensuite de remonter le curseur de quelques lignes et d'actionner à nouveau la commande « Play ». Vous pourrez ainsi modifier à tout moment votre

représentation et en contrôler immédiatement le résultat sous la partie graphique ou à l'écran de projection.

Exercice :

Placez-vous dans l'exemple au niveau du temps événementiel 0 :42. Entre cette étape et l'étape précédente nous souhaitons intégrer deux diapositives (l'une sur le projecteur A, l'autre sur le B). Pour cela validez 2 fois la touche « Insert ». Imagix insérera deux nouvelles lignes de commande avant l'étape sélectionnée. Imagix affichera par défaut pour ces deux étapes un temps moyen de 0 :39 et 0 :40. Mais notre première étape devra activer un fondu à 0 :41 sur la première diapositive. La seconde étape validera ensuite un fondu sur la seconde nouvelle diapositive à 0 :45. Si vous essayez de modifier le temps pour ces deux étapes, vous remarquerez qu'Imagix acceptera au maximum 0 :40 ou plus exactement 0 :42. Dans le temps événementiel il n'est donc pas possible de modifier l'ordre logique du temps (ce n'est en effet pas souhaitable si l'on veut notamment éviter des chevauchements). C'est ici que nous viendra en aide le temps relatif. Le temps événementiel et le temps relatif sont dépendant l'un de l'autre. Nous utiliserons donc cette propriété à bon escient. Si vous modifiez le temps événementiel, le temps relatif sera réadapté. Et si vous modifiez le temps relatif, les temps événementiels seront tous réajustés. Un temps relatif prendra toujours en compte le temps entre une étape de programmation et la suivante.

Concrètement : placez-vous au niveau du temps événementiel 0 :38 et sélectionnez le temps relatif. Vous trouverez ici comme indication une seconde indiquant le temps séparant cette étape de la suivante. Notre nouvelle étape doit commencer à 0 :41 c'est-à-dire non pas 1 seconde mais 3 secondes après. Il vous faudra donc modifier le temps relatif de 1 à 3 secondes : cela permettra de décaler le temps événementiel de façon logique pour l'ensemble de la représentation et la montre affichera bien 0 :41 pour cette nouvelle étape. Il faudra maintenant refaire cette procédure afin de décaler également l'étape suivante puisqu'elle devra commencer à 0 :45 soit 4 secondes plus tard. C'est en modifiant de nouveau le temps relatif que vous obtiendrez le résultat souhaité.

Il ne manque plus que la définition des commandes de programmation pour ces deux nouvelles étapes. Positionnez-vous dans le champ de saisie correspondant (le 4^{ème} en partant de la gauche) pour l'étape à 0 :41. Au bas de l'écran le message d'aide vous indique que vous pouvez insérer à cette endroit une commande de programmation. Vous en trouverez une liste détaillée dans la partie C de ce manuel ou encore dans l'aide en ligne du logiciel (par le bouton d'Aide ou en tapant F1).

Nous souhaitons insérer à cet endroit un fondu enchaîné avec un transport automatique du projecteur. Pour cette action, la commande est : « dissolve » et son abréviation est « DISS ». Ici aussi vous pouvez appeler cette commande en tapant la première lettre ou en cliquant sur le champ de saisie et sélectionner dans la liste la commande en question.

Dans le champ de saisie suivant seront donc définis les projecteurs (l'aide en bas de l'écran affiche également cette information).

Dans la partie graphique vous pouvez observer que le B est en surbrillance. Il faudra maintenant que A passe en fondu enchaîné.

Les deux projecteurs sont donc concernés par le fondu. Veuillez donc indiquer AB. Les deux projecteurs modifierons leur clarté dès que cette étape sera lancée.

Avancez maintenant jusqu'au champ suivant et indiquez pour la vitesse du fondu 1.0 seconde. Cette nouvelle étape est donc maintenant terminée. Vous pouvez passer à l'étape suivante en cliquant d'abord dans le champ correspondant au temps événementiel. Dans la partie graphique vous pouvez observer le déroulement du programme. Après que B soit assombri, l'affichage du chargeur passe à l'image suivante. La saisie de cette seconde nouvelle étape sera à effectuer avec la même logique que précédemment. Indiquez de nouveau « DISS », les projecteurs AB et une vitesse de fondu d'une seconde.

Les deux images sont maintenant incluses dans la représentation. Afin d'enregistrer les modifications, cliquez tout simplement sur l'icône symbolisant une disquette. Un masque de saisie s'affichera vous demandant d'indiquer où et sous quel nom ce fichier devra être enregistré.

Dans notre exemple cette représentation devra être enregistrée sous « Test ». Il vous suffira donc de taper « Test » et de valider par « OK » ou par la touche « Entrée ».

Nous souhaitons maintenant observer les nouvelles étapes dans leur ensemble. Si nécessaire, basculez sur la montre interne « int ». Positionnez-vous sur une étape quelconque précédant les

deux nouvelles étapes. Passez maintenant en mode « Play ». La représentation débutera à partir de l'endroit sélectionné (vous pouvez donc tester votre programmation à partir de n'importe quel endroit.).

Si vous laissez dérouler la représentation jusqu'à la fin, la dernière étape sera en mode inversé et affichera 0027. Cliquez sur « Edit » ou tapez « Echap ». La montre sera désactivée et Imagix sera de nouveau en mode édition. Nous souhaitons maintenant effacer certaines étapes, sélectionner un Block et le déplacer et enfin quitter Imagix.

Positionnez-vous dans l'étape indiquant le temps événementiel 1 :34 et appuyez sur la touche « Suppr ». Toute l'étape sera effacée, laissant place à une étape vide. Tapez de nouveau « Suppr », cette ligne vide disparaîtra elle aussi. La suppression totale d'une ligne s'effectue donc en deux temps. Toutefois, cette méthode serait fastidieuse à employer si l'on souhaite effacer toute une série d'étapes. Dans ce cas il sera approprié d'utiliser la fonction Block.

Vous pourrez accéder à ce menu en cliquant sur « Blockfunktionen » ou en tapant sur F4. Vous trouverez le détail des possibilités offertes par les fonctions Block dans la partie C de ce manuel. Nous souhaitons pour l'instant simplement sélectionner un block le déplacer et l'effacer. Afin de savoir si une étape est bien sélectionnée, vous pouvez observer l'apparition d'un astérisque en fin de ligne. Vous avez plusieurs moyens de faire apparaître cet astérisque :

1. Validez dans le menu Block « Markiere Block von ... bis » avec la touche « Entrée » et indiquez le Numéro de la première et de la dernière ligne du block que vous souhaitez sélectionner (par ex. 0014 - 0021). Validez avec « Entrée » : votre block est sélectionné.

2. Vous insérez un astérisque à l'intérieur d'une étape (vous pouvez le faire à partir de n'importe quel champ mis à part le champ commentaire). Imagix sélectionnera automatiquement cette étape. De cette façon vous pouvez sélectionner des étapes dispersées et les travailler ensemble en tant que block.

3. En cliquant dans le dernier champ de saisie à droite, la sélection « * » sera validée pour cette étape

Sélectionnez maintenant toutes les étapes ayant un temps événementiel de 1 :xx minutes. Afin de désélectionner une étape il existe aussi plusieurs possibilités :

1. Positionnez-vous dans une étape déjà sélectionnée et tapez de nouveau un astérisque (dans un champ quelconque mis à part le champ commentaire).

2. Tapez F4 et validez avec « Entrée » la fonction « Entferne Markierung », toutes les sélections seront désélectionnées.

3. En cliquant sur l'astérisque affiché dans une étape, la désélection sera activée.

Déplaçons maintenant le block de toutes les étapes ayant 1.xx minutes. Pour ceci sous « Blockfunktionen », placez-vous sur la fonction « Verschiebe Block ».

Une fenêtre s'affiche dans laquelle vous pouvez indiquer la direction (+ ou -) du déplacement du block. Dans le champ de saisie vous pouvez indiquer le temps correspondant au déplacement souhaité. Dans notre exemple nous souhaitons un déplacement de 2 :00 minutes. Après avoir cliqué sur « OK » ou validé avec la touche « Entrée », le block sélectionné affichera 3.xx minutes. Vous pouvez maintenant enregistrer ce block, l'effacer, le copier ou le déplacer.

Lorsque vous insérez ou déplacez un block, le temps indiqué sera modifié en conséquence.

Si vous souhaitez tester une représentation avec les projecteurs, il vous faudra procéder à la connexion ainsi que nous vous l'avons indiqué dans le chapitre installation puis activer la fonction « sYnc » et la touche « Play ».

Enfin pour quitter Imagix : cliquez simplement sur la touche « Exit » ou tapez sur « Alt - x ». Une fenêtre s'affichera vous demandant si vous souhaitez enregistrer vos fichiers. Si vous cliquez sur

« yes », le fichier sera enregistré sous le nom que vous aviez défini précédemment ; si vous choisissez « no », vos modifications ne seront pas enregistrées.

Si vous souhaitez enregistrer la représentation sous un autre nom, sélectionnez dans le menu « Datei » la fonction « Speichern als », tapez le nom souhaité. Vous pouvez également cocher ici la fonction « Schreibgeschützt », si vous souhaitez que votre fichier ne puisse pas subir des modifications non souhaitées.

3.3 Suggestions de programmation

Dans la partie suivante, nous souhaitons vous présenter deux possibilités de programmation avec Imagix. Les idées personnelles et les façons de travailler sont multiples, c'est pourquoi ces descriptions ne seront qu'une approche générale. Imagix offre de nombreuses fonctionnalités vous permettant d'adapter vos programmations. En règle générale il y a deux points essentiels à observer :

1. Les diapositives devront être programmé de façon très précise par rapport à une musique et à un texte prédéfini.
2. Pour une programmation complexe, la musique sera rajoutée ultérieurement.

1. Dans le premier point, vous avez votre musique, votre information Audio et vous n'avez plus qu'à adapter de façon exacte vos diapositives. Pour cela il sera intéressant de vous constituer un scénario avec lequel vous pourrez tester la rapidité des fondus ou encore le pourcentage des éclaircissements et assombrissements d'une commande « Fadelevel ». Tapez donc les différentes étapes de votre scénario dans Imagix sans préciser le temps événementiel puisqu'il sera défini ultérieurement avec la musique.

Paramétrez la piste 3 de votre lecteur par rapport à la durée nécessaire du Time-Code (la procédure exacte est expliquée dans le chapitre suivant).

Sélectionnez maintenant l'ensemble de votre représentation par le menu « Blockfunktionen » sous « Abruf vorbereiten ». Vos étapes sont sélectionnées avec l'astérisque et elles affichent un temps événementiel de 99 :59.95, c'est-à-dire qu'Imagix serait en attente de 100 minutes avant de lancer la représentation. Mais ainsi que nous le verrons ultérieurement, les étapes pourront être lancées sans tenir compte de ce délais.

Basculez la montre sur « TC ext » et validez la touche « Play » ; synchronisez vos projecteurs avec « sYnc ». Enclenchez votre bande son de telle façon à ce que vous entendiez d'une part la musique et que d'autre part le Time Code soit enregistré dans Imagix (voir chapitre suivant).

Dès que vous entendez la musique et que la montre tourne à l'écran, vous pouvez alors valider ligne par ligne les différentes étapes de votre représentation et ce simplement en actionnant la touche « Entrée ». Au moment exact ou une étape sera ainsi validée, le temps événementiel correspondant à la musique sera enregistré. Vous pouvez également observer le résultat sur l'écran de projection et interrompre à tout moment cette action afin de réajuster le cas échéant ces données. Pour ceci vous apprécierez particulièrement la possibilité de pouvoir basculer entre les fonctions « Play » et « Edit » ainsi que le fait de pouvoir revenir que quelques étapes en arrière pour pouvoir tester vos modifications de façon ciblée.

Si vous êtes satisfait du résultat vous pouvez maintenant laisser se dérouler la représentation en tant que PlusTrac sur la bande (voir « Conversion en PlusTrac »).

Une possibilité intéressante est ainsi l'utilisation des Blocks relatifs. Les Blocks relatifs permettent en effet d'être réorganisé dans leur ensemble par un simple clique (et ce tout en conservant le déroulement interne de chaque étape). Vous trouverez à la fin de ce manuel un chapitre détaillant les possibilités de ces Blocks relatifs.

2. Maintenant nous souhaitons programmer une représentation à laquelle la musique est rajoutée ultérieurement. Dans ce cas nous ne pouvons réaliser une synthèse aussi exacte du son et de l'image que celle décrite dans l'exemple Nr 1. Ce type de programmation est particulièrement approprié pour une succession très rapides d'images ou pour une utilisation de nombreux projecteurs. Dans ce cas le scénario doit être définis de façon minutieuse.

Formatez tout d'abord votre bande avec Time-Code (voir chapitre suivant).

Programmez ensuite de façon précise sous Imagix les étapes définies dans votre scénario à 1/20 de seconde. Utilisez pour cela la fonction pour la synchronisation des projecteurs « sYnc » afin de pouvoir contrôler directement le résultat des différentes étapes programmées à l'écran. Vous pouvez avancer ou reculez votre bande en mode rapide sans aucune difficulté car dès que vous actionnez la touche « Play », les projecteurs seront automatiquement positionné au bon endroit. Vous pouvez donc ainsi contrôler à tout moment votre programmation. Vous pouvez procéder aux

modifications nécessaires et répéter cette action jusqu'à ce que le résultat souhaité soit obtenu. Pour ce mode de travail la montre doit être définie en mode externe soit « TC ext » ; pour basculer entre les modes EDIT et PLAY vous pouvez cliquer sur ces touches avec la souris ou utiliser la touche « Echap » et « Alt-P ».

Une seconde possibilité est aussi de travailler avec la montre interne « TC int » vous pouvez ainsi également contrôler votre programmation à partir du mode inversé d'une étape. Si vous validez ici aussi la commande « sYnc », vous pourrez contrôler le résultat à l'écran. Sans « sYnc » vous pouvez aussi contrôler le déroulement dans la partie graphique d'Imagix.

Si vous souhaitez programmer une succession rapide d'images, les temps relatifs d'Imagix vous seront très utiles. Vous devez tout d'abord définir un temps événementiel pour la première étape relative à la série d'effets. Avec les temps relatifs vous définissez ensuite l'écart entre les différentes étapes de cette série.

Exemple : 10 étapes doivent être définies avec un écart de 2/10 de seconde entre elles. Tapez un temps relatif de 0.2 seconde pour chaque étape. Imagix complétera le temps événementiel correct pour toutes ces étapes.

Lorsque la programmation est terminée, activez bande intégrant la musique. Avec la référence du Time-Code les passages musicaux et les différentes étapes de la programmation pourront être réajustés. Le cas échéant les modifications nécessaires pourront être effectuées avec la fonction Block ou par la modification des temps événementiel ou relatif.

Ces deux types de programmations peuvent souvent se recouper dans une représentation. Certaines parties de la représentation devront être programmées étapes par étapes avec la musique, d'autres parties plus rapides ne pourront être programmées de façon satisfaisante avec la méthode Nr1 et devront donc être programmées directement au 1/10 de seconde. Les deux types de programmation peuvent donc être utilisés alternativement.

Vous pouvez copier des séquences indépendantes sans aucune difficulté en utilisant la fonction Block. Des Blocks pré-programmés devant intervenir plusieurs fois dans la représentation pourront de même être facilement copiés et reliés à x endroit de votre programmation.

Une autre programmation avec le Temp-X est également possible (par exemple pour des représentations « Live » nécessitant un accès direct et précis aux différentes étapes et séquences : Speaker's Support). Cette programmation s'effectue à partir d'Imagix en combinaison avec QUATRIX/TRIPLEX. Cette programmation est détaillée dans le manuel QUATRIX/TRIPLEX.

3.4 Formatage et utilisation du Time-Code

Dans les deux chapitres précédent nous avons très souvent évoqué les montres interne externe. Le chapitre « Premiers pas » présentait un exemple utilisant la montre interne. Dans la description suivante nous allons donc nous concentrer sur la montre externe.

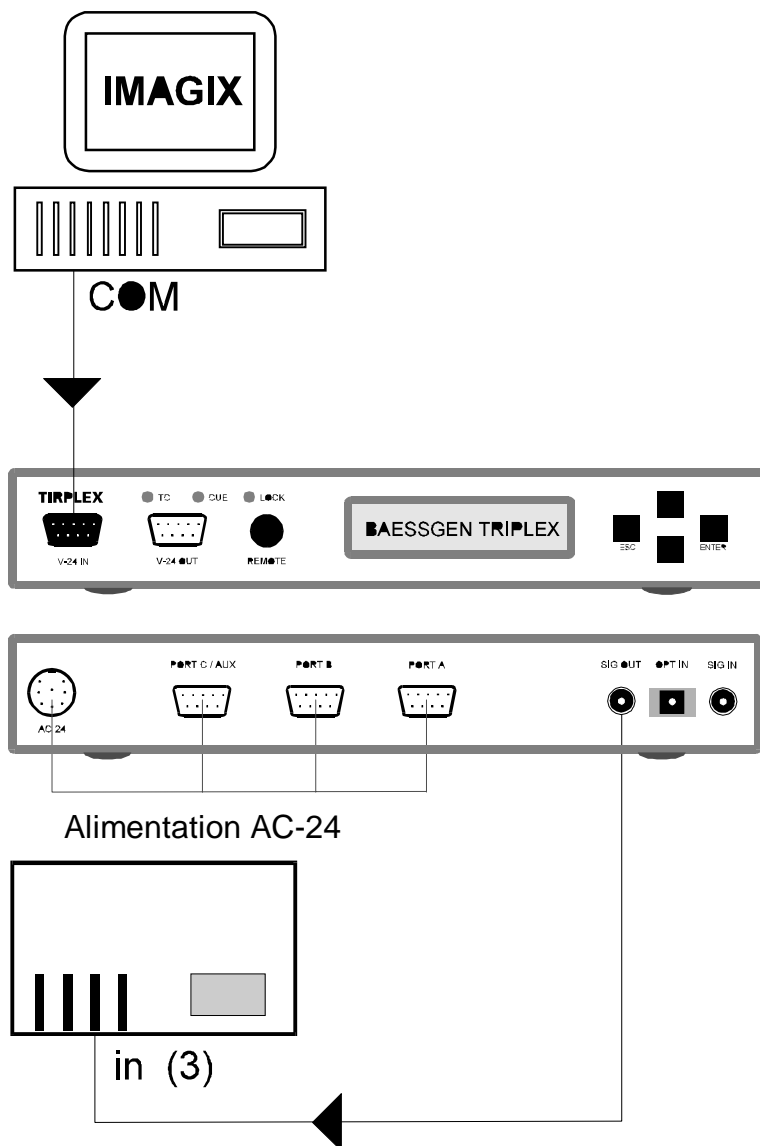
Ce Time-Code est une montre digitale verrouillée. Elle intègre une information supplémentaire à la bande Audio permettant ainsi de disposer d'une référence fiable pour la musique. La fonctionnalité en est simple : si vous avez intégré le Time-Code sur une bande et que vous avez ensuite formaté cette bande, vous pourrez à tout moment le relire sur votre PC. Votre représentation définie sur votre PC est composée de plusieurs étapes intégrant chacune un temps événementiel. En contrôlant votre programmation vous pouvez activer parallèlement l'information Audio tout en enregistrant le Time-Code correspondant dans votre PC. Imagix comparera le temps événementiel des différentes étapes et l'information relative au temps fourni par la bande. Si une étape ne correspond pas exactement à la musique, il vous faudra simplement modifier le temps événementiel et contrôler de nouveau le déroulement jusqu'à ce que le résultat corresponde au 1/20 de seconde à votre attente.

Ceci explique comment grâce au Time-Code une précision efficace pourra être atteinte dans la synchronisation du son et de l'image. En effet, les modifications ne sont pas à faire sur la bande mais bien sous Imagix.

Comment formater votre bande avec Time-Code ?

Il est préférable d'utiliser un appareil à 4 pistes (Tascam, Fostex, ...). Ainsi vous pourrez définir le son (Stéréo) sur les pistes 1 et 2 ; sur la piste 3 le Time-Code et sur la piste 4 le signal PlusTrac (voir chapitre suivant). Le schéma ci-dessous vous donne un aperçu du type de connexion avec QUATRIX/TRIPLEX.

Pour UX-MEGA, UX-CDIX et XCARD vous trouverez une description et un schéma dans le manuel correspondant.

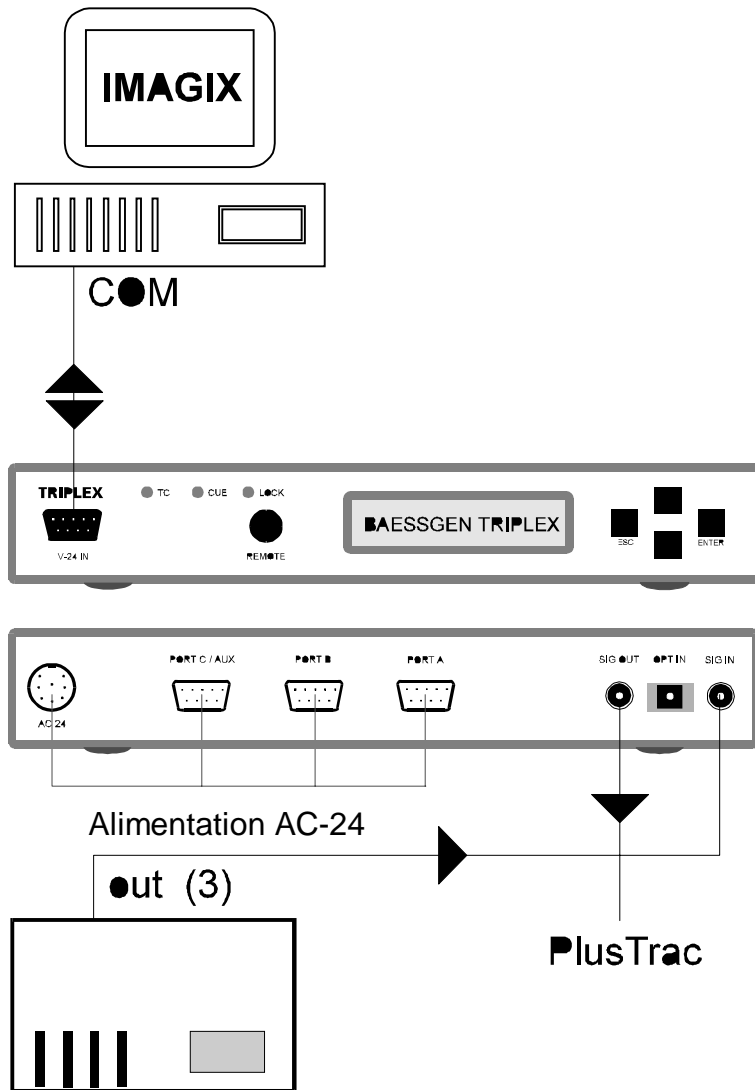


Veillez procéder à la connexion comme indiqué sur le schéma. Vérifiez que les appareils (TCX-4040, TCQ-2020, UX-CDIX, UX-MEGA) sont bien alimentés en courant. Sélectionnez ensuite dans le menu « Datei » la fonction « Formatiere Time-Code ». Un masque s'affichera vous demandant de définir le temps à partir duquel vous souhaitez procéder au formatage. En règle générale nous débutons avec le temps définis par défaut soit : 0 :00.0. Si vous effectuez un montage de plus de 45 minutes, vous pourrez donc avec cette fonction initialiser le formatage de la seconde cassette ici en précisant par exemple : 50 :00.0. Veuillez maintenant activer votre appareil et cliquer sur « Start ». Le déroulement de la programmation sera indiqué en pourcentage. Lorsque vous avez cliqué sur « Start », la touche « Stop » apparaît, c'est en cliquant sur « Stop » que vous pourrez à tout moment interrompre le formatage. Vous pouvez gérer le signal avec +/- 0db. Vous pouvez observer que la montre tourne bien sous QUATRIX/TRIPLEX, TCX-4040, TCQ-2020, UX-CDIX ou UX-MEGA.

Rappel :

1. Connecter les appareils d'après les schémas
2. Valider la fonction : « Formatiere Time-Code » dans le menu « Datei ».
3. Modifier le cas échéant le temps de départ et de fin du formatage ;
4. Activer l'appareil.
5. Cliquer sur « Start ».
6. Interrompre avec « Stop ».

Afin d'intégrer le Time-Code dans une représentation, veuillez procéder à la connexion comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



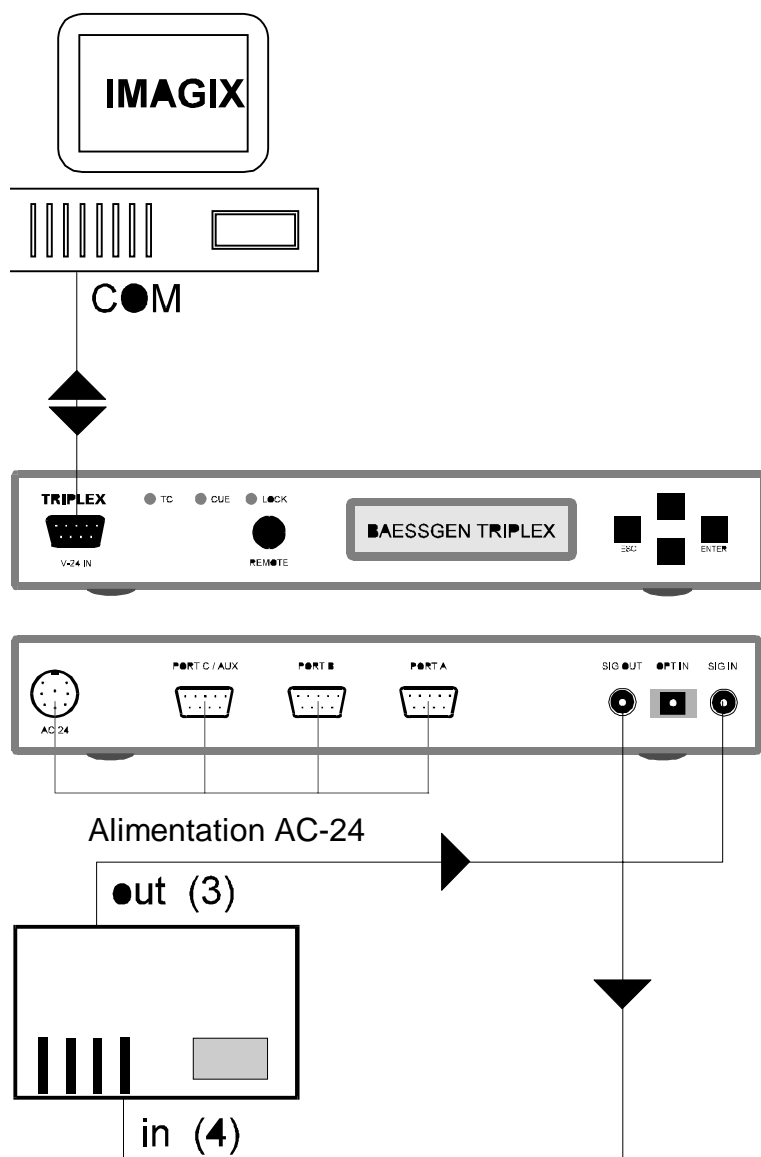
Basculez la fonction « CLK source » sur « TC ext » (avec la souris ou en tapant F8). Passez ensuite en mode « Play » (en activant également le mode SYNC). Dès que le Time-Code s'affiche sur le PC la montre affichée à l'écran sera activée et votre représentation sera ainsi retravaillée afin d'intégrer le Time-Code. Vous pouvez suivre le déroulement dans la partie graphique du logiciel ou directement à l'écran de projection dans le cas où vous auriez validé la commande de synchronisation « sYnc ». Pour le UX-CDIX la connexion devra évidemment être effectuée en « Analog out » aux appareils du type UX-MEGA, UX-Plus, PlusMaster 4, AXIT (voir manuel d'UX-CDIX).

3.5 Conversion en PlusTrac

Lorsque vous avez terminé la programmation de votre représentation avec le Time-Code, vous pouvez convertir les données et le Time-Code en un signal PlusTrac. Avec PlusTrac, la gestion d'une représentation permettra d'utiliser jusqu'à 16 projecteurs.

Le schéma suivant vous donne un aperçu du type de connexion avec QUATIX/TRIPLEX.

Pour UX-MEGA, UX-CDIX et XCARD vous trouverez une description et un schéma dans le manuel correspondant.



Comme pour le Time-Code laissez dérouler votre représentation dans son intégralité. Le appareil audio doit être activé en mode enregistrement. Vous pourrez gérer les signaux PlusTrac avec +/- 0db. Lorsque votre représentation est terminée, votre représentation sera en mode PlusTrac sur la bande audio et pourra être réutilisé tel quel sans le PC (voir votre manuel correspondant).

Rappel :

1. Connecter les appareils d'après les schémas
2. Basculez la montre sur « TC ext ».
3. Passez en mode « Play » et « sYnc »
4. Activez l'appareil l'audio et laissez la représentation se dérouler dans son ensemble.

4 Fonctionnalités

4.1 Les commandes d'Imagix

Avec toutes les commandes projecteur suivantes vous pouvez gérer jusqu'à 16 projecteurs. Il est possible d'affecter le même temps événementiel à plusieurs étapes. Lorsque vous définissez le même horaire pour plusieurs étapes de programmation, un retard de quelques secondes sera inséré dans l'ensemble de la représentation.

ALTERNATE - ALT -*

les projecteurs sélectionnés modifient leur éclairage alternativement, c'est-à-dire : les projecteurs en phase sombre s'éclairciront et les projecteurs en phase claire s'assombriront. Il peut y avoir une rapidité de fondu de 0 - 99 secondes. Entre 0 - 4 secondes la définition pourra être effectuée en demi secondes. Il existe également la possibilité de définir le temps en 0.2 secondes. Dans la fenêtre de sélection (en cliquant dans le champ de saisie avec le bouton droit de la souris) 16 horaires entre 0.0 et 16 sont disponibles.

DISSOLVE - DISS -*

Comme la commande ALTERNATE, tous les projecteurs ayant validé un fondu, effectueront une étape de transport environ 1 seconde après.

FADELEVEL - FADE -*

Tous les projecteurs sélectionnés activeront avec la vitesse choisie du fondu (comme dans la commande ALTERNATE), l'éclaircissement souhaité. Les éclaircissements possibles vont de 10% à 100%. Imagix propose toujours 50% par défaut. Vous pouvez valider la commande STOP (Freeze) en tapant « S » dans la colonne indiquant l'éclaircissement en pourcentage. Avec la souris vous pouvez activer cette commande en sélectionnant le bouton « STP ».

PULSE - PULS -*

Avec cette commande, les projecteurs sélectionnés valideront un clignotement (effet stroboscopique). La durée des phases sombres ou claires pourra être définie indépendamment en étapes de 1/10 secondes de 0.1 jusqu'à 1.0 seconde. Il existe aussi la possibilité de définir cette phase claire/sombre à 0.05 seconde. La première donnée définit la phase sombre et la deuxième la phase claire.

Le clignotement est indépendant de la gestion de l'éclaircissement. Le projecteur devra donc être défini en phase claire pour que le clignotement soit visible. Après avoir actionné la commande PULSE, un projecteur défini en mode sombre pourra être éclairci sans aucune difficulté.

UNPULSE - UNP -*

Les projecteurs sélectionnés stoppent leur clignotement, les autres projecteurs ne sont pas modifiés.

RELAIS

- REIL -*

En validant cette commande, tous les relais auront leur statut modifié. Les relais actifs seront désactivés et inversement. Cette fonction dépend du nombre de relais qui vous sont disponibles dans votre gestionnaire.

TRAY

- TRAY -*

Avec la commande Tray vous pouvez définir la position d'un ou de plusieurs chargeurs. Si la commande doit être validée immédiatement, un seul projecteur pourra être défini. Dès qu'au moins deux projecteurs sont définis, la commande sera validée par le signal PlusTrac. Il se peut qu'il y ait des délais d'environ 0,5 secondes. Il est donc parfois préférable de diviser la programmation en deux étapes dans le cas par exemple où deux projecteurs supplémentaires doivent être activés et où le facteur temps est particulièrement critique à cet endroit. Par contre, à la fin de votre programmation, il sera plus simple de programmer tous les projecteurs sur une seule étape et de définir le transport à 0 puisqu'ici un retard n'aura aucune conséquence.

SNAP

- SNAP -*

Avec la commande SNAP vous pouvez activer le Tachystoskop si votre projecteur en est équipé. Tous les projecteurs sélectionnés modifieront par cette commande le statut du Tachystoskop. Cette commande ne pourra être validée qu'avec QUATRIX/TRIPLEX, PlusMaster 4, TCX-4040, AXIT, DIXIT et UX-MEGA (seulement avec les projecteurs Kodak EKTAPRO).

HOME

- HOME -*

Cette commande ramène tous les projecteurs à l'état 0. Tous les projecteurs s'éteignent, les clignotements cessent, les Tachystoskop et les relais sont désactivés.

CONTROL

- CTRL -*

La commande CTRL permet la codification de commandes ESI-, RC5 et ASCII dans le gestionnaire PlusTrac.

Pour ESI il s'agit du standard de la codification à distance développé par Philips ; RC5 est le prédécesseur d'ESI. Cette codification se retrouve dans tous les appareils HIFI et Vidéo de Philips et aussi d'autres constructeurs.

Pour des installations, des représentations et autres applications, il est particulièrement intéressant de pouvoir pré-programmer toutes les nombreuses possibilités de commandes à distance à l'intérieur d'une programmation. Ainsi toutes les commandes ESI-/RC5 peuvent être intégrées dans IMAGIX de façon très précise (1/20 de sec.) et selon le temps événementiel souhaité.

Pour les entrées en ASCII, il s'agit de la possibilité d'envoyer du mode PlusTrac deux Bytes programmés sur le port du gestionnaire relié. Les gestionnaires reliés peuvent ainsi être intégrés à la programmation par commandes sérielles. Nous ne nous étendrons pas ici sur le mode ASCII car il requiert notamment des connaissances approfondies des gestionnaires reliés.

Dans la liste suivante, vous trouverez des commandes ESI et RC5 (codage numérique identique). Afin de programmer ces commandes, positionnez vous dans la 4^{ème} colonne et validez la commande CTRL. Dans la 5^{ème} colonne sélectionnez ESI ou RC5 (ou encore ASCII). Il reste donc deux colonnes avec chacune deux possibilités de saisie. Dans le premier champ sera spécifié l'appareil concerné, dans le second le mode de gestion à distance souhaité pour cet appareil.

Les appareils seront codés de la façon suivante :

14	Lecteur CD
12	Enregistreur 1

17 Enregistreur 2

La liste de commandes suivante est identique pour les 3 appareils concernés (la codification numérique des commandes est identique).

00-09	Touche 0 - Touche 9
20	next (titre suivant)
21	previous (titre précédent)
30	Pause
35	Play
36	Stop
0B	Standby

La programmation des données numériques correspond à valider les touches de l'appareil.
Exemple : Un lecteur CD doit à un moment précis obtenir la commande en ESI concernant la piste 5 (c'est-à-dire démarrer sur la piste 5). L'étape correspondante sous Imagix (avec un temps événementiel de 30.00) ressemblera à :

30.00	ESI	14	05
-------	-----	----	----

Si la piste souhaitée comporte deux chiffres, il faudra lors de la programmation actionner simultanément les touches du lecteur CD. Pour la programmation sélectionnant la piste 15 :

30.00	ESI	14	01
30.30	ESI	14	05

Des commandes ESI / RC5 consécutives devront être programmées avec un écart minimum de 0.3 secondes (voir exemple).

Si vous travaillez avec QUATRIX/TRIPLEX, vous disposez d'une commande spécifique pour la gestion du lecteur CD. Il vous faudra également indiquer dans la colonne 5 « ESI » et sélectionner à la place de la première entrée numérique, l'entrée « CD ». Dans la colonne suivante indiquez le code numérique correspondant à la commande. La sélection de la piste avec cette commande spécifique sera :

CTRL	ESI	CD	15
------	-----	----	----

EKTAPRO-STANDBY - ESTB -*

Cette commande ESTB reprend les commandes définies en mode standby pour les projecteurs Ektapro Kodak. Dans ce mode le projecteur est prêt à l'utilisation, la lampe de projection et le ventilateur sont éteints.

Si un projecteur déjà en mode standby est de nouveau défini avec la commande ESTB, cela annulera le mode standby. De même que si un projecteur déjà en mode standby est défini avec les fonction Alternate, Dissolve, Tray ou Fade, cela annulera également le mode standby. Il se peut qu'il s'en suive un léger décalage horaire. Si la commande doit être particulièrement exacte il est dans ce cas préférable d'annuler auparavant la commande ESTB.

Attention : Si le mode standby a été défini directement à partir du projecteur, il ne sera plus possible de le désactiver à partir d'Imagix (par les commandes ESTB, ALTN, DISS, TRAY, FADE).

NEXT - NEXT -*

La commande Next est une commande « Transport » permettant d'avancer la position actuelle. Par exemple si le projecteur A a son chargeur à la position 50, la commande « Next 5 » permettra un transport du chargeur le plaçant à la diapositive 55.

BACK**- BACK -***

Cette fonction est identique à la fonction next mais en sens inverse. Par exemple, si le chargeur est à la position 50, la commande « Back 5 » le positionnera en position 45.

ZOOM**- ZOOM -***

La commande Zoom correspond en partie à la commande Tray. Toutefois, 99 entrées sont possibles.

Cette commande n'est toutefois pas encore finalisée dans cette version d'Imagix.

VOLT**- VOLT -***

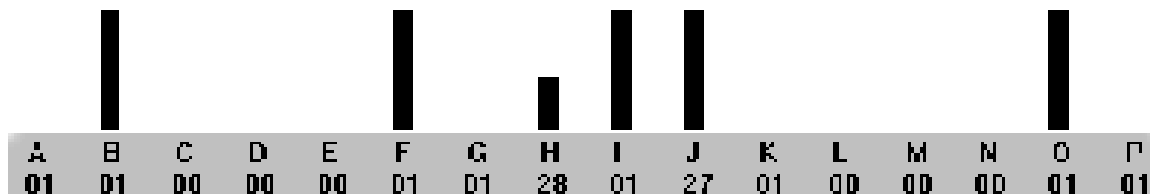
La commande Volt correspond en partie à la commande Tray. Toutefois, 99 entrées sont possibles.

Cette commande n'est toutefois pas encore finalisée dans cette version d'Imagix.

* Ces abréviations sont utilisées sous Imagix. Pour définir l'une de ces commandes, il suffit de taper les premières lettres de cette commande dans la colonne correspondante (Nr.4 pour la définition des projecteurs).

4.2 La partie graphique

Dans la partie suivante nous souhaitons vous donner un aperçu du mode graphique.



Le diagramme :

Il précise l'éclairage en pourcentage correspondant aux différents projecteurs. Les effets de fondus ainsi que les éclaircissements et assombrissements des diapositives y sont représentés en temps réel. Les barres clignotantes illustrent la commande PULSE également en temps réel.

A-P :

Les lettres correspondants aux projecteurs

- La lettre est en minuscule : Le Snap est activé
- La lettre clignote : illustration en temps réel et dans la fréquence définie d'un clignotement (effet stroboscopique) programmé.
- La lettre n'est pas visible : Le projecteur (Ektapro) est défini en mode Standby.

00-80 :

Etat actuel du chargeur.

La partie graphique est orientée selon le statut des signaux PlusTrac qui ne peut restituer certaines étapes de programmation antérieures. De ce fait, certaines commandes comme Fadelevel ou Pulse ne pourront être illustrées si vous effectuez un retour en arrière de plus de trois étapes dans votre représentation (par exemple PgUp, PgDn).

Par contre tant que vous vous déplacerez en avant, toutes les séquences seront reproduites en temps réel dans la partie graphique.

Preview :

En cliquant directement dans le diagramme sur une lettre correspondant à un projecteur, ce projecteur passera en mode Preview. Avec le clavier ce mode peut également être défini par les touches « ALT-A » jusqu'à « Alt-O ». On peut ainsi directement accéder à chaque chargeur pour par exemple rechercher une diapositives.

Vous trouverez plus de détails dans le chapitre « La fonction Preview ».

4.3 Temps événementiel et temps relatif

Pour la construction d'une représentation deux possibilités sont à votre disposition. Ces deux possibilités peuvent être combinées de multiples façons.

- Le temps événementiel

Avec le temps événementiel, vous définissez à quel moment une étape de votre programmation devra se dérouler ; La montre interne ou externe en est la référence (Time-Code). Ce qui signifie que dès que le temps événementiel d'une étape correspondra à la montre interne ou externe, Imagix validera cette étape. Le temps événementiel est donc un temps absolu totalement indépendant des autres temps événementiels correspondant aux autres étapes de la programmation.

Vous pouvez programmer toute une représentation en utilisant uniquement le temps événementiel ; Imagix intégrera automatiquement les temps relatifs corrects.

- Le temps relatif

Le temps relatif ou temps d'attente définit l'écart entre les différentes étapes. Le temps relatif est défini en fonction du temps événementiel. Donc, Si vous modifiez le temps relatif d'une étape, tous les temps événementiels consécutifs seront décalés en conséquence. Par exemple, si vous rajoutez une seconde à un temps relatif d'une étape, toutes les étapes suivantes seront décalées d'une seconde.

Si vous souhaitez modifier de façon ciblée une seule étape, utilisez toujours le temps événementiel.

Le temps relatif convient très bien à la programmation d'un effet comportant le même écart ou un écart répété entre les étapes. Il est en effet plus rapide et plus efficace de définir dans ce cas le temps relatif que le temps événementiel.

4.4 Les différents modes de mise en marche

4.4.1 EDIT

Mode édition

Validation :

- en cliquant sur le bouton EDIT avec la souris
- en tapant sur la touche « Echap »

Sélectionnez ce mode de mise en marche pour la programmation de votre représentation. En validant également la touche « sYnc » vous pourrez suivre à tout moment le résultat de votre programmation à l'écran de projection.

4.4.2 PLAY

Mode lecture

Validation :

- en cliquant sur le bouton PLAY avec la souris
- en tapant sur la combinaison de touches « ALT-P »

A l'écran apparaîtra la première ligne de programmation en mode inversé. Cet affichage correspondra toujours à l'étape qui sera ensuite validée.

« PLAY » lancera automatiquement la montre interne si elle a été préalablement sélectionnée (« TC int » dans la fenêtre « CLK source »).

Si vous souhaitez lancer votre représentation à partir d'un endroit précis, il vous suffira de vous déplacer à l'endroit souhaité tout en étant tout d'abord dans le mode « EDIT », validez ensuite la montre interne et basculez en mode « PLAY ». La représentation débutera à partir de l'endroit souhaité.

Comme pour « EDIT » : En validant également la touche « sYnc » vous pourrez suivre à tout moment le résultat de votre programmation à l'écran de projection.

Sélectionnez ce mode si vous souhaitez réorganiser les temps événementiels. Il vous faudra sélectionner les étapes avec la fonction Block «Markiere Block » et «Abruf vorbereiten » ensuite avec la touche « Entrée » vous lancerez la musique (voir Programmation Exemple 1).

4.4.3 SYNC

Mise en marche de la synchronisation des projecteurs

Validation :

- en cliquant sur le bouton SYNC avec la souris
- en tapant sur la combinaison de touches « ALT-Y »

4.5 Les Touches de fonction

Avec les touches de F1 à F10 vous pouvez valider à tout moment des commandes spécifiques. Ces mêmes commandes peuvent aussi être validées avec la souris.

4.5.1 F1 Aide

Vous pouvez appeler l'aide à tout moment pour des questions aussi diverses que par exemple : « Comment construit-on une commande Fadelevel ? » ou encore « Quel est le raccourci clavier pour eXit ? ».

Avec la souris vous pourrez appeler l'aide en cliquant sur le bouton « Hilfe » (Aide).

4.5.2 F2 Enregistrer fichier

Si vous créez un nouveau fichier, vous utiliserez cette fonction afin de l'enregistrer en lui définissant un nom (8 caractères maximum). Par défaut Imagix inscrira « noname », il vous faudra donc le remplacer par votre nom de fichier et taper « Entrée » afin de procéder à la validation de l'enregistrement.

S'il s'agit d'un fichier déjà existant mais que vous venez de modifier, Imagix vous proposera le nom de ce fichier. Si vous souhaitez conserver ce nom il vous suffira de valider par « Entrée ».

Les fichiers seront enregistrés avec l'extension « .IMX ». Lors de l'enregistrement de la dernière version d'un fichier une copie de sauvegarde sera enregistré avec l'extension « .BACK ».

Si vous souhaitez enregistrer ce fichier sous un autre répertoire ou un autre support, il faudra sélectionner la fonction « Speichern als... » (Enregistrer sous...) dans le menu « Datei » (Fichier).

Avec la souris vous pourrez procéder à l'enregistrement en cliquant sur le bouton symbolisant une disquette (deuxième bouton à gauche) ou à partir du menu « Datei » (Fichier), « Speichern als... » (Enregistrer sous...).

4.5.3 F3 Ouvrir fichier

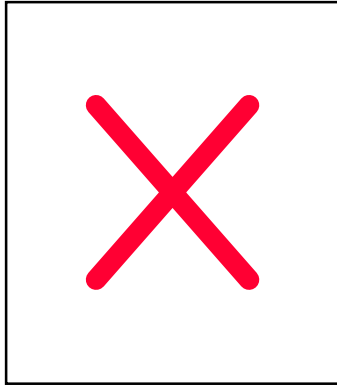
En tapant sur F3 l'ensemble des différentes représentations déjà enregistrées seront affichées. Sélectionnez la représentation souhaitée soit en tapant la première lettre du nom de celle-ci, soit en cliquant avec la souris puis tapez sur « Entrée ».

A partir de ce masque vous pouvez également accéder à d'autres fichiers situés sur d'autres répertoires ou sur d'autres supports.

Afin d'ouvrir une copie de sauvegarde (.BACK), sélectionnez « Backup Datei laden » (Ouvrir fichier Backup) dans le menu « Datei » (Fichier). L'ensemble des fichiers « .BACK » sera alors affiché.

Avec la souris vous pourrez appeler cette fonction en cliquant sur l'icône (premier bouton à gauche).

4.5.4 F4 Fonctions Block



En tapant F4 toute une liste de fonctions s'afficheront à l'écran. Imagix vous permet de disposer de toute une série de fonctions block permettant de multiples possibilités. La sélection de ces fonctions s'effectue de façon standard. Placez-vous sur la fonction souhaitée et tapez « Entrée ».

Avec la souris cliquez le menu « Blockfunktionen » et sélectionnez ensuite la fonction. Si vous ne souhaitez pas valider votre action tapez sur « Echap » ou avec la souris sur « Abbruch ».

Un block sera traité par Imagix comme s'il s'agissait d'une petite représentation en elle-même. Ainsi lorsque vous sélectionnez la fonction « Ouvrir Fichier » par F3, les fichiers correspondant à vos blocks s'afficheront également.

Les différentes fonctions blocks sont les suivantes :

a. Markiere Block von...bis (Sélectionner block de...à)

Afin de procéder à un traitement d'un block il faudra évidemment qu'une sélection soit préalablement effectuée. Si vous validez la fonction Markiere Block (Sélectionner block) un masque de saisie s'affichera dans lequel vous préciserez le numéro de la première et de la dernière étape correspondant au block que vous souhaitez sélectionner. Validez avec la touche « Entrée » ou « OK ». Les étapes sélectionnées seront marquées à la fin de la ligne de commande par un astérisque.

Avec Imagix vous pouvez également sélectionner des étapes non consécutives (par exemple, les étapes 3, 8 et 11). Pour sélectionner des étapes disparates vous pouvez procéder de façon suivante :

- Avec le clavier : tapez un astérisque dans l'étape que vous souhaitez sélectionner (votre curseur peut être situé à n'importe quel endroit de cette ligne mais pas dans le champ commentaire).
- Avec la souris : positionnez le curseur de la souris à la fin de la ligne que vous souhaitez sélectionner et cliquer avec le bouton droit de la souris.

Afin d'annuler une sélection dans une étape, il suffit de taper de nouveau un astérisque dans cette étape pour que la sélection disparaisse.

Si vous souhaitez quitter le block sélectionné il faudra taper sur « Echap ».

b. Entferne Markierung (annuler sélection)

Cette fonction vous permettra d'annuler toutes les sélections d'un block donné (et non pas seulement une seule comme indiqué ci-dessus). En tapant « Entrée » ou « OK » cette désélection générale sera validée.

c. Abruf vorbereiten (préparation)

Cette fonction vous permettra de déplacement le plus possible l'horaire d'un block « vers le bas » c'est-à-dire le plus proche possible du temps événementiel suivant ce block.

Par exemple :

0 :10.00 ...
0 :20.00 ...

0 :30.00 ...

Si l'on sélectionne l'étape du milieu (0 :20.00) et que l'on valide ensuite la fonction Abruf vorbereiten, cette étape sera déplacée le plus possible « vers le bas », elle sera donc maintenant définie par le temps événementiel 0 :30.00 (se faisant Imagix conserve la logique de l'ensemble de la programmation). Les étapes à la fin de la représentation auront pour temps événementiel 99 :59.95. Cette fonction est utilisée lorsque l'on veut programmer de façon impulsive la musique pour une partie ou l'ensemble d'une représentation. La démarche est décrite dans l'exemple de programmation Nr.1. Si le résultat n'est pas satisfaisant vous pouvez retravailler le block autant que nécessaire (la sélection restera affichée tant que vous ne l'aurez pas annulé sciemment).

d. Lade Block (Ouvrir Block)

En sélectionnant cette fonction, une liste de tous les blocks disponibles est affichée. Ainsi qu'évoqué ci-dessus, Imagix traitera les fichiers blocks (qui ne sont qu'une partie d'une représentation) comme les fichiers d'une représentation dans son ensemble. Par cette fonction tous les fichiers avec l'extension « .IMX » seront affichés. Ainsi deux productions différentes pourront être réunies sans difficulté.

Sélectionnez le fichier souhaité et validez avec la touche « Entrée » ou « OK ». Si votre fichier se trouve sous un autre répertoire ou un autre support, il faudra sélectionner ce répertoire ou ce support.

e. Lade Block ab Cursor (ouvrir block à partir du curseur)

Lorsque vous sélectionnez cette fonction, toutes les productions Imagix seront affichées. Sélectionnez le block souhaité et validez avec « Entrée » ou « OK ». Le block sera alors inséré à l'endroit où sera positionné votre curseur

Ici aussi, le temps événementiel sera réadapté en fonction de cette insertion.

Avant de sélectionner cette fonction veuillez vérifier que votre curseur se situe bien à l'endroit souhaité pour l'insertion.

f. Sichere Block (enregistrer block)

Cette fonction permet d'enregistrer un block sélectionné dans un fichier séparé. Cet enregistrement s'effectue comme pour l'enregistrement d'une représentation. Il vous faudra spécifier le nom d'un fichier (8 caractères maximum) et valider avec « Entrée » ou « OK ». De cette façon vous pouvez vous constituer une véritable bibliothèque d'effets spéciaux (animations du type orage, feux d'artifice...) ; vous pourrez ensuite les enregistrer et les réutiliser sans difficulté.

g. Lösche Block (effacer block)

Un block sélectionné pourra être effacé avec cette fonction par la validation « Entrée » ou « OK ». Un masque s'affichera tout d'abord vous demandant par sécurité si vous souhaitez réellement effacer ce block.

Attention : cette fonction n'effacera pas que la sélection mais également toutes les étapes sélectionnées. Si vous ne souhaitez effacer que la sélection, il vous faudra procéder comme indiqué dans la fonction b. Entferne Markierung (annuler sélection).

h. Verschiebe Block (déplacer block)

Cette fonction vous permettra de déplacer un block à l'intérieur d'un montage. Un masque s'affichera vous demandant à quel moment (horaire) vous souhaitez déplacer ce block. La direction du déplacement sera donné en précisant + ou -.

i. Kopiere Block (copier block)

Cette fonction permettra de copier un block aussi simplement que pour la fonction de déplacement. A la différence de la fonction de déplacement, le block après avoir été copié restera à sa position originale. Vous définirez dans le masque qui s'affichera l'endroit où vous souhaitez insérer la ou les copie(s) du block. Avec + ou - vous définirez également la direction souhaitée.

Après avoir copié un block il se peut que la structure optique du block soit modifiée puisque les temps événementiels seront réajustés.

Après avoir tapé « Entrée » le block sera copié. Le block original perdra sa sélection et ce sera le block copié qui conservera la sélection.

j. Block verlängern/kürzen (rallonger/raccourcir block)

Cette fonction permet de rallonger ou de raccourcir la durée d'un block de façon homogène (maximum de 50%). Un masque s'affichera vous indiquant la durée actuelle du block. Vous pourrez alors remplacer cette durée par celle que vous souhaitez et validez avec « Entrée » « OK ».

Le block aura alors la longueur souhaitée (ce changement sera réparti sur toutes les étapes).

k. dto. Mit Enzeiteingabe

Cette fonction offre une seconde possibilité pour rallonger ou raccourcir un block. Un masque s'affichera vous indiquant le temps événementiel de la dernière étape du block, en modifiant cette donnée, la durée totale du block sera réajustée de façon homogène.

4.5.5 F8-F9 Montre externe et interne

F8 - Permet de basculer de la montre interne « TC int » vers la montre externe « TC ext », se faisant elle stoppera la montre interne si elle est active.

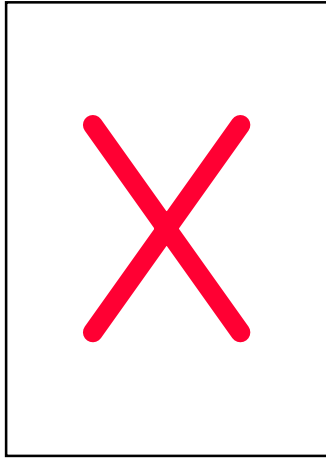
F9 - Permet de basculer de la montre externe « TC ext » vers la montre interne « TC int » en activant cette montre interne si le mode « PLAY » a été validé.

Particularités :

1. Lorsque vous avez sélectionné la montre interne « TC int », la montre interne sera activée automatiquement dès que le mode « PLAY » sera validé.

2. Lorsque vous vous trouvez en mode « EDIT », la montre interne vous indiquera toujours le temps événementiel (-1/20 secondes) de l'étape précédente celle où vous vous situez. En basculant dans le mode « PLAY » vous pouvez initialiser la représentation à l'endroit exact où vous vous trouvez. Cette fonctionnalité permet un contrôle pertinent des différentes étapes lors de la programmation.

4.6 Le menu « Datei » (Fichier)



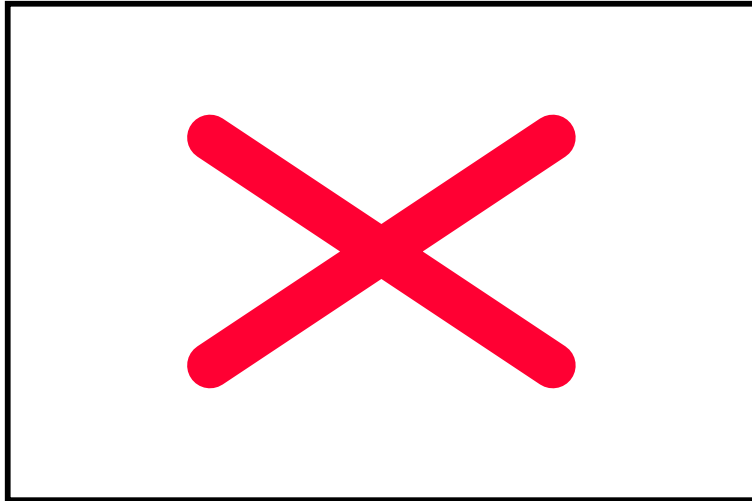
Nous avons déjà traité une partie du menu fichier par la description des touches F1 à F9. Les points qui n'ont pas encore été évoqués seront traités ici. Toutes ces fonctions peuvent être accédées par la souris ou en tapant la première lettre de ces fonctions puis par la touche « Entrée ».

4.6.1 Neue Datei (Nouveau fichier)

Si par exemple vous venez d'effectuer des modifications dans une représentation et que vous souhaitez créer une nouvelle représentation, il faudra tout d'abord enregistrer vos modifications par la fonction « Sichere Datei » (Enregistrer fichier) ; puis vous pourrez sélectionner la fonction Neue Datei (Nouveau fichier). La représentation dans laquelle vous aviez effectué des modifications disparaîtra de l'écran laissant la place à une représentation vierge ;

4.6.2 Neues Standardprojekt (Nouveau projet standard)

Afin de pouvoir structurer une représentation audiovisuelle de façon rapide et efficace, cette fonction vous offre la possibilité de générer automatiquement les commandes AV pour deux, trois ou quatre projecteurs. Vous devrez indiquer le nombre de diapositives ainsi que l'horaire de départ de la représentation. Vous définirez ensuite la durée des fondus ainsi que des éclaircissements et assombrissements. La durée standard définie indique le temps pendant lequel sera affiché une diapositives avant le prochain fondu ;



4.6.3 Speichern als ... (Enregistrer sous)

Si vous souhaitez renommer une production, sélectionnez cette fonction. Un masque s'affichera dans lequel vous pourrez préciser le nom et le cas échéant le répertoire et le support dans lequel vous souhaitez l'enregistrer. Validez ensuite par « OK » ou « Entrée ».

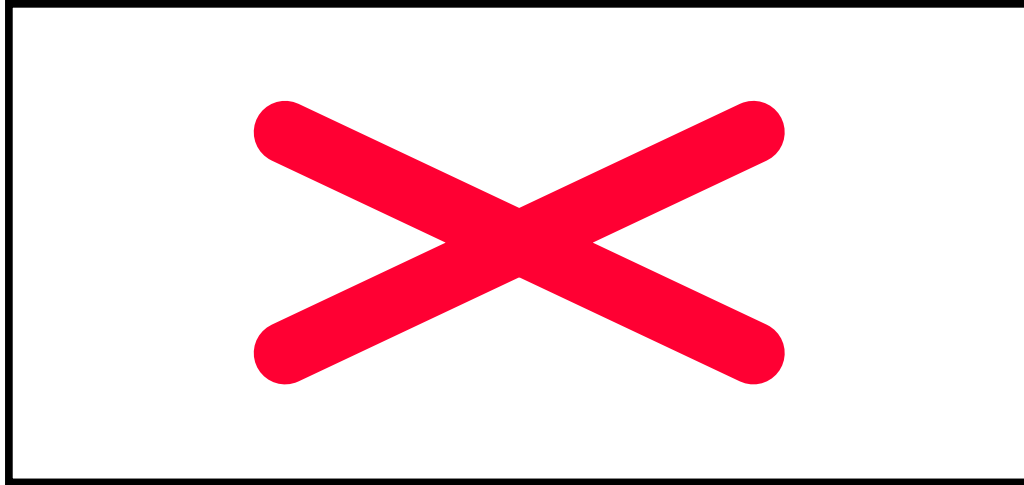
4.6.4 Drucken (Imprimer)

Par ce menu vous pouvez imprimer toute la production dans laquelle vous vous trouvez.

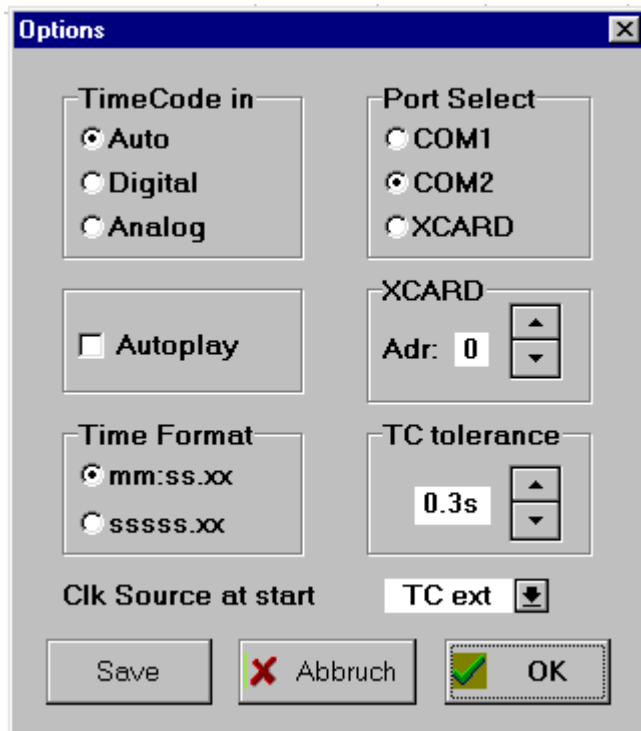
4.6.5 Wave Datei wählen (Sélection des fichier Wave)

Avec Imagix 3.2 vous avez la possibilité d'activer parallèlement à votre production un fichier Wave sur votre disque dur. Lorsque vous sélectionnez cette fonction, un masque s'affichera vous permettant de sélectionner le fichier Wave. Validez avec « OK » ou « Entrée ». Sélectionnez ensuite « Wave » sous « CLK Source » dans Imagix.

Votre programmation et le fichier Wave s'orienteront dès lors d'après la montre interne du PC. La synchronisation est ainsi définie et vous pouvez réajuster de façon exacte l'image au son. Dès que le résultat est correct, vous pourrez enregistrer l'ensemble sur un multi-pistes. Le son sera disponible à partir de la sortie de la carte son. La représentation pourra être enregistrée parallèlement en tant que PlusTrac sur une autre piste par le biais de la connexion d'un QUATRIX/TRIPLEX.



4.6.6 Einstellungen (Paramétrage)



Par ce menu vous pourrez paramétrer votre PC ainsi que certaines fonctions spéciales. Si vous quittez ce menu en utilisant la fonction « sichern » (enregistrer), vos modifications seront conservées (lorsque vous relancerez Imagix elles seront restituées). Par contre si vous cliquez sur OK, ces modifications ne seront conservées que pour la représentation dans laquelle vous vous trouvez.

a. Time-Code in

Possibilités : Auto, Digital, Analog

Par défaut : « Auto »

Cette fonction ne concerne que les utilisateurs de XCARD et UX-CDIX.

Description détaillée :

Auto

S'il y a un signal audio digital au niveau « Digital in » (pour UX-CDIX la diode est allumée), le Time-Code sera digital. S'il n'y a pas de signal audio digital, le Time-Code sera analogique.

Digital

Le Time-Code aura un signal audio digital (« Digital in »).

Analog

Le Time-Code sera à la sortie « Analog in « / »TC in ».

Ce paramétrage est nécessaire pour la reproduction des productions analogiques. Le paramétrage « Auto » sera insuffisant dans ce cas puisqu'il ne permet de rechercher que le signal digital.

b. Autoplay

Possibilités : Ein ; Aus (On ; Off)

Par défaut : Aus (Off)

Si « Ein » (On) est activé, le Time-Code sera automatiquement initialisé en mode PLAY.

Si « Aus » (Off) est activé, le basculement devra être effectué de façon manuelle.

c. Zeitanzeige (Affichage horaire)

Possibilités : mm :ss.xx, ssss.xx

Par défaut : mm :ss.xx

Avec cette fonction vous pouvez modifier l'affichage de l'horaire pour le temps événementiel et le temps relatif (minutes-secondes-dixièmes) et le remplacer par un affichage en secondes et dixièmes.

d. Schnittstellen (Port)

Possibilités : COM 1, COM 2, XCARD

Sélectionnez si votre appareil est relié par COM 1 ou COM 2 au PC.

Enregistrez par la fonction « Sichern » (Enregistrer)

Imagix reconnaîtra automatiquement si vous utilisez un appareil Bässgen et basculera automatiquement sur le port disponible.

Si vous utilisez X-CARD, sélectionnez cette fonction et prenez en compte les indications données dans le point suivant.

e. XCARD

Possibilités : 0 - 7

Par défaut : 0

Veuillez spécifier ici l'adressage indiqué sous XCARD (de 0 à 7) et enregistrez avec la fonction « Sichern » (Enregistrer). Pour plus de détails veuillez consulter le manuel d'XCARD.

f. Time-Code-Toleranz (Tolérance Time-Code)

Possibilités : 0.3 - 60 s

Par défaut : 0.3 s

Vous définissez ici la durée pendant laquelle la montre interne sera encore active dans le cas où le Time-Code serait désactivé. Ce ne sera qu'après cette durée « tolérée » que le programme sera interrompu (et si entre-temps aucune nouvelle données horaire externe n'est rétablie). Cette fonction augmente la sécurité de l'exécution.

Pendant la phase de programmation il est pertinent de maintenir cette Tolérance Time-Code au minimum.

Lors du transfert d'une production sous QUATRIX/TRIPLEX ou UX-MEGA, le paramétrage de la tolérance Time-Code sera également enregistré.

g. CLK Source by Start

Possibilités : TC int, TC ext, Wave, MTC out

Par défaut : TC int

Vous définissez ici quelle sera la montre activée lorsque vous ouvrirez un programme.

Lors de la programmation vous pourrez à tout moment modifier de nouveau sous « clock source » le type de montre utilisé.

Ces modifications temporaires ne seront pas enregistrées ; lorsque vous ouvrirez de nouveau un programme ce seront les données spécifiées dans ce masque qui seront prises en comptes.

Vous trouverez plus de détails sur les possibilités sous le chapitre « Paramétrage de Clock Source ».

h. Sichern (Sauvegarder)

Sélectionnez cette fonction lorsque vous souhaitez quitter le menu « Einstellungen » (Paramétrage), tout en conservant les modifications que vous venez d'effectuer. Ces modifications seront enregistrées dans le fichier « IMAGIX.CFG » ; ce fichier sera validé à chaque fois que vous lancerez Imagix.

Attention : Si vous quittez le menu « Einstellungen » (Paramétrage) en cliquant sur « OK », les modifications ne seront pas enregistrées, elles ne seront conservées que pour votre session actuelle.

4.6.7 Memory funktionen (les fonctions mémoire)

Il s'agit ici d'une fonction spéciale pour l'utilisation d'Imagix avec QUATRIX/TRIPLEX/UX-MEGA avec l'option d'enregistrement. Reliez tout d'abord QUATRIX/TRIPLEX/UX-MEGA avec votre PC. Activez la fonction Memory funktionen (les fonctions mémoire).

Un masque est affiché vous indiquant l'état actuel de la mémoire. Pour QUATRIX/TRIPLEX vous disposez des 4 mémoires, pour UX-MEGA vous disposez des 3 mémoires.

Afin d'enregistrer la production dans l'une de ces mémoires, sélectionnez la mémoire souhaitée (ligne 1 à 4) et cliquez ensuite sur « Daten senden » (envoyer données). Le déroulement de l'enregistrement est affiché en pourcentage.

Avec cette fonction vous pouvez écrire ou réécrire dans une mémoire. Les éléments suivants seront également inscrit dans la mémoire QUATRIX/TRIPLEX/UX-MEGA avec la production.

1. Nom du fichier Imagix enregistré
2. Nombre d'étapes (Cues) de la programmation.
3. Date de l'enregistrement.
4. CLK=int/ext : Paramétrage de la montre Imagix lors de l'enregistrement.

Attention : Si une production doit être validée à partir de l'une de ces mémoires avec la montre externe (Time-Code), il vous faudra positionner la montre Imagix sur « TC ext » avant l'enregistrement de la production sous QUATRIX/TRIPLEX/UX-MEGA (et vice et versa pour la montre interne : « TC int »).

5. TCT=X.Xs : La tolérance Time-Code définie.
6. Max : Mémoire disponible (en Cues)

4.6.8 Backup Datei laden (enregistrer fichier Backup)

Lors de l'enregistrement de fichiers, Imagix effectue automatiquement une copie de sauvegarde (.BAK).

Vous disposez ainsi toujours de la dernière version et de la version précédente effectuée.

Si vous souhaitez ouvrir une version « .BAK » il vous suffira d'utiliser ce menu et de sélectionner le fichier dans la liste proposée.

4.6.9 Exit

La fonction « eXit » vous permet de quitter Imagix.

Si vous aviez effectué des modifications sur un fichier, un masque s'affichera vous demandant si vous souhaitez enregistrer le fichier xxxxxxxx.imx

Cliquez sur « Ja » (Oui) si vous souhaitez l'enregistrer et « Nein » (Non) si vous ne souhaitez pas le conserver.

Avec « Abbruch » (Interrompre) vous pouvez revenir sous Imagix.

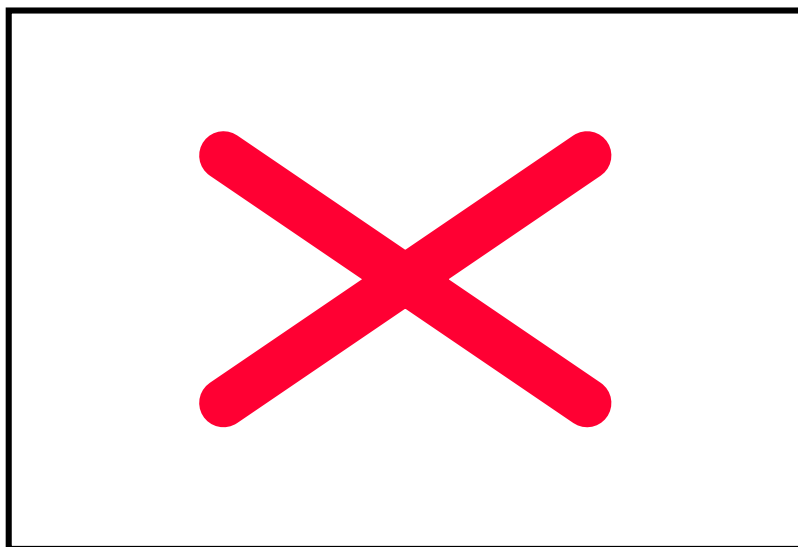
4.7 Le Menu « Tools »

Si vous sélectionnez « Tools », une liste de 3 fonctions s'affichera. Ces fonctions dans le détail sont les suivantes :

4.7.1 Preview

Avec la fonction Preview il est possible de programmer un projecteur afin de pouvoir sélectionner les diapositives (par les numéros du chargeur ou avec les touches + et -).

Cette fonction peut également être appelée pour les projecteurs de A à O avec la combinaison de touches ALT-A jusqu'à ALT-O (Preview pour le projecteur P n'est accessible qu'avec la souris puisque la combinaison ALT-P est déjà occupée pour la fonction Play). Avec la souris il vous suffit de cliquer sur le projecteur correspondant dans la partie graphique ou sur le signal d'affichage du chargeur. Le fait que le projecteur soit éclairé ou sombre est sans importance. Une fenêtre est affichée :



La fenêtre Preview peut être appelée à partir de n'importe quel endroit de la programmation et indifféremment pour les 16 projecteurs possibles. Le projecteur sélectionné sera éclairé au maximum, tous les autres projecteurs seront assombris.

Dans la partie droite de la fenêtre sera affiché l'état actuel du chargeur ainsi que le projecteur sélectionné. Vous pourrez dès lors sélectionner directement dans le champ numérique une position du chargeur. Avec les touches + et -, vous pourrez vous déplacer pas à pas à l'intérieur du chargeur. Si la diapositive sélectionnées doit s'afficher pendant une durée déterminée (pour des tests), vous pourrez sélectionner cette durée en déplaçant l'aiguille de la règle entre 0 et 10 secondes.

Grâce à la fonction Preview vous pourrez rechercher de façon ciblée une diapositive. Vous pouvez également changer à tout moment de projecteur en sélectionnant une autre lettre dans la liste de A à P.

Avec « Echap » ou « Ende » vous pourrez quitter la fonction Preview.

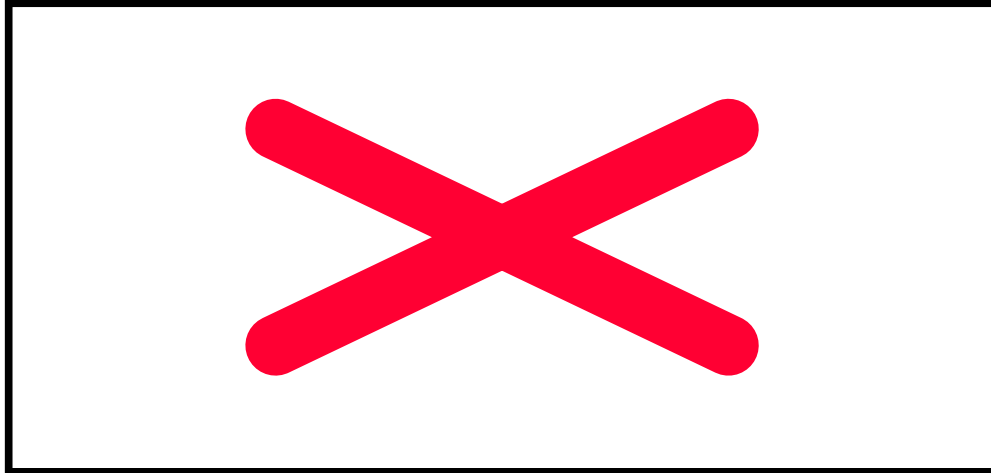
Lorsque vous activez la fonction Preview l'étape de programmation où vous vous trouviez est conservée, et lorsque vous quittez la fonction Preview vous serez automatiquement positionné dans cette étape.

4.7.2 Screen

Screen est un petit mais performant programme Freeware livré avec Imagix. Si vous le souhaitez vous pouvez l'offrir.

Screen vous facilite la détermination du positionnement de l'image par rapport à la distance focale, la distance de projection et la largeur de l'image.

Après avoir lancé Screen, la fenêtre suivante s'affichera sur votre ordinateur :



En déplaçant le curseur des 3 règles avec la souris ou avec les flèches du clavier, vous pourrez facilement déterminer les paramètres correctes.

Le principe est simple : inscrivez l'un des 3 paramètres que vous connaissez (le curseur que vous cliquez sera coloré). Si vous modifiez maintenant un deuxième paramètre, le troisième s'adaptera automatiquement.

Exemple :

Vous projetez de petites diapositives. Cliquez sur 24x36. Votre écran de projection est à 3 mètres. Si vous déplacez la règle du milieu sur 8 mètres vous pourrez observer que la première règle se positionnera automatiquement sur la valeur requise (en l'occurrence 92 mm).

De cette façon vous pourrez facilement obtenir les valeurs nécessaires.

4.8 Imagix 3.2 et le Harddisc recording

Imagix 3.2 permet de relier directement le système Harddisc recording TripleDAT 2.3 sous Windows. Validez sous CLK-Source « triple AV ». Si vous travaillez avec la Xcard de Bässgen en tant qu'interface de programmation AV, il vous faudra relier le « Port Midi » de la carte DAT avec l'entrée digitale de la XCard Bässgen. Sous CLK-Source paramétrez « extern ». A la sortie digitale de la Xcard la piste son sera toujours disponible avec les signaux TimeCode.

La programmation AV et la synchronisation pourra dès lors être développée. Ouvrez le programme Harddisc recording ainsi qu'Imagix 3.2.

Lorsque les deux programmes sont ouverts, une barre d'outils apparaît sous Imagix 3.2. Cette barre d'outils « Speed-Button » vous simplifiera la programmation et la synchronisation ;



Toute modification d'une étape de programmation sous Imagix 3.2 sera immédiatement actualisée et affichée sous le programme Harddisc recording. Pour cette action Imagix 3.2 est déterminé en tant que « slave » (esclave) et le programme Harddisc recording en tant que « master » (maître). Ceci signifie que le signal de référence du temps provient toujours du système HDR.



Triple Locator übernehmen (intégrer le Triple Locator)

Afin d'intégrer un temps événementiel à partir du programme Harddisc recording tripleDat dans Imagix 3.2, cliquez avec la souris sur cette icône. Cette façon d'intégrer le temps par la synchronisation AV n'est possible et pertinente que si les commandes décrites ci-dessous n'entrent pas en conflit avec celle-ci.



Projektoren vorbereiten (préparer les projecteurs)

Si vous positionnez le « locator » du programme Harddisc recording à un endroit précis de votre arrangement son, vous pourrez en cliquant sur cette icône, synchroniser les projecteurs et le programme Imagix 3.2. Les projecteurs diapos intégreront le temps actuel définis par le « Locator ».



Triple Fenster setzen (définir une triple fenêtre)

Pour mieux vous organiser : avec l'aide de cette icône, vous pourrez définir la grandeur optimale des fenêtre des différents programmes (Harddisc recording ainsi qu'Imagix) sur votre écran d'ordinateur.

[Bild ? ? ?] Neue Zeile bei Locatorposition (nouvelle étape de programmation par rapport à la position du Locator)

Avec la représentation graphique du son il est maintenant possible d'intégrer de façon précise une nouvelle étape de programmation sous Imagix 3.2. Placez le « Locator » dans le TripleDat à l'endroit souhaité et cliquez sur cette icône. Une nouvelle étape de programmation sera alors créée sous Imagix 3.2 intégrant automatiquement le temps événementiel défini par le « locator » du TripleDat.

4.9 L'accès aux fonctions par la souris

Pour l'accès direct par la souris, Imagix propose 7 symboles. Ces fonctions ont été pour la plupart déjà décrites précédemment ; nous ne ferons donc que les énumérer ici. Ces symboles se situent dans le premier tiers en haut de l'écran d'Imagix. Vous trouverez de gauche à droite les symboles suivants :

1. Un répertoire ouvert

Datei öffnen (ouvrir fichier), voir la description de la fonction F3.

2. Une disquette

Datei speichern (enregistrer fichier), voir la description de la fonction F2.

3. Les notes de musique

Wave-Datei öffnen (ouvrir un fichier son), voir la description de la fonction sous le menu Datei - Wave Datei wählen.

Einstellungen (paramétrage), voir la description du menu Einstellungen.

5. Une imprimante

Aktuelle Datei drucken (imprimer le fichier actuel)

6. « i »

Info sur Imagix

Une fenêtre s'affichera vous indiquant la version d'Imagix, le Copyright, la date correspondant à la version, et les autres Hardware Bässgen reliés.

7. « Exit »

Quitter Imagix, voir la description de la fonction dans le menu Datei - Exit.

4.10 Paramétrage « Clock source »

Le champ « Clock source » se situe à côté de la montre Imagix. Lorsque vous cliquez avec la flèche du bas sur ce champ, 4 fonctions sont listées. Elles représentent les différents paramétrages possibles de la montre qui seront utilisés lors d'une production.

Ces fonctions dans le détail sont :

1. TC int

Lors de l'exécution d'une présentation Imagix s'oriente avec la montre interne du PC. Ce paramétrage est validé lorsque l'on passe du mode « Edit » au mode « Play ». Si un Time-Code extérieur est relié au PC ce sera lui qui sera validé (et non pas la montre interne du PC).

2. TC ext

L'exécution d'une présentation s'effectue par un Time-Code externe. Ce Time-Code pourra être selon le cas analogique ou digitale (DAT/CD).

3. Wave

Avec Imagix 3.2 vous avez la possibilité d'exécuter parallèlement un fichier son et votre programmation Imagix. Sélectionnez votre fichier son par le menu « Datei » (Fichier). Paramétrez ensuite sous « CLK Source » le mode « Wave ».

Lors de l'exécution, votre production Imagix et le fichier son seront gérés tous les deux par la montre interne du PC. Grâce à cette synchronisation vous pourrez adapter l'image et le son de façon précise. Lorsque vous avez obtenu le résultat souhaité, vous pouvez enregistrer image et programmation sur un multi-pistes. Le son sera disponible à partir des sorties de la carte son. La représentation pourra être enregistrée parallèlement en mode PlusTrac au travers d'un gestionnaire du type QUATRIX/TRIPLEX relié au PC.

4. Triple AV

Si vous travaillez avec un système Harddisc recording tripleDat, vous pourrez utiliser ce paramétrage de « CLK-Source » afin d'obtenir la synchronisation et la programmation nécessaire.

4.11 Block relatifs

Imagix dispose de deux types de regroupement par blocks :

- Les blocks standards (voir la fonction F4) regroupent plusieurs étapes où même toute la production en un seul block. Le temps absolu ou relatif pourra être redéfini pour chaque étape sans que cela ne modifie les étapes précédentes ou suivantes. Les étapes sélectionnées pour un block seront marquées par un astérisque.

- Les blocks relatifs regroupent eux aussi différentes étapes d'une programmation. La sélection à partir du clavier s'effectue en tapant « R » à partir de n'importe quel champ d'une étape (sauf le champ Commentaire et Commande). Avec la souris la sélection s'effectue en cliquant directement derrière le temps absolu.

Pour annuler une sélection il suffira de répéter cette commande (avec le clavier ou la souris).

Une possibilité intéressante des blocks relatifs est qu'un block pourra être positionné de façon impulsive par rapport à un point précis du fichier son.

Le déroulement horaire du block demeurera conservé. Cette fonction correspond à la validation d'étapes par rapport à la musique (voir F4 les fonctions blocks et les suggestions de programmation).

Un block devra tout d'abord être défini en mode relatif (la première étape d'un block sera marquée de façon standard par un astérisque). Lorsque lors de l'exécution la première étape du block relatif sera atteinte, un autre horaire pourra alors lui être imparti. En validant simplement la touche « Entrée », l'horaire actuel de la montre interne ou externe sera repris pour cette première étape du block. Le temps absolu pour toutes les autres étapes du block sera redéfini automatiquement tout en conservant l'écart relatif des unes par rapport aux autres.

Un horaire pourra donc être ainsi facilement défini pour un block relatif par rapport à un moment précis du fichier son.

4.12 Travailler avec les étapes X

Imagix intègre la possibilité de programmer des étapes X.

Une étape X interrompt l'exécution d'un programme aussi bien avec la montre interne qu'avec la montre externe (Time-Code). Le X se situe devant chaque étape de programmation. La validation s'effectue en cliquant dans ce premier champ de saisie ou en tapant un « X » à partir de n'importe quel champ (sauf commentaire). Avec la montre interne, l'exécution sera interrompue à 1/20 de seconde avant le temps événementiel de l'étape X. En tapant la touche « Entrée », l'exécution sera poursuivie.

Avec le Time-Code, l'exécution sera également interrompue. Si le Time-Code continue de tourner après la validation d'une étape X, en tapant la touche « Entrée », Imagix se positionnera automatiquement au bon endroit et synchronisera les projecteurs corrélativement.

La programmation avec les étapes X convient particulièrement à des présentations en Live puisque l'on peut programmer la combinaison d'étapes précises de programmation et de séquences qui tourneront par exemple automatiquement avec la montre interne. L'exécution d'une étape de programmation et d'une séquence pourra être définie à un moment précis. Exemple :

[Bild ? ? ?]

Lors de l'exécution avec la montre interne les 4 projecteurs activés effectueront tout d'abord un transport sur l'image 1. L'exécution est interrompue avant l'étape X ; en validant la touche « Entrée » l'exécution de la séquence 1 sera validée jusqu'à la prochaine étape X définie. Cette étape X et la suivante seront chacune également validées en cliquant sur la touche « Entrée » au moment souhaité. La deuxième étape X (0 :37) se poursuivra avec l'exécution de la séquence 2.

Cette fonction étant avant tout intéressante pour les utilisateurs de QUATRIX/TRIPLEX et UX-MEGA, vous trouverez dans les manuels correspondants à ces appareils une description détaillée des possibilités (par exemple pour le « Speaker's Support »).

QUATRIX/TRIPLEX et UX-MEGA, sont en effet particulièrement adaptés pour les présentation en Live.

4.13 Rappel des fonctions des touches clavier

Entrée

- remplace le temps événementiel précédant par l'actuel dans le cas où l'étape a été sélectionnée comme block.

Echap

- quitter le menu où l'on se trouve ou l'action effectuée.
- basculer en mode « Edit »
- terminer le reformatage
- quitter la fonction Preview

Suppr

- dans le premier ou second champ de saisie (temps événementiel et commande) d'une étape : première validation de cette touche « suppr » : efface le contenu de l'étape deuxième validation : efface l'étape elle-même
- dans le commentaire : efface le caractère où le curseur est positionné.

Inser

- insère une étape avant l'étape où l'on est positionné
- dans le commentaire : prépare l'insertion de caractères

→ ←

- permet le déplacement à gauche ou à droite à l'intérieur d'une rubrique
- déplace le curseur à gauche ou à droite à l'intérieur d'une rubrique

↓ (flèche vers le bas)

- déplacement vers l'étape de programmation suivante.

↑ (flèche vers le haut)

- déplacement vers l'étape de programmation précédente.

↓ (flèche vers le bas avec trois tirets horizontaux ou PgDn)

- déplacement vers la page de programmation suivante.

↑ (flèche vers le haut avec trois tirets horizontaux ou PgUp)

- déplacement vers la page de programmation précédente.

Ctrl et (flèche vers le bas avec trois tirets horizontaux ou PgDn)

- déplacement tout à la fin du fichier

Ctrl et (flèche vers le haut avec trois tirets horizontaux ou PgUp)

- déplacement tout au début du fichier

↵ (flèche oblique ou Home)

- déplacement au début de la ligne

Fin (ou End)

- déplacement à la fin de la ligne
- dans le champ commentaire : déplacement à la fin du commentaire.