

# VJX16-4

Table de mixage vidéo 16 entrées

## Manuel de l'utilisateur (Français)



Veillez lire attentivement les instructions de ce manuel de l'utilisateur avant de brancher cet appareil.

# CONSIGNES DE SECURITE



## Avertissement :

Afin de réduire le risque de choc électrique, ne pas ouvrir le boîtier de protection. L'appareil ne comprend aucun élément pouvant être réparé par l'utilisateur. Toute réparation doit être faite par un personnel qualifié.



Le symbole de l'éclair fléché dans un triangle équilatéral indique à l'utilisateur la présence dans l'appareil d'éléments à haute tension non-isolés, d'une puissance suffisante pour provoquer un choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral indique à l'utilisateur la présence de consignes importantes d'utilisation et de maintenance dans le manuel accompagnant le produit.

## Avertissement :

1. Afin d'éviter tout risque d'incendie ou de choc électrique, n'exposez pas cet appareil à la pluie, à l'humidité, près de l'eau ou sur une surface humide. Ne manipulez pas l'appareil, les cordons électriques et l'adaptateur avec les mains humides.

2. Cet appareil, utilisé seul ou en combinaison avec un amplificateur et un casque ou des enceintes, peut générer des niveaux sonores susceptibles d'occasionner des pertes irréparables de l'audition. En cas de perte de sensibilité auditive, consultez un spécialiste.

3. Installez l'appareil dans un endroit bien ventilé. Eloignez l'appareil des sources de chaleur et des rayons directs du soleil. Evitez d'exposer l'appareil dans des endroits poussiéreux.

4. Ne déplacez pas l'appareil tant qu'il est allumé. Débranchez tous les câbles provenant des appareils périphériques externes et de l'alimentation électrique avant de déplacer l'unité.

5. Installez et utilisez l'appareil sur une surface stable, nivelée et non sujet à de hauts degrés de vibrations. Il doit être exposé ou stocké à une hauteur raisonnable permettant une manipulation sans risques.

6. Débranchez le cordon d'alimentation en cas de risque d'orage.

7. Eloignez l'appareil des champs électriques ou magnétiques importants (haut-parleur, tubes cathodiques, ...).

8. Protégez le câble d'alimentation de mauvais traitements physiques ou mécaniques. Evitez qu'il ne soit tordu, vrillé, pincé, coincé dans une porte ou que l'on marche dessus. Vérifier les connexions au niveau des prises secteur.

9. Confiez l'appareil à un technicien qualifié si le cordon secteur ou l'embase sont endommagés, si des objets ou des liquides se sont introduits dans l'appareil, si l'appareil montre des signes de dysfonctionnement ou une baisse sensible des performances, ou si l'appareil est tombé ou son boîtier a été endommagé.

10. Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil. Il est possible que l'adaptateur chauffe après plusieurs heures de fonctionnement : ceci est normal. Prenez soin de ne pas plier ou tordre le cordon d'alimentation au risque de l'endommager et causer des chocs électriques.

11. Branchez le cordon d'alimentation dans une prise adaptée et assurez-vous que l'installation électrique sur laquelle vous vous apprêtez à brancher votre appareil est en accord avec les instructions figurant sur le boîtier de l'adaptateur secteur.

12. Ne surchargez pas la prise électrique sur laquelle est branchée l'appareil. La puissance totale des appareils branchés sur une prise ne doit pas dépasser la puissance maximale tolérée.

13. Vous devez utiliser pour toutes vos entrées/sorties audio, vidéo, USB et MIDI des câbles ou cordons de moins de 3 mètres. Vérifiez que les connexions sont faites correctement. Vérifiez également que les câbles et cordons utilisés ne sont pas endommagés et qu'ils sont conformes et homologués.

14. Débranchez l'appareil avant de le nettoyer. Nettoyez exclusivement à l'aide d'un chiffon doux et sec pour l'entretien quotidien. N'utilisez jamais de benzène, d'alcool ou de solvant d'aucune sorte.

15. Transportez la table avec précaution dans son emballage d'origine ou dans un flycase prévu à cet effet.

16. Ne laissez pas un enfant sans surveillance d'un adulte à portée de la table.

17. Manipulez les boutons et les potentiomètres avec une précaution raisonnable. Une utilisation trop brusque risque de les endommager. N'utilisez ni graisse, ni dégrissant ou salive autour des potentiomètres pour les dégraisser. N'appliquez aucune pression sur la vitre de l'écran LCD.

**Considérations environnementales :**

1. Ce symbole, représentant une poubelle sur roulettes barrées d'une croix, signifie que le produit est couvert par la directive européenne 2002/96/EC du 27 janvier 2003 relative aux Déchets d'Equipements Electriques et Electroniques (DEEE).

2. Ce matériel contient des substances potentiellement dangereuses pour l'environnement et la santé. Il ne doit en aucun cas être jeté dans les ordures ménagères et il doit donc faire l'objet d'une collecte sélective. Une élimination conforme aux instructions aidera à réduire les conséquences négatives et risques éventuels pour l'environnement et la santé humaine.

3. Vous êtes invités à retourner votre matériel :

- Soit au magasin du vendeur, dès lors qu'il y a achat de matériel neuf électronique.
- Soit dans un point de collecte approprié pour le traitement, la valorisation et le recyclage des déchets d'EEE.

Ainsi, vous ferez un geste pour l'environnement et vous contribuerez à la préservation des ressources naturelles et la protection de la santé humaine.

**Conformité :****Pour les pays de l'Union Européenne (E.U.) :**

Cet appareil a été fabriqué en conformité avec les normes européennes telles que le stipulent les directives 93/68/CEE, 73/23/CEE (directive sur les basses tensions) et 89/336/CEE (directive sur la Compatibilité Electromagnétique).

**Pour le Canada / For Canada :**

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada. / This class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

**Pour les USA / For the USA :**

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules.

These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation.

If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures :

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

### **Informations relatives à l'épilepsie :**

L'exposition à certaines images, en particulier aux lueurs et motifs clignotants pouvant apparaître lors du mélange d'images peut provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité et ce pour un très faible pourcentage de la population, y compris chez les personnes n'ayant aucun antécédent. Les symptômes peuvent se présenter sous plusieurs formes. Ils se caractérisent généralement par :

- des étourdissements,
- une altération et des troubles visuels,
- des mouvements convulsifs des bras et du visage,
- de la désorientation,
- une perte de connaissance momentanée.

Des blessures lors d'une chute ou un choc avec des objets avoisinants peuvent être provoquées par une perte de connaissance ou une convulsion liée à la crise.

Si vous ressentez de tels symptômes, cessez immédiatement d'utiliser la table et consultez un médecin.

### **Droits d'auteur :**

1. L'enregistrement, l'utilisation, l'émission, la diffusion, la distribution et la vente d'une œuvre audio ou vidéo partielle ou intégrale sans l'accord des détenteurs des droits constitue une violation de la loi sur la protection des droits d'auteurs.

2. Ne pas utiliser la table dans le but d'enfreindre les droits détenus par un tiers. La société VIXID n'assume aucune responsabilité au regard de toute violation de la loi protégeant les droits d'auteurs par l'utilisation de ce produit.

3. La société VIXID ne peut en aucun cas être tenu pour responsable lorsque les vidéo mixées avec la table intègrent un contenu illicite ou portent atteinte à la dignité humaine.

### **A propos du manuel :**

1. La société VIXID peut à tout moment et sans préavis procéder à des modifications ou des améliorations du présent manuel de l'utilisateur. Et ce, à la suite d'erreurs de typographie, d'erreur dans l'information décrite ou d'omission, mais aussi suite à des mises à jour consécutives à l'amélioration de fonctionnalités matérielles ou logicielles de l'appareil.

2. Le présent manuel est la propriété de la société VIXID et ne peut en aucun cas être reproduit, tout ou partie sans l'accord préalable écrit de la société VIXID.

3. Le numéro de version est 5.8.2

### **Note :**

**Pour toute question relative aux consignes de sécurité, merci de vous adresser au support technique de votre revendeur ou directement à la société VIXID.**

# **INTRODUCTION**

---

Merci de la confiance que vous témoignez en choisissant la *VJX16-4*. Cette table de mixage vidéo est l'outil idéal pour vos prestations audio-vidéo live :

- 16 entrées vidéo,
- 6 sorties vidéo,
- 4 couches vidéo en temps réel,
- Une multitude d'effets sur chaque piste,
- Une interface audio et MIDI,
- ...

Avant d'installer ou d'utiliser la table de mixage, vérifiez le contenu de votre boîte et assurez vous que tous les articles suivants sont présents :

- La table de mixage VJX16-4,
- Un bloc d'alimentation secteur,
- Un cordon secteur,
- Un CD

**Prenez connaissance des consignes de sécurité avant d'utiliser la VJX16-4.**

Rendez vous sur [www.vixid.com](http://www.vixid.com) afin d'être tenu informé des dernières nouveautés et mises à jour.

# SOMMAIRE

---

<b>CONSIGNES DE SECURITE .....</b>	<b>2</b>
AVERTISSEMENT : .....	2
CONSIDERATIONS ENVIRONNEMENTALES : .....	3
CONFORMITE : .....	3
INFORMATIONS RELATIVES A L' EPILEPSIE : .....	4
DROITS D' AUTEUR : .....	4
A PROPOS DU MANUEL : .....	4
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>5</b>
<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>6</b>
<b>PANNEAU AVANT / ARRIERE.....</b>	<b>8</b>
PANNEAU AVANT : .....	8
PANNEAU ARRIERE : .....	9
<b>OVERVIEW .....</b>	<b>10</b>
<b>CONNEXION.....</b>	<b>11</b>
<b>ENTREES VIDEO .....</b>	<b>13</b>
ORGANISATION DES ENTREES ET PISTES VIDEO : .....	13
VISUALISATION DES ENTREES VIDEO SELECTIONNEES : .....	14
SELECTION DES ENTREES VIDEO : .....	15
<b>SORTIES VIDEO .....</b>	<b>16</b>
ORGANISATION DES SORTIES VIDEO : .....	16
CONFIGURATION DES SORTIES VIDEO : .....	17
<b>HIERARCHIE DES PISTES VIDEO .....</b>	<b>19</b>
ORGANISATION DES PISTES ET DES COUCHES VIDEO : .....	19
VISUALISATION DE L' ORGANISATION DES PISTES EN COUCHES VIDEO : .....	19
MODIFICATION DE L' ORGANISATION DES PISTES : .....	20
<b>COMPOSITION DES PISTES VIDEO .....</b>	<b>21</b>
PRINCIPE : .....	21
COMPOSITION ET FUSION DES QUATRE PISTES : .....	22
MODES DE FUSION (BLEND) : .....	24
<b>TRANSPARENCE DES PISTES / COMPOSANTE ALPHA .....</b>	<b>25</b>
POTENTIOMETRES DE PISTES : .....	25
FONCTIONS MUTE / SOLO : .....	25
<b>REGLAGE DU GAIN VIDEO.....</b>	<b>26</b>
<b>LA FONCTION SELECT .....</b>	<b>27</b>
<b>EFFETS DE COULEURS .....</b>	<b>28</b>
INTRODUCTION : .....	28
EFFETS BALANCE / OFFSET RGB : .....	29
EFFET BALANCE BCS : .....	30
EFFET NEGATIF (INVERSION DE COULEURS) : .....	31
EFFET NOIR & BLANC : .....	31
<b>EFFETS GEOMETRIQUES .....</b>	<b>32</b>
INTRODUCTION : .....	32
EFFETS GEOMETRIQUES FX : .....	33
EFFETS GEOMETRIQUES MOTION : .....	38
EFFETS GEOMETRIQUES CROP : .....	42
EFFET GEOMETRIQUE BACKGROUND ALPHA : .....	44
<b>KEYERS VIDEO .....</b>	<b>45</b>
INTRODUCTION : .....	45

PARAMETRAGE : .....	46
PARAMETRAGE AVANCE : .....	53
<b>LES TRANSITIONS.....</b>	<b>55</b>
INTRODUCTION : .....	55
PARAMETRAGE : .....	55
<b>RESET DES PARAMETRES D'UNE PISTE.....</b>	<b>60</b>
INTRODUCTION : .....	60
REINITIALISATION DES SECTIONS OU SOUS-SECTIONS D'UNE PISTE : .....	60
REINITIALISATION D'UNE PISTE : .....	61
<b>PRESET .....</b>	<b>62</b>
INTRODUCTION : .....	62
ORGANISATION DES PRESETS : .....	62
RAPPEL DE PRESETS : .....	63
SAUVEGARDE DE PRESETS : .....	64
REINITIALISATION DES PRESETS : .....	65
<b>FONCTIONNALITES MIDI.....</b>	<b>66</b>
MIDI IN : .....	66
MIDI OUT : .....	66
IMPLEMENTATION MIDI : .....	67
<b>MENU MASTER .....</b>	<b>71</b>
INTRODUCTION : .....	71
CONFIGURATION GENERALE DES PARAMETRES VIDEO : .....	72
CONFIGURATION DE L'INTERFACE MIDI : .....	74
CONFIGURATION DE L'INTERFACE HOMME MACHINE : .....	75
REINITIALISATION DE LA BANQUE DE PRESETS : .....	76
<b>SPECIFICATIONS TECHNIQUES .....</b>	<b>77</b>

# PANNEAU AVANT / ARRIERE

## Panneau avant :



### 1. Potentiomètres pistes :

Ces 4 potentiomètres permettent d'augmenter ou diminuer la transparence d'une piste vidéo.

### 2. Boutons Solo, Mute :

Ces boutons permettent d'activer et désactiver une ou plusieurs pistes vidéo.

### 3. Bouton Select :

Ce bouton permet de sélectionner une piste vidéo afin de lui appliquer des effets.

### 4. Matrice 4\*4 :

Ces 16 touches multifonctions permettent soit de modifier la hiérarchie de vos couches vidéo, soit de sélectionner vos entrées ou sorties vidéo, soit de sélectionner vos Preset.

### 5. Potentiomètres Blend :

Ces 4 potentiomètres permettent de choisir le mode de fusion d'une piste vidéo : Darken, Lighten, ...

### 6. Potentiomètres Gain :

Ces 4 potentiomètres permettent le réglage du gain d'une piste vidéo.

### 7. Boutons OUT 1, OUT2 et OUT3 :

Ces 3 boutons permettent de configurer les 3 sorties OUT1, OUT2 et OUT3.

### 8. Bouton Input :

Ce bouton permet de sélectionner les entrées.

### 9. Bouton Reset :

Ce bouton permet de réinitialiser certaines parties de la table.

### 10. Section Transition :

Cette section offre des effets de volets et transitions par commande manuelle ou automatique.

### 11. Section Color :

Cette section permet de paramétrer l'ensemble des effets de couleurs (Balance RGB, BCS, ...).

### 12. Section Effects :

Cette section permet de paramétrer l'ensemble des effets géométriques de la table (Mirror, Scroll, ...).

### 13. Section Keyer :

Cette section permet de paramétrer les keyers vidéo de la table.

### 14. Section Audio :

Cette section permet de paramétrer le tempo (BPM) et l'extraction audio pour automatiser certains effets vidéo de la table.

### 15. et 16. Contrôles partagés :

Les contrôles apportés par ces potentiomètres et la Track-Ball sont multi-usages. Ils servent à paramétrer et piloter les effets.

### 17. JOG :

Cette molette rotative permet la navigation dans les menus qui apparaissent sur l'afficheur LCD.

### 18. Bouton Preset :

Ce bouton permet la sauvegarde des Presets.

### 19. Bouton Menu :

Ce bouton permet d'accéder aux paramètres de configuration générale de la table.

### 20. Afficheur LCD :

Cet écran alpha numérique affiche les informations contextuelles.

**Panneau arrière :**



**1. Entrée alimentation :**

Entrée alimentation continue 5 Volts – 3 Ampères. Utilisez **EXCLUSIVEMENT** l'adaptateur secteur VIXID qui vous a été fourni.

**2. Interrupteur ON/OFF :**

Interrupteur vous permettant de mettre hors ou sous tension la table.

**3. Sélecteur Upgrade :**

Sélecteur permettant la mise à jour logicielle de la table.

**3'. Sélecteur PAL / NTSC :**

Sélecteur permettant le choix du standard PAL / NTSC.

**4. Connecteurs MIDI IN/OUT :**

Entrée MIDI IN et sortie MIDI OUT.

**5. 6 sorties vidéo analogiques :**

6 sorties vidéo dont 3 sorties indépendantes (doublées en CVBS et S-Vidéo). Cela vous permet de connecter jusqu'à 6 écrans simultanément.

**6. Connecteur USB :**

Cette prise USB sert à connecter un ordinateur à la VJX16-4 pour la mise à jour logicielle.

**7. Entrée / Sortie audio :**

Entrée audio stéréo (Audio IN) et sortie audio stéréo (Audio OUT).

**8. 16 entrées vidéo analogiques :**

Connectez-y jusqu'à 16 sources vidéo analogiques (8 S-Vidéo, 8 RCA) simultanément. Ces sources vidéo peuvent provenir de caméscopes, de caméras, de platines DVD, d'appareils photo, d'ordinateurs, ...

# OVERVIEW

---

## Entrées/Sorties vidéo :

- 16 entrées vidéo analogiques.
- 6 sorties vidéo qui permettent de diffuser le résultat de votre mixage mais également de pré-visualiser vos différentes vidéo ou vos effets.

## Traitement vidéo interne :

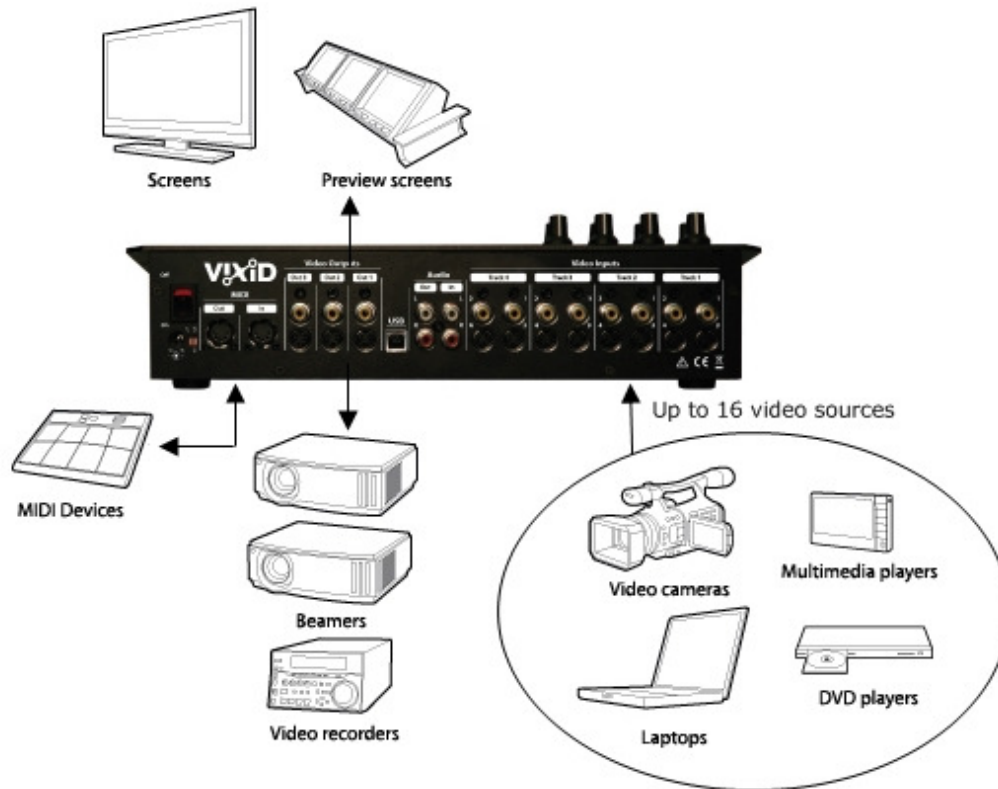
- 4 pistes vidéo qui peuvent être hiérarchisées sur 4 couches vidéo.
- Différentes architectures de mélange de pistes vidéo ainsi qu'une multitude de modes de fusion.
- Sur chaque piste, vous avez la possibilité de réaliser des incrustations (Keyer vidéo), ainsi que de nombreux effets (géométriques et de couleurs).
- Plusieurs types de transitions sont disponibles.

## Autres fonctionnalités :

- Des fonctionnalités audio et MIDI.
- Jusqu'à 144 réglages utilisateur ou usine (Preset).
- Une mise à jour du logiciel de la table via le port USB.

# CONNEXION

**Consigne importante :** Pour éviter l'endommagement ou le dysfonctionnement des haut-parleurs ou d'autres appareils externes, éteignez tous les appareils avant de faire les branchements.



1. La table de mixage vidéo *VJX16-4* dispose de 16 entrées vidéo analogiques :

- 8 entrées Composite (RCA)
- 8 entrées S-Vidéo (YC mini DIN)

Raccordez-y les sorties vidéo de vos différentes sources vidéo (magnétoscopes, lecteurs DVD, caméscopes, cameras, ordinateurs, appareils photos numériques, ...). Vous pouvez connecter simultanément jusqu'à 16 appareils.

2. Elle dispose également de 6 sorties vidéo : 3 sorties indépendantes (OUT1, OUT2 et OUT3) doublées en Composite et S-Vidéo. Vous pouvez ainsi connecter simultanément jusqu'à 6 appareils (vidéo projecteurs, écrans plasma ou LCD, écrans de pré-visualisation, magnétoscopes numériques ou à cassettes, ...).

3. Elle dispose de fonctionnalités MIDI grâce aux 2 prises MIDI IN et MIDI OUT :

- Vous pouvez ainsi piloter en temps réel l'ensemble des paramètres de la table de mixage avec un clavier ou un contrôleur MIDI, ou encore avec votre séquenceur audio préféré. Reliez le connecteur MIDI IN de la *VJX16-4* au connecteur MIDI OUT de votre séquenceur grâce à un cordon MIDI normalisé (DIN 5 broches).
- Certains logiciels intègrent directement des fonctionnalités de contrôle par MIDI. Vous pouvez alors piloter votre logiciel avec la *VJX16-4*. Reliez le connecteur MIDI OUT de la *VJX16-4* au connecteur MIDI IN de votre appareil MIDI grâce à un cordon MIDI normalisé (DIN 5 broches).

4. Elle dispose également de fonctionnalités audio :

- L'entrée audio stéréo (Audio IN) vous permet d'y connecter une source audio (lecteur CD ou DVD, ordinateur, table de mixage audio, ...). La VJX16-4 dispose d'un module d'analyse audio temps réel pour synchroniser vos effets avec la musique.
- La sortie audio stéréo (Audio OUT) vous permet de brancher la VJX16-4 vers un amplificateur ou une table de mixage audio. Elle transmet une copie du signal audio venu de l'entrée Audio IN.

5. Choix du standard vidéo : La VJX16-4 supporte les standards vidéo PAL/SECAM/NTSC. Sélectionner grâce au sélecteur le format vous souhaitez utiliser en fonction des sources vidéo que vous disposez.

P : correspond au standard PAL/SECAM.

N : correspond au standard NTSC.

Conseils importants :

- Vous devez choisir impérativement le standard avant l'allumage de la table. Si vous modifiez la position du sélecteur pendant le fonctionnement de la table, ce changement ne sera pas pris en compte.
- Si vous positionnez le sélecteur sur la position P, l'ensemble de vos 16 sources vidéo doivent impérativement être en PAL ou SECAM. Les 6 sorties vidéo seront également configurées en PAL. Reportez-vous au chapitre MENU MASTER du manuel utilisateur pour paramétrer chacune de vos entrées en PAL ou SECAM.
- Si vous positionnez le sélecteur sur la position N, l'ensemble de vos 16 sources vidéo doivent impérativement être en NTSC. Les 6 sorties vidéo seront également configurées en NTSC.

6. Connexion USB : La prise USB sert exclusivement à la mise à jour logicielle via un ordinateur PC. Reportez-vous au chapitre MISE A JOUR LOGICIELLE pour la mise à jour logicielle de la VJX16-4.

Conseils importants :

- Vérifiez que le sélecteur n'est pas sur la position U avant l'allumage de la table auquel cas la table se mettra en mode mise à jour logicielle.
- Ne connectez aucun appareil autre qu'un ordinateur PC sur la prise USB de la table (lampe USB, clé de stockage USB, ...). Vous risqueriez d'endommager la table de mixage ou votre appareil.

7. Alimentation : La VJX16-4 vous a été livrée avec un adaptateur secteur universel et un cordon d'alimentation secteur. Utilisez exclusivement ces 2 composants pour alimenter la VJX16-4. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourrait endommager entre autre la table. Lisez attentivement le chapitre CONSIGNES DE SECURITE avant d'alimenter la table.

- Connectez tout d'abord le cordon d'alimentation secteur à l'adaptateur secteur qui vous ont été fournis.
- Branchez ensuite le cordon d'alimentation à une prise secteur adaptée.
- Vérifiez que l'interrupteur ON/OFF est bien sur la position OFF.
- Branchez l'adaptateur dans la prise d'alimentation de la VJX16-4.
- Positionnez l'interrupteur ON/OFF sur la position ON pour démarrer la table.

Remarques :

- Reportez-vous au chapitre CARACTERISTIQUES TECHNIQUES pour de plus amples informations concernant les entrées / sorties de la VJX16-4.
- Utilisez des cordons audio, vidéo, USB et MIDI homologués et de bonne qualité. Ils doivent mesurer moins de 3 mètres de long.

# ENTREES VIDEO

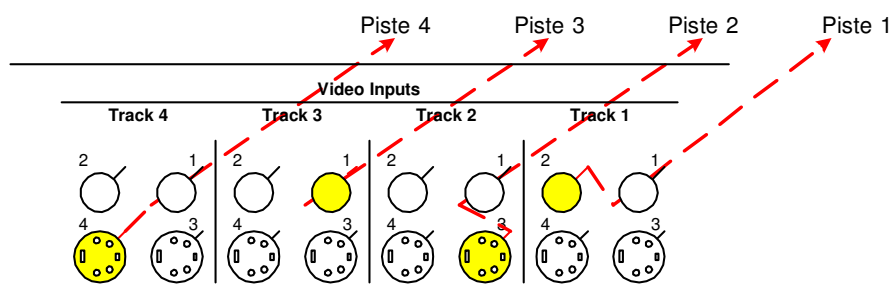
## Organisation des entrées et pistes vidéo :

La VJX16-4 possède 16 entrées vidéo (8 entrées Composite (CVBS) et 8 entrées S-Vidéo (YC)) pour connecter simultanément jusqu'à 16 sources vidéo.

L'utilisateur choisit alors pour chaque piste, une des 4 entrées :

Dans l'exemple ci-dessous :

- La piste 1 reçoit la vidéo de l'entrée n°2.
- La piste 2 reçoit la vidéo de l'entrée n°3.
- La piste 3 reçoit la vidéo de l'entrée n°1.
- La piste 4 reçoit la vidéo de l'entrée n°4.



Architecture des entrées vidéo de la VJX16-4

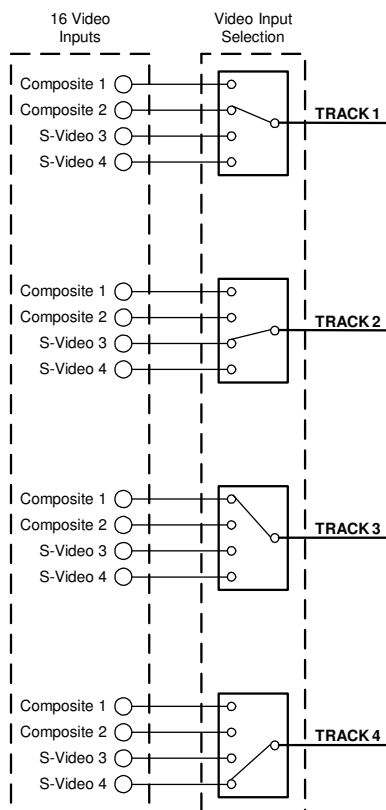
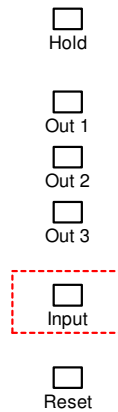


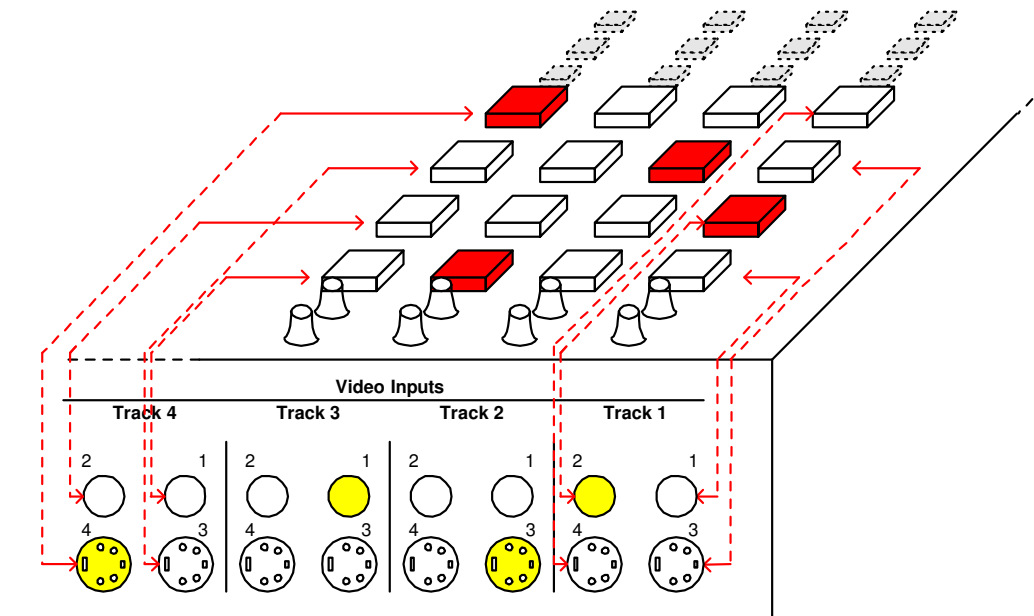
Diagramme bloc des entrées vidéo

**Visualisation des entrées vidéo sélectionnées :**

En maintenant appuyé le bouton **Input**,



vous pouvez visualiser quelles entrées vidéo ont été sélectionnées grâce aux LED de la matrice 4\*4. Les colonnes de la matrice 4\*4 correspondent aux pistes vidéo (piste 1, 2, 3 et 4) et les lignes correspondent aux numéros d'entrées comme le montre le schéma ci-dessous :



Dans cet exemple :

- La piste 1 reçoit la vidéo de l'entrée n°2.
- La piste 2 reçoit la vidéo de l'entrée n°3.
- La piste 3 reçoit la vidéo de l'entrée n°1.
- La piste 4 reçoit la vidéo de l'entrée n°4.

L'écran LCD indique également quelle entrée a été sélectionnée sur chacune des 4 pistes ainsi que le type de vidéo (COMP pour Composite ou SVIDEO pour S-Vidéo) :

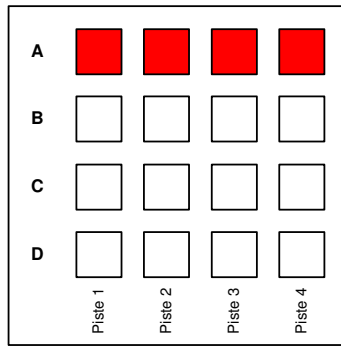
T	r	1	:	I	n	p	u	t	2	-	C	O	M	P		
T	r	2	:	I	n	p	u	t	3	-	S	V	I	D	E	O
T	r	3	:	I	n	p	u	t	1	-	C	O	M	P		
T	r	4	:	I	n	p	u	t	4	-	S	V	I	D	E	O

**Sélection des entrées vidéo :**

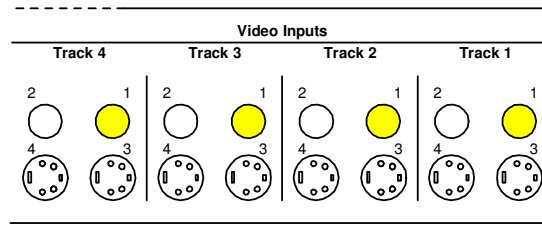
1. Maintenez appuyé le bouton INPUT et pressez pour chaque piste un des boutons de la matrice 4\*4 afin de sélectionner l'entrée vidéo que vous souhaitez utiliser.

2. Relâchez le bouton INPUT.

1er exemple : Etat initial



Matrice 4 \* 4



Panneau de connexions arrière

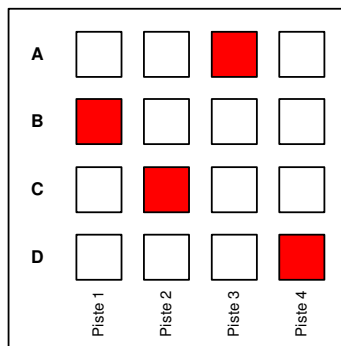
T r 1 :	I n p u t 1	-	C O M P	
T r 2 :	I n p u t 1	-	C O M P	
T r 3 :	I n p u t 1	-	C O M P	
T r 4 :	I n p u t 1	-	C O M P	

2ème exemple : Autre configuration possible

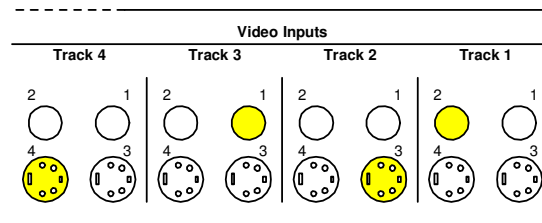
En appuyant sur :

- Le 2<sup>ème</sup> bouton de la 1<sup>ère</sup> colonne,
- Le 3<sup>ème</sup> bouton de la 2<sup>ème</sup> colonne,
- Le 1<sup>er</sup> bouton de la 3<sup>ème</sup> colonne,
- Le 4<sup>ème</sup> bouton de la 4<sup>ème</sup> colonne,

vous obtiendrez alors la configuration suivante :



Matrice 4 \* 4



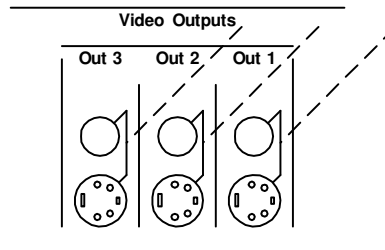
Panneau de connexions arrière

T r 1 :	I n p u t 2	-	C O M P	
T r 2 :	I n p u t 3	-	S V I D E O	
T r 3 :	I n p u t 1	-	C O M P	
T r 4 :	I n p u t 4	-	S V I D E O	

# SORTIES VIDEO

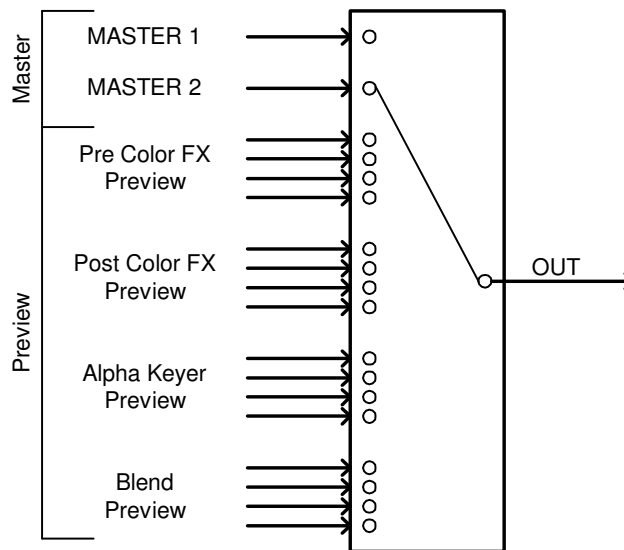
## Organisation des sorties vidéo :

La VJX16-4 dispose de 6 sorties vidéo (3 sorties indépendantes OUT1, OUT2 et OUT3 doublées en Composite et S-Vidéo) pour connecter simultanément jusqu'à 6 appareils (écrans, vidéo projecteurs, ...).



**Architecture des sorties vidéo de la VJX16-4**

Elle dispose en interne de 2 bus MASTER (MASTER 1 et MASTER 2) qui correspondent aux sorties de mixage principal, ainsi que de 16 bus de pré-visualisation (voir le chapitre [Architecture de la VJX16-4](#)) comme le montre le diagramme ci-dessous.



**Diagramme bloc d'une sortie vidéo**

Une description des bus MASTER 1 et MASTER 2 est faite dans le paragraphe [Configuration de l'architecture de mixage \(MixMode\)](#).

16 points de pré-visualisation sont disponibles sur les différents nœuds dans la chaîne de traitement vidéo. En voici une description :

- Pré-visualisation des 4 pistes vidéo avant effets de couleurs (PreFx).
- Pré-visualisation des 4 pistes vidéo après effets de couleurs (PostFx).
- Pré-visualisation des keyers vidéo des 4 pistes vidéo (Keyer).
- Pré-visualisation des 4 pistes vidéo après composition (Out Blend).

**Configuration des sorties vidéo :**

Chacune des 3 sorties (OUT1, OUT2 et OUT3) peut être configurée :

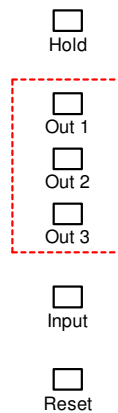
- soit en sortie principale n°1 (Master1) ou n°2 (Master2),
- soit en pré-visualisation manuelle (Preview) ou automatique (Auto Preview) sur 1 des 16 points de pré-visualisation.

Remarque : Reportez-vous au chapitre MENU MASTER pour configurer chacune des sorties en Master1, Master2, Preview ou Auto-Preview.

En mode pré-visualisation automatique, la table commute automatiquement la sortie sur le point de pré-visualisation le plus adapté au contexte en fonction des manipulations de l'utilisateur :

- Par défaut, la pré-visualisation automatique est toujours faite en preview PostFx de la piste sélectionnée.
- La pré-visualisation commute automatiquement en PreFx de la piste sur laquelle vous changez d'entrée.
- La pré-visualisation commute automatiquement sur la piste que vous avez sélectionnée avec le bouton Select.
- La pré-visualisation commute automatiquement en preview Keyer de la piste sur laquelle vous modifiez le Keyer.

Pour savoir comment est configurée chacune des 3 sorties vidéo, maintenez enfoncé le bouton Out1 (ou Out2, ou Out3) :



Lorsque la sortie est configurée en Master 1 ou en Master 2, l'écran LCD indique uniquement quel bus Master est utilisé. Les LED de la matrice 4\*4 sont alors éteintes.

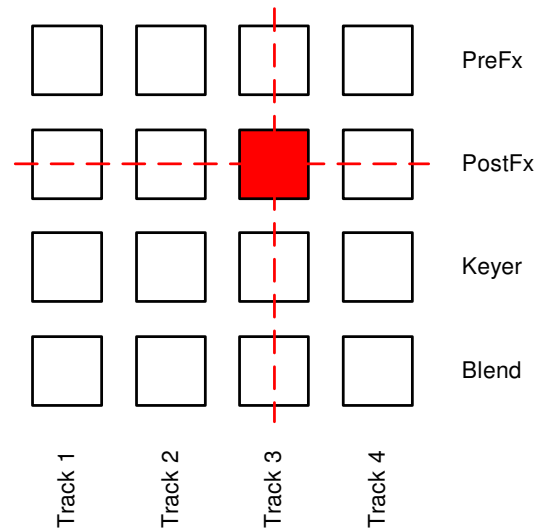
O	u	t	1	:	M	a	s	t	e	r	1				

Lorsque la sortie est configurée en pré-visualisation manuelle ou automatique, l'écran LCD indique sur la 3<sup>ème</sup> ligne le point de pré-visualisation utilisé.

O	u	t	3	:	A	u	t	o	P	r	e	v	i	e	w
T	r	a	c	k	1	-	P	o	s	t	F	x			

Une LED rouge de la matrice 4\*4 s'allume pour indiquer quel point de pré-visualisation est visible sur la sortie sélectionnée. Maintenez enfoncé le bouton Out1 (ou Out2, ou Out3) et appuyez sur l'un des 16 boutons de la matrice 4\*4 pour modifier ce point de pré-visualisation.

Le schéma suivant décrit la manière d'accéder aux 16 points de pré-visualisation :



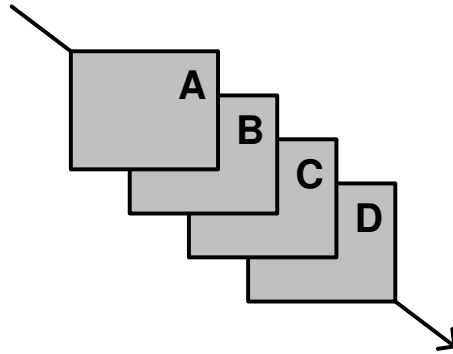
Pré-visualisation de la piste 3 après effets de couleurs (Post Fx)

Remarque : En mode Preview automatique, vous avez toujours la possibilité de modifier le point de pré-visualisation manuellement.

# HIERARCHIE DES PISTES VIDEO

## Organisation des pistes et des couches vidéo :

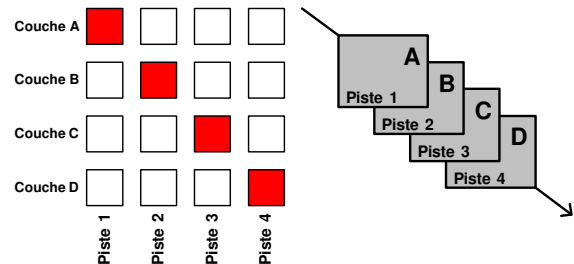
Les 4 pistes vidéo sont hiérarchisées sur 4 couches superposées (A, B, C et D). La couche A est au 1<sup>er</sup> plan, la couche B est au 2<sup>nd</sup> plan, ainsi de suite. Les LED rouges de la matrice 4\*4 permettent d'identifier rapidement la manière dont les pistes sont organisées sur les 4 couches.



## Visualisation de l'organisation des pistes en couches vidéo :

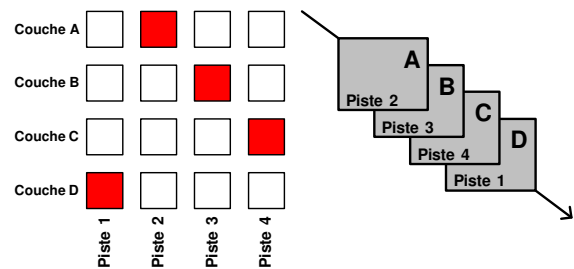
### 1<sup>er</sup> exemple : Etat initial

Dans l'état initial, la piste n°1 est devant la piste n°2, elle-même devant la piste n°3 et elle-même devant la piste n°4.



### 2<sup>ème</sup> exemple :

Sur l'exemple suivant, la piste n°2 est devant la piste n°3, elle-même devant la piste n°4 et elle-même devant la piste n°1.



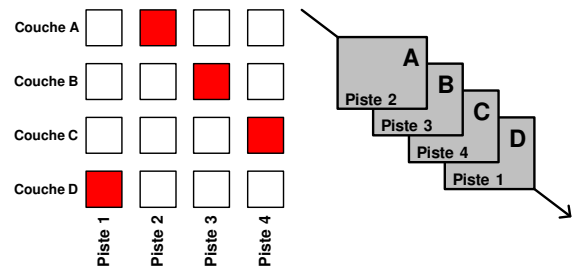
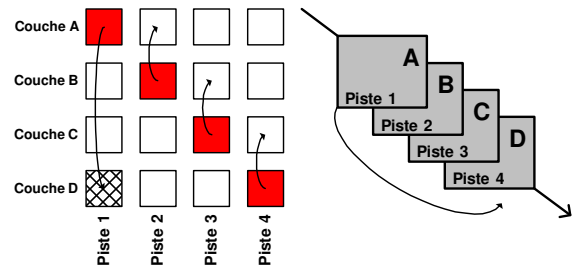
**Modification de l'organisation des pistes :**

Deux modes sont proposés lorsqu'on souhaite changer l'ordre des pistes :

**1<sup>er</sup> Mode :**

Ce mode consiste à décaler l'ensemble des pistes vidéo. Il suffit de presser un des boutons de la matrice 4\*4 vers lequel vous souhaitez aiguiller une piste. Les autres pistes vont se décaler automatiquement sur les autres couches.

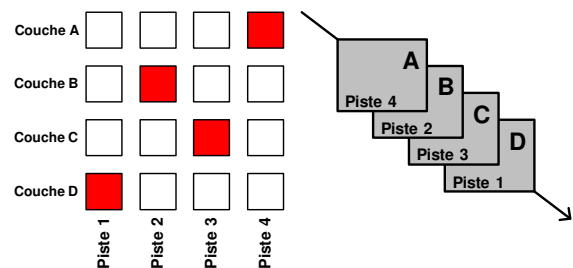
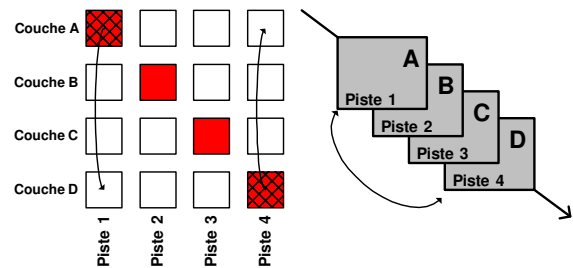
Dans l'exemple ci-contre, on souhaite positionner la piste 1 en dernière couche (Couche D). Il suffit d'appuyer sur le bouton à l'intersection de la piste 1 et de la couche D. La piste 1 est alors placée sur la dernière couche et toutes les autres pistes se décalent vers les couches supérieures.



**2<sup>nd</sup> Mode :**

Ce mode est parfaitement adapté pour permuter rapidement deux couches. Appuyez et maintenez enfoncé les 2 boutons rouges des pistes que vous souhaitez permuter. Les 2 pistes sont alors permutes. Relâchez alors ces 2 boutons.

Dans l'exemple ci-contre, on souhaite permuter la position des pistes 1 et 4. Il suffit d'appuyer sur le bouton à l'intersection de la piste 1 et de la couche A ainsi que sur le bouton à l'intersection de la piste 4 et de la couche D.



# COMPOSITION DES PISTES VIDEO

## Principe :

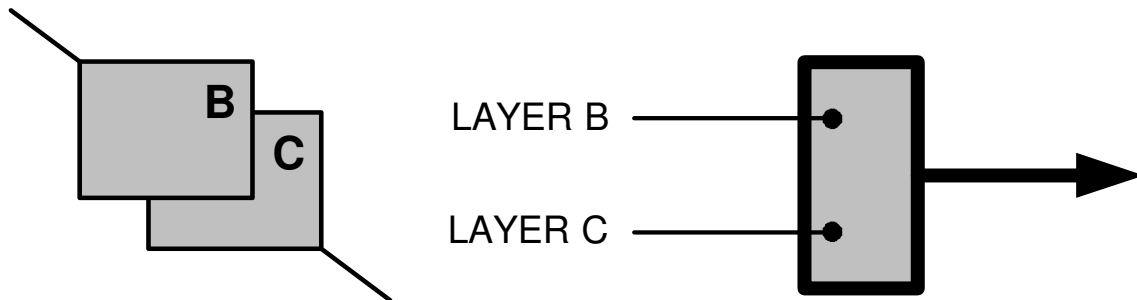
La VJX16-4 intègre des modes de fusion (BLEND) entre les pistes vidéo qui permettent de mélanger les quatre pistes en un seul flux vidéo (composition vidéo). Chaque piste est dotée d'un mode de fusion, indépendant de ceux choisis pour les autres pistes.

Les quatre pistes vidéo sont fusionnées deux à deux : une piste est fusionnée avec la ou les pistes situées sur les couches inférieures. La composition finale dépend donc de la manière dont sont organisées les pistes sur les couches vidéo.

Le résultat de la composition de 2 couches vidéo dépend de :

- La transparence de la piste située sur la couche supérieure (composante ALPHA).
- Le mode de fusion (BLEND) de la piste située sur la couche supérieure.

Le schéma suivant décrit la fusion des deux pistes situées sur les couche B et C :



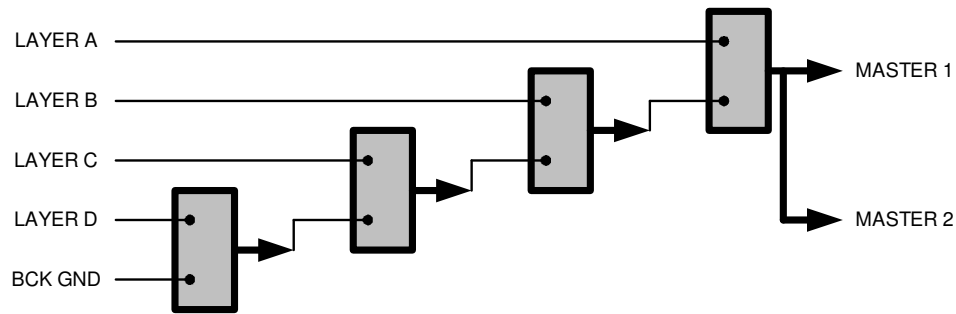
## Principe :

- Si la piste située sur la couche supérieure (couche B) est totalement transparente (composante ALPHA nulle), le résultat de la fusion entre les deux pistes sera la piste située sur la couche inférieure (couche C).
- Si la piste située sur la couche supérieure (couche B) est totalement opaque (composante ALPHA maximale), le résultat de la fusion entre les deux pistes dépendra du mode de fusion choisi pour la piste située sur la couche supérieure.

**Composition et fusion des quatre pistes :**

La VJX16-4 dispose de 2 modes de mixage vidéo (**MixMode**) : le mode Compositing et le mode Battle 2\*2.

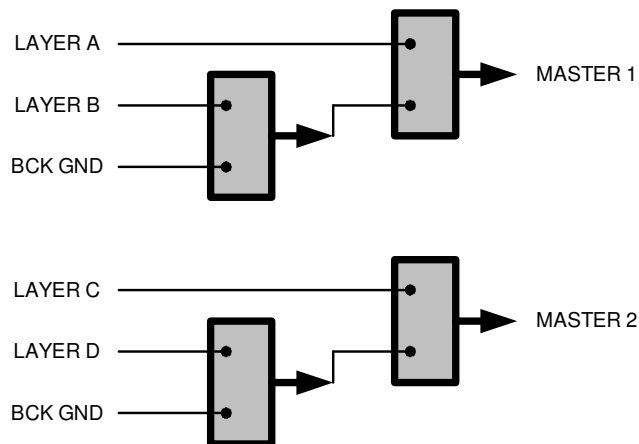
- Le mode Compositing est le mode par défaut de la table. La composition des quatre pistes est organisée en cascade. En voici le principe : la couche D est fusionnée avec le fond (BCK GND). Le résultat est fusionné avec la couche C, puis fusionné avec la couche B et enfin avec la couche A. Une fois vos 4 couches vidéo mélangées, vous pouvez visualiser le résultat de votre composition sur les bus MASTER 1 et MASTER 2. Le schéma ci-dessous illustre cette organisation en mode Compositing :



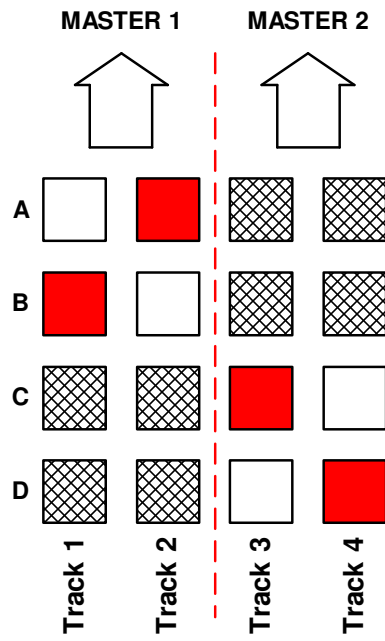
Architecture en mode Compositing

- Le mode Battle 2\*2 permet de configurer la table de mixage en deux parties pouvant mixer chacune deux pistes vidéo :
  - Les pistes 1 et 2 peuvent être assignées aux couches A et B. Elles sont fusionnées et le résultat est disponible sur le bus MASTER 1.
  - Les pistes 3 et 4 peuvent être assignées aux couches C et D. Elles sont fusionnées et le résultat est disponible sur le bus MASTER 2.

Le schéma ci-dessous illustre cette organisation en mode Battle 2\*2 :



Architecture en mode Battle 2\*2



En mode Battle 2\*2, la table est scindée en 2

Remarque :

- Les fonctions SOLO sont désactivées en mode BATTLE2\*2.
- Reportez-vous au chapitre MENU MASTER pour configurer le Mix Mode.

**Modes de fusion (BLEND) :**

La VJX16-4 intègre de nombreux modes de fusion : les BLEND. Ils sont tous disponibles simultanément et de manière indépendante sur chacune des pistes, et permettent des compositions élaborées des quatre pistes vidéo.

Pour modifier les modes de fusion, vous disposez de 4 potentiomètres incrémentaux et d'un bouton : Hold



Tournez le potentiomètre BLEND de cette piste. L'écran LCD affiche alors les modes de fusion sélectionnés pour les quatre pistes.

B	l	e	n	d	1	:	S	u	b	t	r	a	c	t				
B	l	e	n	d	2	:	S	t	a	m	p							
B	l	e	n	d	3	:	X	o	r									
B	l	e	n	d	4	:	N	o	r	m	a	l						

Voici la liste des modes de fusion disponibles :

- Normal
- Additive
- Average
- Darken
- Lighten
- Stamp
- Difference
- Subtract
- Negation
- Xor
- Red
- Green
- Blue

Lorsque vous tournez un des potentiomètres BLEND pour changer le mode de fusion, celui-ci est appliqué instantanément. Cela permet de passer très rapidement et très simplement d'un mode à un autre (ex : passer du mode Stamp au mode Difference).

Toutefois, vous pouvez également passer d'un mode à un autre sans appliquer les modes intermédiaires (ex : passer du mode Darken au mode Difference sans appliquer les modes Lighten et Stamp). Pour cela, maintenez la touche *Hold* enfoncée et tournez le potentiomètre BLEND jusqu'à atteindre le mode souhaité (par exemple le mode Difference). En relâchant la touche HOLD le nouveau mode de fusion sélectionné s'active.

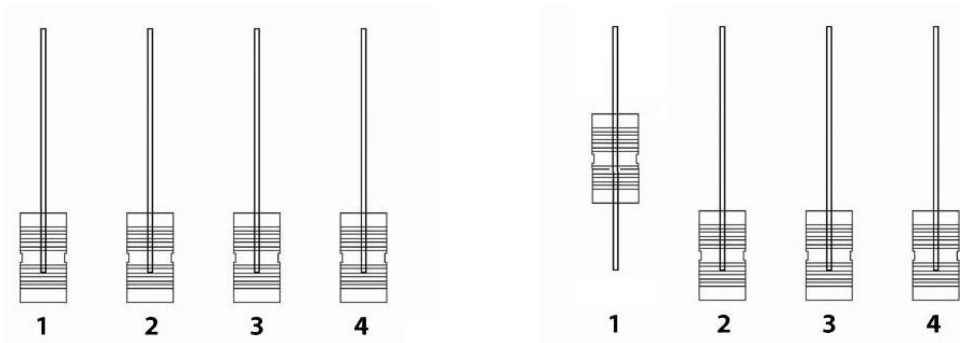
# TRANSPARENCE DES PISTES / COMPOSANTE ALPHA

La VJX16-4 offre pour chaque piste, un contrôle de la transparence (ou l'opacité) de la piste : la **composante ALPHA** (voir le chapitre architecture de la VJX16-4).

## Potentiomètres de pistes :

Vous pouvez modifier la transparence de vos 4 pistes vidéo grâce aux 4 potentiomètres rectilignes.

Une piste sera d'autant plus transparente que le potentiomètre se trouvera en bas de course. Elle laissera alors d'autant plus apparaître les pistes situées dans les couches inférieures.

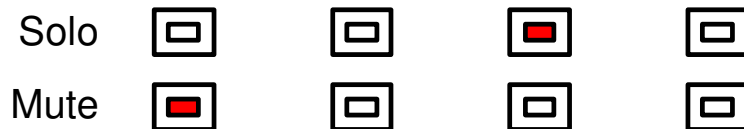


La piste n°1 est totalement transparente.

La piste n°1 est partiellement transparente.

## Fonctions MUTE / SOLO :

Ces 8 boutons lumineux (un bouton SOLO et un bouton MUTE par piste) permettent d'agir instantanément sur la transparence des pistes.



**La fonction MUTE :** Elle permet de rendre la piste concernée totalement transparente. Lorsqu'elle est active, la LED rouge est allumée.

### Remarques :

- Plusieurs pistes peuvent avoir leurs fonctions MUTE actives simultanément.
- Lorsque la fonction MUTE d'une piste est active, le potentiomètre rectiligne qui gère la transparence n'a plus aucune action car la piste est totalement transparente.

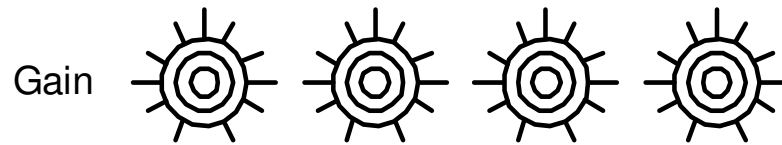
**La fonction SOLO :** La fonction SOLO permet de rendre totalement transparent l'ensemble des autres pistes vidéo. Lorsqu'elle est active, la LED rouge est allumée.

### Remarques :

- Plusieurs pistes peuvent avoir leurs fonctions SOLO actives simultanément. Dans ce cas, seules les pistes qui n'ont pas la fonction SOLO actives sont totalement transparentes.
- Les fonctions SOLO et MUTE d'une même piste sont exclusives et ne peuvent donc être actives en même temps.

# REGLAGE DU GAIN VIDEO

La VJX16-4 offre la possibilité de régler le gain vidéo de chacune des 4 pistes afin d'amplifier ou atténuer le signal vidéo. Pour cela, utilisez les 4 potentiomètres rotatifs GAIN qui se trouvent en haut au gauche de la console :



Le gain varie entre 0 et 255 :

- Un gain de 255 amplifie par 2 le niveau du signal vidéo.
- Un gain de 128 correspond à un gain unitaire.
- Un gain de 64 atténue de moitié le niveau du signal vidéo.
- Un gain de 32 atténue d'un quart ...
- ...
- Un gain de 0 annule le signal vidéo d'entrée.

Pour modifier ces gains, tournez chacun de ces potentiomètres rotatifs. Sur l'écran LCD, vous pourrez voir simultanément le gain de chacune des 4 pistes :

G	a	i	n	1	:	1	2	8												
G	a	i	n	2	:		2	2												
G	a	i	n	3	:	1	6	0												
G	a	i	n	4	:			0												

# LA FONCTION SELECT

La fonction SELECT permet de sélectionner une des 4 pistes afin de contrôler ses paramètres. Lorsqu'une piste est sélectionnée, la LED verte du bouton SELECT de cette piste est allumée.



Remarque : Si vous maintenez enfoncé un des boutons SELECT, l'écran LCD indique la configuration globale de la piste sélectionnée :

█	█			I	n	:	1		G	:	1	2	2		W	i	p	e	
		█		B	I	:	S	t	a	m	p								
		█		R	G	B					K	e	y				F	x	
█	█	█		B	C	S					C	r	p				M	o	t

Il indique :

- Le numéro de la piste sélectionnée.
- L'entrée vidéo utilisée : In : 1
- Le gain vidéo sur la piste sélectionnée : G : 122
- Le type de Blend utilisé : BI : Stamp
- Si la balance RGB ou l'offset RGB de la piste est utilisé : RGB
- Si la balance BCS de la piste est utilisée : BCS
- Si le Keyer vidéo de la piste est utilisé : Key
- Si le Crop vidéo de la piste est utilisé : Crp
- Si les effets FX de la piste sont utilisés : Fx
- Si les effets Motion de la piste sont utilisés : Mot
- Si la section Transition est affectée à la piste :
  - Wipe : la transition est activée mais n'a pas encore commencée.
  - Wipe! : la transition est en cours.
  - Wiped : la transition est terminée : la vidéo est totalement transparente.

Remarque : Lorsque l'extraction Audio ou le BPM est lié sur un des effets (RGB, BCS, Keyer, Crop, Fx ou Motion), une étoile (\*) s'affiche juste derrière.

L'exemple ci-dessous montre que le BPM est lié sur l'effet BCS de la piste 2 :

█	█			I	n	:	1		G	:	1	2	2					
		█		B	I	:	S	t	a	m	p							
		█																
█	█	█		B	C	S	*											

La table intègre 2 grandes catégories d'effets :

- Les effets géométriques,
- Les effets de couleurs.

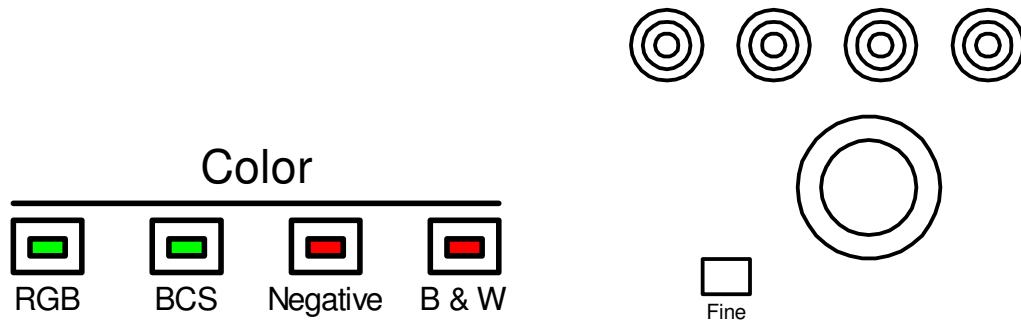
## **EFFETS DE COULEURS**

### **Introduction :**

La VJX16-4 offre la possibilité pour chaque piste et de façon indépendante :

- De régler la Balance et l'Offset des couleurs Rouge, Vert, Bleu (RGB : Red / Green / Blue).
- De régler la Luminosité, le Contraste et la Saturation (BCS : Brightness / Contrast / Saturation).
- De convertir la vidéo en Noir et Blanc.
- D'inverser les couleurs (effets négatif).

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'ensemble de ces effets :



Vous devez dans un premier temps choisir sur quelle piste vous souhaitez modifier ou appliquer un des effets de couleurs. Pour cela, appuyez sur le bouton SELECT de la piste que vous souhaitez (voir chapitre Fonction Select).





**Effet négatif (inversion de couleurs) :**

Pour inverser les couleurs de la vidéo de la piste sélectionnée, vous devez utiliser le bouton **Negative**. Lorsque la LED rouge du bouton est allumée, la couleur de la vidéo est inversée.

**Effet Noir & Blanc :**

Pour convertir la vidéo de la piste sélectionnée en Noir et Blanc, vous devez utiliser sur le bouton **B & W** (Black & White). Lorsque la LED rouge du bouton est allumée, la vidéo est convertie en Noir et Blanc.

# EFFETS GEOMETRIQUES

---

## Introduction :

La VJX16-4 offre la possibilité pour chaque piste et de façon indépendante d'appliquer un des effets géométriques **Fx** de la liste suivante :

- Miroir Gauche (MirrorL)
- Miroir Droit (MirrorR)
- Miroir Haut (MirrorU)
- Miroir Bas (MirrorD)
- Retournement Horizontal (FlipH)
- Retournement Vertical (FlipV)
- Rotation à 180° (Rot180)
- Blow (Blow)
- Translation / Zoom (Scroll)
- Mosaïque (Mozaic)

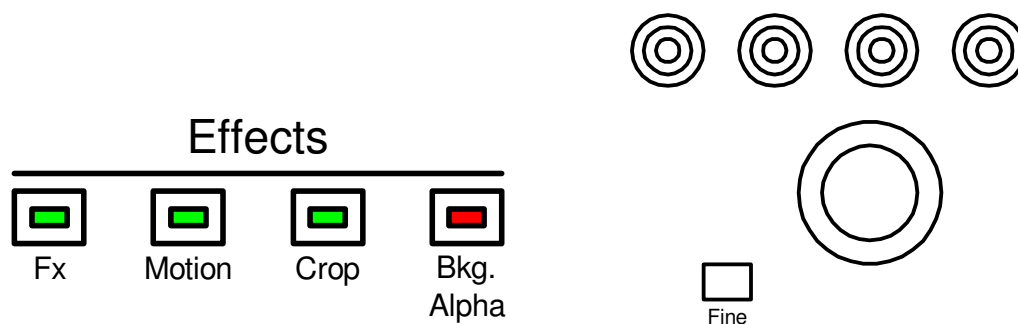
Elle offre également pour chaque piste une série d'effets **Motion** qui agissent sur la fluidité de la vidéo :

- Gel de la vidéo (Freeze)
- Gel intermittent de la vidéo (SlowMotion)
- Effet stroboscopique (Strobe)
- Effet de rafraîchissement par bloc (Block)

Elle offre en plus la possibilité de rogner la vidéo de chaque piste de façon indépendante grâce à la fonctionnalité **Crop**.

Elle offre enfin la possibilité de choisir la propriété des zones autour de la vidéo d'une piste (opaques ou transparentes) grâce à la fonctionnalité **Bkg. Alpha** (Background Alpha).

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'ensemble de ces effets :



Vous devez dans un premier temps choisir la piste sur laquelle vous souhaitez modifier ou appliquer un des effets géométriques. Pour cela, appuyez sur le bouton SELECT de la piste que vous souhaitez (voir chapitre Fonction Select).

**Effets géométriques Fx :**

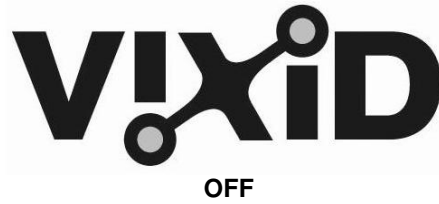
Pour modifier ou appliquer un effet géométrique **Fx** sur la vidéo de la piste sélectionnée, vous devez appuyer sur le bouton **Fx**. Ce bouton s'illumine alors en vert et l'écran LCD affiche le menu contextuel des effets géométriques **Fx** :

F	x	:		O	F	F													
		B	I	O	W														
=	>	S	C	R	O	L	L												
		S	C	R	O	L	L	W	R	A	P								

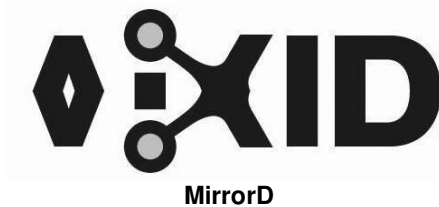
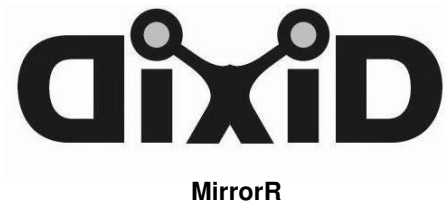
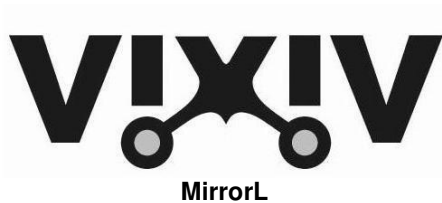
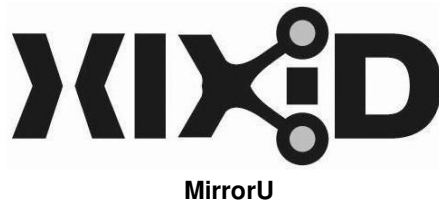
- Sur la 1<sup>ère</sup> ligne est indiqué le type d'effet appliqué. Par défaut, aucun effet n'est appliqué : OFF.
- Sur les 3 dernières lignes, vous disposez d'un menu déroulant que vous pouvez faire défiler en tournant la molette rotative (**JOG**).
- Si vous souhaitez appliquer un des effets à la piste sélectionnée (par exemple l'effet **Scroll**), il vous suffit de faire défiler le menu de sorte que l'effet apparaisse en face du curseur. Appuyez alors sur la touche **ENTER** pour activer l'effet choisi. Si vous souhaitez le désactiver, appuyez de nouveau sur la touche **ENTER** et vous retournerez dans la liste des effets géométriques **Fx**.
- Si vous souhaitez appliquer un autre effet à la piste sélectionnée, il vous suffit d'appuyer sur la touche **BACK** pour revenir au menu déroulant et choisir un autre effet.
- Certains effets sont paramétrables et d'autres non. Pour modifier ces éventuels paramètres, utilisez les 4 potentiomètres et le TrackBall.

Voici une description des différents effets géométriques **Fx** :

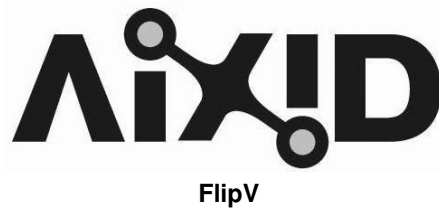
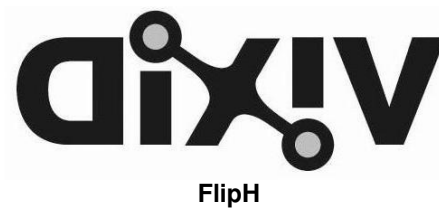
- **OFF** : Ce mode désactive les effets géométriques de la piste sélectionnée.



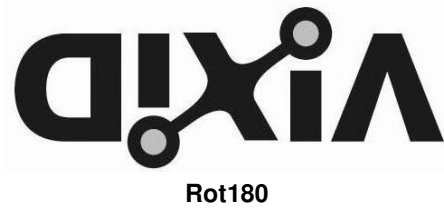
- **MirrorL / MirrorR / MirrorU / MirrorD** : 4 effets de miroir.



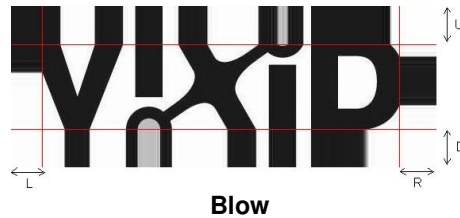
- **FlipH / FlipV** : 2 effets de retournement.



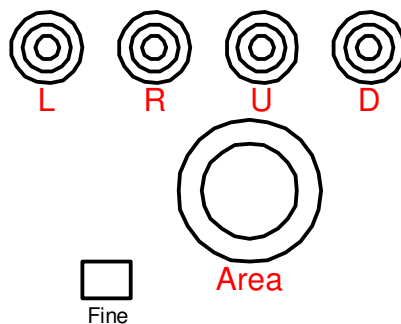
- **Rot180** : Cet effet permet d'effectuer une rotation de 180° de la vidéo de la piste sélectionnée.



- **Blow** : Cet effet permet de créer 4 traînées à gauche, à droite, en haut et en bas de la vidéo de la piste sélectionnée.



Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'effet **Blow** :



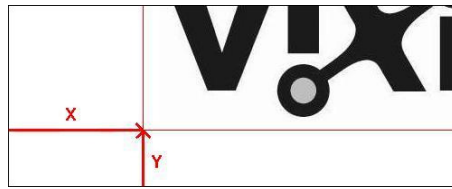
Lorsque l'effet **Blow** est activé, l'écran LCD indique les informations suivantes :

F	x	:		B	I	O	W												
L	:	1	4	8						R	:	1	9	0					
U	:	1	0	8						D	:	9	2						

Remarque :

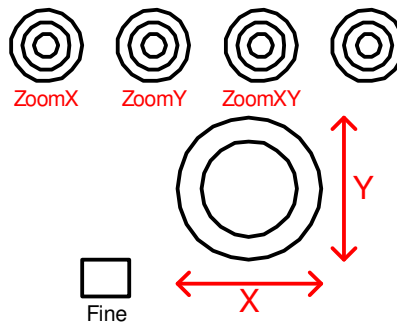
- Le 1<sup>er</sup> potentiomètre contrôle le paramètre L qui indique la largeur de la bande qui se trouve à gauche (Left).
- Le 2<sup>nd</sup> potentiomètre contrôle le paramètre R qui indique la largeur de la bande qui se trouve à droite (Right).
- Le 3<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle le paramètre U qui indique la largeur de la bande qui se trouve en haut (Up).
- Le 4<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle le paramètre D qui indique la largeur de la bande qui se trouve en bas (Down).
- Le TrackBall contrôle les 4 paramètres à la fois et permet de déplacer le cadre ainsi formé.

- **Scroll** : Cet effet permet de translater la vidéo horizontalement et verticalement sur la piste sélectionnée. Il permet également de compresser la vidéo horizontalement et verticalement.



Scroll

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'effet **Scroll** :



Lorsque l'effet **Scroll** est activé, l'écran LCD indique les informations suivantes :

F	x	:	S	c	r	o	l													
Z	o	o	m	X	:		4	Z	o	o	m	Y	:		2					
X	:		5	6				Y	:	-	1	6	6							

Remarque n°1 :

- Le paramètre ZoomX indique le niveau de compression horizontale.
- Le paramètre ZoomY indique le niveau de compression verticale.
- Le paramètre X indique le niveau de translation horizontale.
- Le paramètre Y indique le niveau de translation verticale.

Remarque n°2 :

- Les compressions horizontale et verticale sont dans la plage de valeurs [1 ; 63], la compression nulle étant au niveau 1.
- La translation horizontale est dans la plage de valeurs [-720 ; 720], le centre étant en 0.
- La translation verticale est dans la plage de valeurs [-576 ; 576] en PAL et [-480 ; 480] en NTSC, le centre étant en 0.

Remarque n°3 :

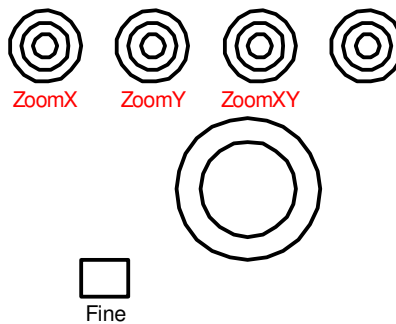
- Le 1<sup>er</sup> potentiomètre contrôle le paramètre ZoomX.
- Le 2<sup>nd</sup> potentiomètre contrôle le paramètre ZoomY.
- Le 3<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle simultanément les paramètres ZoomX et ZoomY.
- Le TrackBall contrôle les paramètres X et Y.

- **ScrollWrap** : Cet effet de translation. Lorsque la vidéo sort de l'écran, elle réapparaît du côté opposé.
- **ScrollIX** : Cet effet de translation autorise uniquement des translations horizontales.
- **ScrollIY** : Cet effet de translation autorise uniquement des translations verticales.
- **ScrollWrapX** : Cet effet identique au ScrollWrap autorise uniquement des translations horizontales.
- **ScrollWrapY** : Cet effet identique au ScrollWrap autorise uniquement des translations verticales.
- **Mosaic** : Cet effet permet de créer une mosaïque de vidéo à partir de la vidéo originale.



Mosaic

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'effet **Mosaic** :



Lorsque l'effet **Mosaic** est activé, l'écran LCD indique les informations suivantes :

F	x	:		M	o	s	a	i	c								
Z	o	o	m	X	:		2	Z	o	o	m	Y	:		3		

Remarque n°1 :

- Le paramètre ZoomX indique le nombre de répétitions de l'image horizontalement.
- Le paramètre ZoomY indique le nombre de répétitions de l'image verticalement.
- Les paramètres ZoomX et ZoomY sont dans la plage de valeurs [1 ; 63], la valeur par défaut étant 1.

Remarque n°2 :

- Le 1<sup>er</sup> potentiomètre contrôle le paramètre ZoomX.
- Le 2<sup>nd</sup> potentiomètre contrôle le paramètre ZoomY.
- Le 3<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle simultanément les 2 paramètres ZoomX et ZoomY.

**Effets géométriques Motion :**

Pour modifier ou appliquer un effet géométrique **Motion** sur la vidéo de la piste sélectionnée, vous devez appuyer sur le bouton **Motion**. Le bouton s'illumine alors en vert et l'écran LCD affiche le menu contextuel des effets géométriques **Motion** :

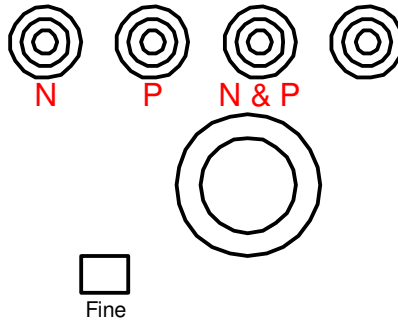
M	o	t	i	o	n	:		O	F	F									
		F	r	e	e	z	e												
=	>	S	l	o	w	M	o	t	i	o	n								
		S	t	r	o	b	e												

- Sur la 1<sup>ère</sup> ligne est indiqué le type d'effet appliqué. Par défaut, aucun effet n'est appliqué : OFF
- Sur les 3 dernières lignes, vous disposez d'un menu déroulant que vous pouvez faire défiler en tournant la molette rotative (**JOG**).
- Si vous souhaitez appliquer un des effets à la piste sélectionnée (par exemple l'effet **Freeze**), il vous suffit de faire défiler le menu de sorte que l'effet apparaisse en face du curseur. Appuyez alors sur la touche **ENTER** pour activer l'effet choisi. Si vous souhaitez le désactiver, appuyez de nouveau sur la touche **ENTER** et vous retournerez dans la liste des effets géométriques **Motion**.
- Si vous souhaitez appliquez un autre effet à la piste sélectionnée, il vous suffit d'appuyer sur la touche **BACK** pour revenir au menu déroulant et choisir un autre effet.
- Certains effets sont paramétrables et d'autres non. Pour modifier ces éventuels paramètres, utilisez les 4 potentiomètres et le TrackBall.

Voici une description des différents effets géométriques **Motion** :

- **OFF** : Désactivation de tout effet **Motion**.
- **Freeze** : Cet effet fige la vidéo sur la piste sélectionnée.
- **SlowMotion** : Cet effet fige partiellement la vidéo sur la piste sélectionnée.

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'effet **SlowMotion** :



Lorsque l'effet **SlowMotion** est activé, l'écran LCD indique les informations suivantes :

M	o	t	i	o	n	:	S	l	o	w	M	o	t	i	o	n		
R	a	t	e	:	5	/	2	5	I	m	a	g	e	s				

Le paramètre Rate indique le nombre d'images figées (N) sur le nombre d'images totales (P).

Remarque n°1 :

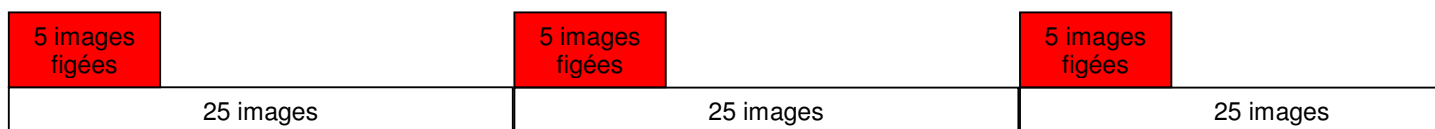
- N est dans la plage de valeurs [0 ; 150].
- P est dans la plage de valeurs [2 ; 150].
- N est toujours inférieur ou égale à P ( $N \leq P$ )

Remarque n°2 :

- Le 1<sup>er</sup> potentiomètre contrôle le paramètre N.
- Le 2<sup>nd</sup> potentiomètre contrôle le paramètre P.
- Le 3<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle les 2 paramètres N et P.

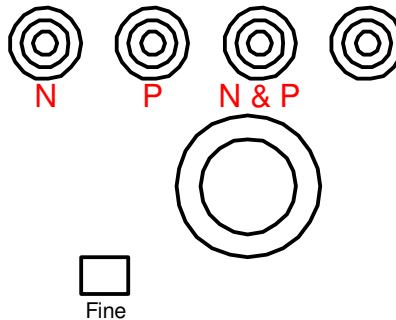
Remarque n°3 : Le paramètre Rate est commun à l'effet **SlowMotion** et à l'effet **Strobe**.

Dans l'exemple affiché sur l'écran LCD, il y a 5 images figées sur 25.



- **Strobe** : Cet effet permet de créer des flash vidéo.

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'effet **Strobe** :



Lorsque l'effet **Strobe** est activé, l'écran LCD indique les informations suivantes :

M	o	t	i	o	n	:	S	t	r	o	b	e							
R	a	t	e	:	5	/	2	5	I	m	a	g	e	s					

Le paramètre Rate indique le nombre d'images visibles (N) sur le nombre d'images totales (P). Les autres images sont transparentes.

Remarque n°1 :

- N est dans la plage de valeurs [0 ; 150].
- P est dans la plage de valeurs [2 ; 150].
- N est toujours inférieur ou égale à P ( $N \leq P$ )

Remarque n°2 :

- Le 1<sup>er</sup> potentiomètre contrôle le paramètre N.
- Le 2<sup>nd</sup> potentiomètre contrôle le paramètre P.
- Le 3<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle les 2 paramètres N et P.

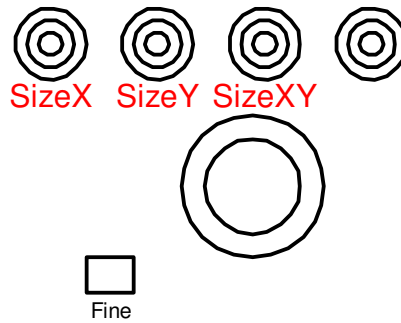
Remarque n°3 : Le paramètre Rate est commun à l'effet **SlowMotion** et à l'effet **Strobe**.

Dans l'exemple affiché sur l'écran LCD, il y a 5 images visibles sur 25.

5 images visibles	20 images transparentes	5 images visibles	20 images transparentes	5 images visibles	20 images transparentes
25 images		25 images		25 images	

- **Bloc** : Cet effet permet de brouiller les zones en mouvement de la vidéo.

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'effet **Bloc** :



Lorsque l'effet **Bloc** est activé, l'écran LCD indique les informations suivantes :

M	o	t	i	o	n	:		B	l	o	c								
S	i	z	e	X	:		3	S	i	z	e	Y	:		3				

Remarque n°1 :

- Le paramètre SizeX paramètre la largeur de la zone de rafraîchissement.
- Le paramètre SizeY paramètre la hauteur de la zone de rafraîchissement.
- Les paramètres SizeX et SizeY sont dans la plage de valeurs [1 ; 7], la valeur par défaut étant 1.

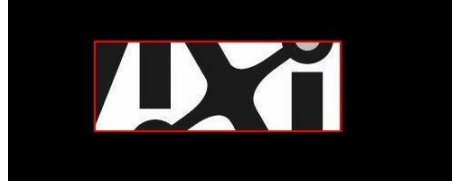
Remarque n°2 :

- Le 1<sup>er</sup> potentiomètre contrôle le paramètre SizeX.
- Le 2<sup>nd</sup> potentiomètre contrôle le paramètre SizeY.
- Le 3<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle simultanément les 2 paramètres SizeX et SizeY.



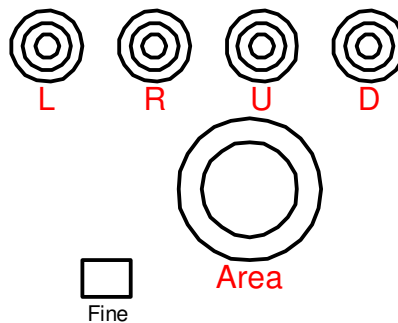
Voici une description des différents effets géométriques **Crop** :

- **OFF** : Désactivation de tout effet **Crop**.
- **Crop** : Cet effet permet de rogner les bords (gauche, droite, haut, bas) pour supprimer certaines zones de la vidéo que l'on ne souhaite pas afficher (comme par exemple des effets de bords d'une caméra ou d'un lecteur DVD).



**Crop**

Voici l'interface qui est utilisée pour paramétrer l'effet **Crop** :



Lorsque l'effet **Crop** est activé, l'écran LCD indique les informations suivantes :

C	r	o	p	:	C	r	o	p											
L	:	3	3	.	9	%	R	:	9	.	7	%							
U	:	2	1	.	9	%	D	:	1	9	.	8	%						

Remarque :

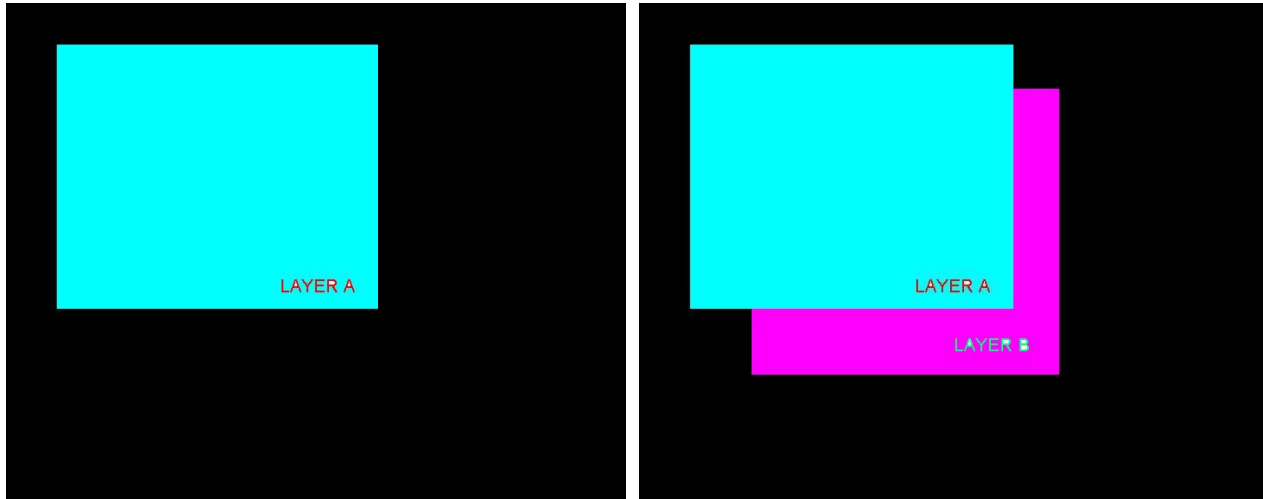
- Le 1<sup>er</sup> potentiomètre contrôle le paramètre L qui indique la proportion d'image qui est rognée à gauche (Left).
  - Le 2<sup>nd</sup> potentiomètre contrôle le paramètre R qui indique la proportion d'image qui est rognée à droite (Right).
  - Le 3<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle le paramètre U qui indique la proportion d'image qui est rognée en haut (Up).
  - Le 4<sup>ème</sup> potentiomètre contrôle le paramètre D qui indique la proportion d'image qui est rognée en bas (Down).
  - Le TrackBall contrôle les 4 paramètres à la fois et permet de déplacer le cadre ainsi formé.
- **CropCenter** : Cet effet est identique à l'effet **Crop** sauf qu'il est toujours centré sur l'image. Les paramètres L et R sont toujours identiques. Les paramètres U et D sont toujours identiques.

**Effet géométrique Background Alpha :**

Cet effet permet de définir la propriété des zones de la vidéo qui ont été supprimées (par l'effet **Crop** ou **Scroll**). Cette zone peut être :

- Soit noire et totalement opaque. Le bouton lumineux **Bkg. Alpha** est alors éteint.
- Soit noire mais totalement transparente. Le bouton lumineux **Bkg. Alpha** est alors allumé.

Cette fonctionnalité est très utile pour faire du P.I.P. (Picture In Picture).



Exemple n°1 : **Bkg. Alpha** désactivé

Exemple n°2 : **Bkg. Alpha** activé

- Dans l'exemple n°1, la piste sur la couche A (Layer A) a été cropée. Les bords sont noirs et opaque car le **Bkg. Alpha** de la piste sur la couche A est désactivé. La piste sur la couche B (Layer B) n'est pas visible.
- Dans l'exemple n°2, le **Bkg. Alpha** de la piste sur la couche A est activé. La piste sur la couche B est visible là où la piste de la couche A a été cropée.

# KEYERS VIDEO

---

## Introduction :

La VJX16-4 possède 4 **KEYER vidéo** totalement indépendants qui permettent d'agir sur la composante Alpha de chaque piste. La composante Alpha gère la transparence au sein d'une image et permet de définir des zones transparentes.

Les Keyers offrent la possibilité de spécifier une couleur (ou une plage de couleurs) et de l'effacer (c'est à dire la rendre transparente).

3 types de Keyers sont disponibles et diffèrent par leur manière de spécifier les pixels à effacer :

- **ColorKeyer** : On définit les pixels à effacer par leur couleur (grâce à leurs composantes R, G, B).
- **ChromaKeyer** : On définit les pixels à effacer par leur teinte (grâce à leurs chrominances Cr, Cb) ce qui permet d'effacer un dégradé de couleurs
- **LumaKeyer** : On définit les pixels à effacer par leur luminosité (grâce à la luminance Y).

De plus, 2 contrôles viennent paramétrer les Keyers :

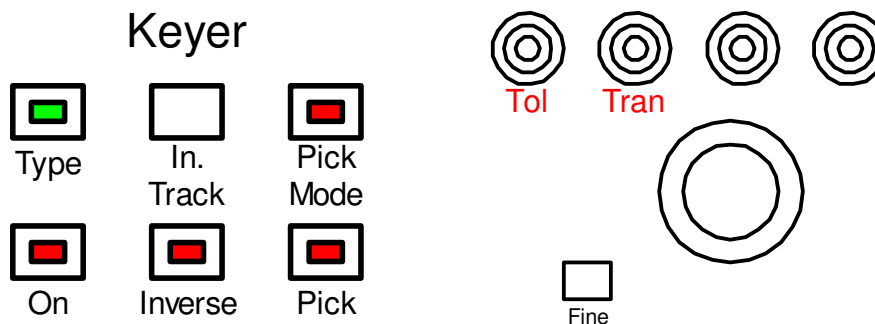
- **Tol** : La tolérance vous permet de rendre le Keyer plus ou moins sélectif.
- **Tran** : La transition vous permet de rendre le Keyer plus ou moins sensible et d'adoucir les contours.

La table offre 3 modes supplémentaires qui permettent d'utiliser l'une des 3 composantes R, G ou B de la piste TrackIn comme composante Alpha et de l'utiliser comme masque.

- **R Mask**
- **G Mask**
- **B Mask**

**Paramétrage :**

Pour paramétrer le Keyer, utilisez les contrôles de la section Keyer (les 6 boutons Type, In. Track, Pick Mode, On, Inverse et Pick) ainsi que les contrôles partagés suivants :



Voici les différentes étapes de paramétrage d'un Keyer vidéo :

**1. Sélection de la piste :**

Vous devez dans un premier temps choisir la piste vidéo sur laquelle vous souhaitez paramétrer le Keyer vidéo. Pour cela, appuyez sur le bouton SELECT de la piste que vous souhaitez (voir chapitre Fonction Select).

Pour paramétrer le keyer vidéo, appuyez sur le bouton Type. Ce bouton s'illumine alors en vert et l'écran LCD indique les paramètres de configuration du Keyer sélectionné :

C	o	l	o	r	K	e	y	e	r										
I	n	:	T	r	1				P	o	s	t	F	x					
T	o	:	6	0		T	r	a	n	:	5								
R	:		0		G	:	5	0		B	:	9	8						

- Sur la 1<sup>ère</sup> ligne est indiqué le type de Keyer utilisé (ColorKeyer, ChromaKeyer, ...).
- Sur la 2<sup>nde</sup> ligne est indiqué le numéro de la piste d'entrée du Keyer : **In Track** (par défaut la piste sélectionnée). Il est également indiqué si la vidéo de la piste d'entrée du Keyer est prise avant ou après les effets de couleurs (PreFx / PostFx).
- Sur la 3<sup>ème</sup> ligne sont indiquées les informations de la couleur extraite :
  - composantes Rouge, Vert, Bleu pour le ColorKeyer,
  - composantes Chroma Rouge, Chroma Bleu pour le ChromaKeyer,
  - composante Luminance pour le LumaKeyer.
- Sur la 4<sup>ème</sup> ligne sont indiquées les valeurs des paramètres :
  - tolérance (Tol)
  - transition (Tran)

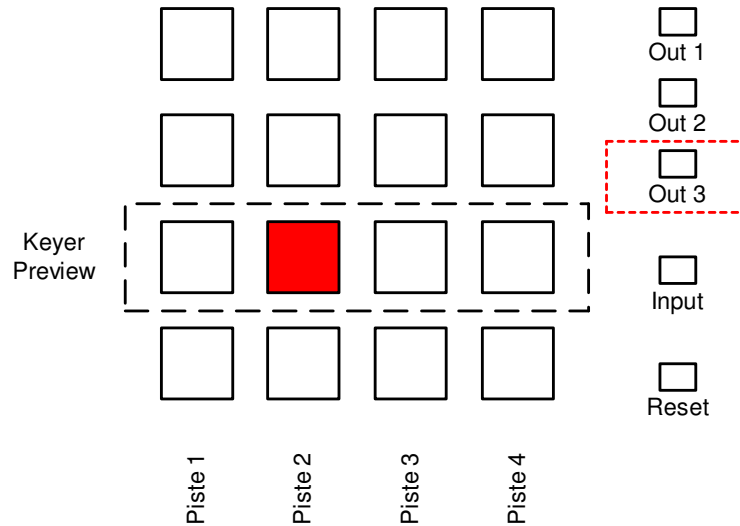
2. Prévisualisation :

Un point de pré-visualisation est dédié aux Keyers vidéo. Il permet un réglage du Keyer avant de l'activer.

Il est recommandé de configurer une des 3 sorties en pré-visualisation lorsque vous paramétrez un Keyer vidéo. Si une des 3 sorties est en mode pré-visualisation automatique, elle commutera automatiquement lors de la sélection de la section Keyer vidéo. Sinon, reportez-vous au chapitre SORTIES VIDEO pour utiliser la pré-visualisation des Keyers.

L'exemple suivant montre comment pré-visualiser le Keyer vidéo de la piste n°2 sur la sortie OUT 3 :

- Configurer la sortie vidéo OUT 3 en pré-visualisation (voir le chapitre SORTIES VIDEO).
- Maintenez enfoncé le bouton **Out 3** (un des boutons de la matrice 4\*4 s'illumine en rouge) et pressez le bouton de la 3<sup>ème</sup> ligne correspondant à la piste que vous souhaitez pré-visualiser.



Pré-visualisation du Keyer de la piste 2

- L'écran LCD indique également les informations relatives à la pré-visualisation :

O	u	t	:	P	r	e	v	i	e	w									
T	r	a	c	k	2	-	K	e	y	e	r								

- Sur la sortie OUT 3, vous obtenez alors :



Pré-visualisation d'un ChromaKeyer

Les 2 bandes latérales indiquent les couleurs qui seront rendus transparentes :

- La couleur précise qui est extraite pour un ColorKeyer.
- L'ensemble des couleurs qui sont extraites pour un ChromaKeyer.
- La luminance de l'ensemble des couleurs qui sont extraites pour un LumaKeyer.
- En mode Red Mask, Green Mask et Blue Mask, ces bandes sont respectivement rouges, vertes et bleues.

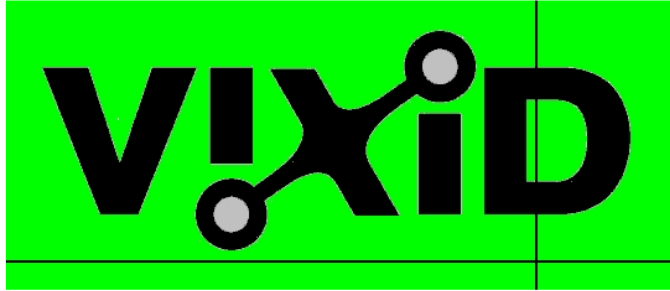
### 3. Choix du type de Keyer :

Choisissez le type de Keyer en appuyant plusieurs fois sur le bouton TYPE.

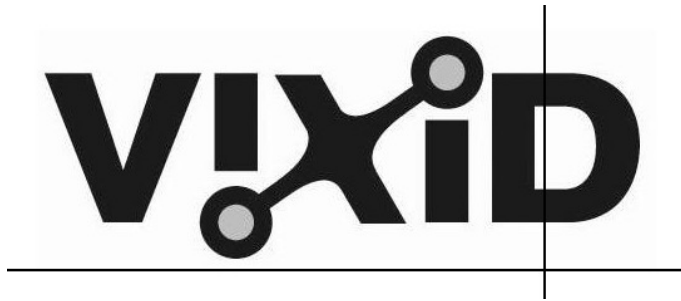
#### 4. Choix de la couleur :

2 options s'offrent à vous :

- Le choix de la couleur peut se faire de façon automatique grâce à une pipette. Pour cela :
  - Appuyez sur le bouton **Pick Mode** de sorte qu'il soit allumé. Une croix clignotante apparaît alors sur votre écran de prévisualisation.
  - Utilisez le **TrackBall** pour déplacer la croix clignotante dans une zone de l'image où vous souhaitez supprimer la couleur.



- Appuyez alors sur le bouton **Pick** de sorte qu'il soit allumé. Dans cette situation, la VJX16-4 analyse en temps réel la couleur qui se trouve sous la croix et vient la supprimer dans toute la vidéo, là où elle est présente.



- Si vous souhaitez conserver cette couleur, appuyez de nouveau sur le bouton **Pick** de sorte qu'il soit éteint. La table conserve alors la dernière couleur prélevée par la pipette.

#### Conseil :

*L'utilisation de la pipette en temps réel (bouton **Pick** allumé) est idéale pour des applications sur fond uniforme (type fond bleu, fond vert) dont la luminosité peut parfois varier (ombres dues aux déplacements des acteurs, ...). La VJX16-4 en tient compte instantanément et elle réajuste automatiquement son Keyer sans l'intervention de l'utilisateur.*

- Le choix de la couleur peut également se faire de façon manuelle. Pour cela :
  - Appuyez sur le bouton **Pick Mode** de sorte que ce bouton lumineux soit éteint.
  - Utilisez le **TrackBall** pour choisir précisément la couleur que vous souhaitez supprimer. Voici l'organisation des espaces de couleurs avec la **TrackBall** en fonction du type de Keyer utilisé :



Color Keyer



Chroma Keyer MAP MODIFIEE



Luma Keyer

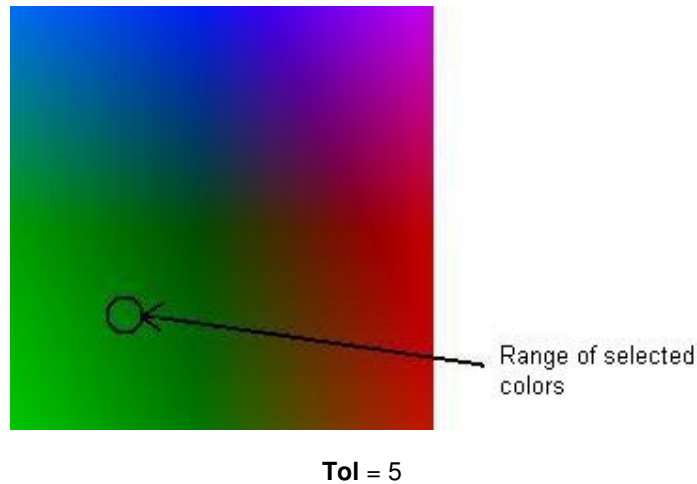
Utiliser les 2 bandes de couleurs verticales ainsi que l'écran LCD pour vous aider à choisir précisément la couleur.

### 5. Paramètres **Tolérance / Transition** :

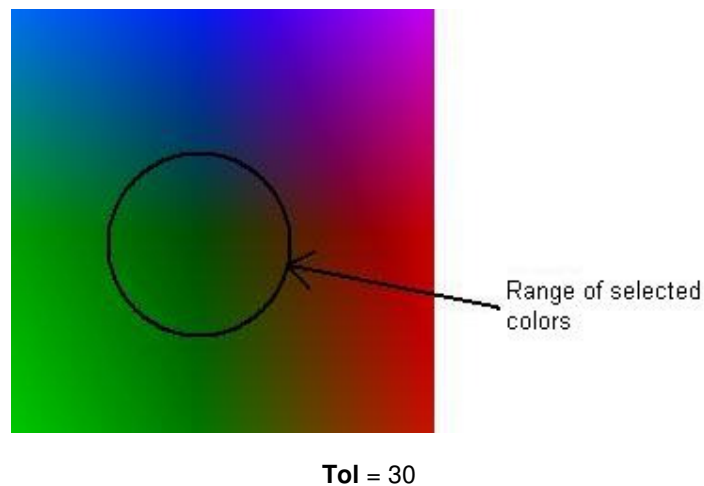
Les Keyers ont également 2 paramètres supplémentaires : la **tolérance** et la **transition**.

- **Tol** : La tolérance vous permet de rendre le Keyer plus ou moins sélectif. En augmentant ce paramètre, la plage de couleurs sélectionnée sera plus importante.

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons choisi une Tolérance faible : **Tol** = 5. La plage de couleurs sélectionnées par la table est petite.



Dans l'exemple suivant, nous avons choisi une Tolérance plus importante : **Tol** = 30. La plage de couleurs sélectionnées par la table est alors plus importante. Nous n'avons plus uniquement des verts mais aussi des verts avec des nuances de bleu ou de rouge.



- **Tran** : La transition vous permet de rendre le Keyer plus ou moins sensible. En augmentant ce paramètre, vous allez adoucir les frontières entre les couleurs conservées et les couleurs supprimées. Ce paramètre est très utile notamment si la source vidéo est de mauvaise qualité ou si elle a été compressée.

Pour modifier ces 2 paramètres, utilisez les 2 potentiomètres de gauche qui se trouvent au dessus de la TrackBall. Le 1<sup>er</sup> potentiomètre permet de modifier la tolérance et le 2<sup>nd</sup> potentiomètre permet de modifier la transition. Utilisez également la pré-visualisation et l'afficheur LCD pour visualiser le résultat et contrôler vos paramètres.

## 6. Bouton **Inverse** :

Le bouton **Inverse** vous permet d'inverser la sélection de couleur :

- Lorsque le bouton **Inverse** est allumé, la couleur sélectionnée est supprimée et les autres couleurs sont conservées.
- Lorsque le bouton **Inverse** est éteint, la couleur sélectionnée est conservée et les autres couleurs sont supprimées.

## 7. Bouton **On** :

Chaque Keyer est toujours actif en pré-visualisation. Pour l'activer sur la sortie MASTER, appuyez sur le bouton **On** pour qu'il s'allume.

Cette fonctionnalité permet de préparer et paramétrer chaque Keyer en pré-visualisation sans qu'il n'affecte la sortie MASTER.

**Paramétrage avancé :**

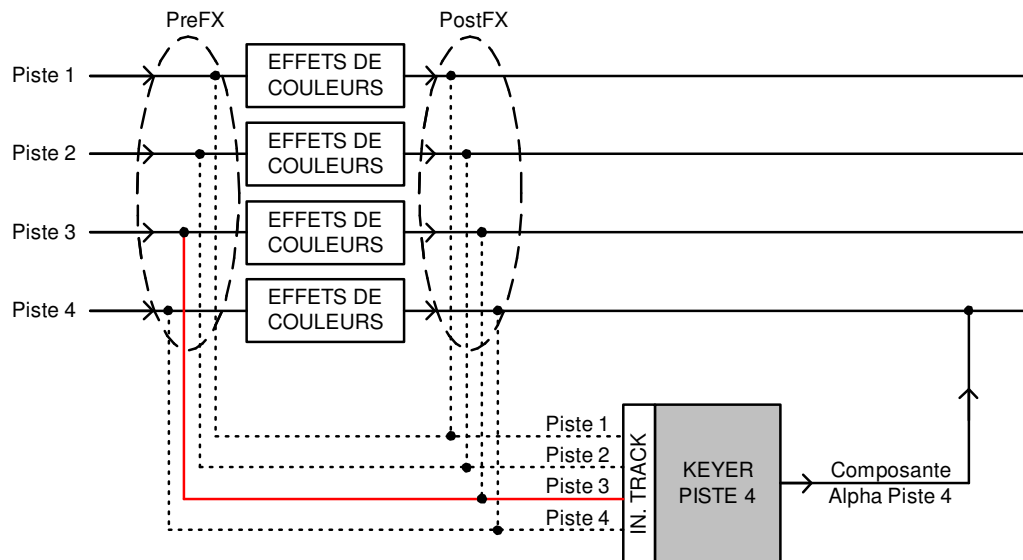
Choix de la source vidéo du Keyer : **In. Track** :

De plus, la source vidéo peut être choisie avant (PreFx) ou après (PostFx) les effets de couleurs :

- En utilisant la source vidéo avant effets de couleurs (PreFx), vous pouvez modifier les couleurs de votre piste vidéo sans pour autant modifier l'extraction de votre composante Alpha.
- En utilisant la source vidéo après effets de couleurs (PostFx), vous pouvez modifier l'extraction de votre composante Alpha en modifiant par exemple la balance RGB.

Utilisez le bouton **In. Track** pour sélectionner la source vidéo du Keyer.

Dans l'exemple ci-dessous, l'entrée **In. Track** du Keyer de la piste 4 est la piste 3 PreFx :



R, G, B Mask :

Les 3 modes de keyer R Mask, G Mask, B Mask permettent d'extraire l'une des 3 composantes rouge, vert et bleu (R, G ou B) de la piste In.Track et de l'utiliser comme masque sur la piste sélectionnée.

Les 3 composantes de la vidéo sont séparées (Red Component, Green Component, Blue Component) et utilisées comme masque.

Ainsi, en mode Red Mask, les zones contenant des pixels rouges (zones blanches du masque) sont rendues opaques alors que les zones dépourvues de pixels rouges (zones noires du masque) sont rendues transparentes. Il en va de même pour les deux autres masques.

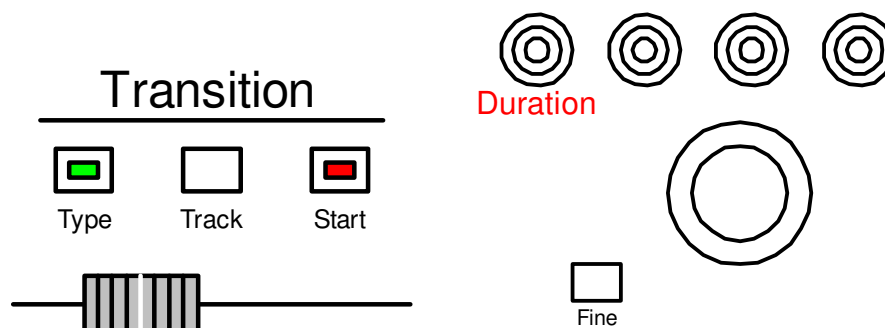
# LES TRANSITIONS

## Introduction :

La section **Transition** permet de changer l'opacité de la piste de façon à la rendre totalement transparente en fin de transition. Une seule transition peut-être faite à la fois.

## Paramétrage :

Voici l'interface qui est utilisée pour contrôler les transitions :



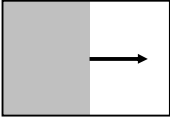
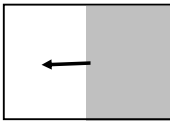

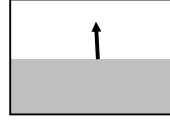
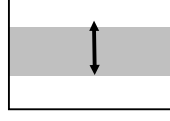
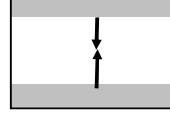
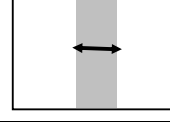
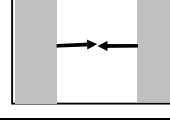
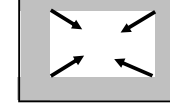
### 1. Choix du type de transitions :

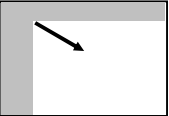
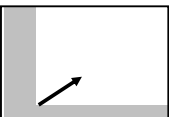
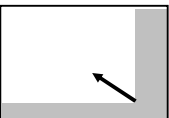
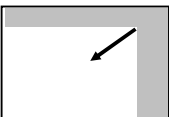
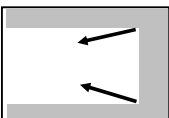
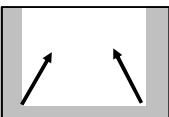
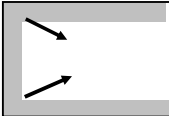
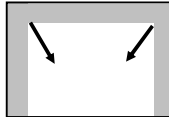
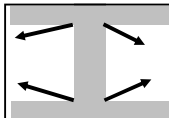
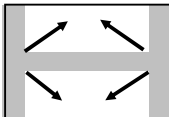
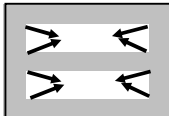
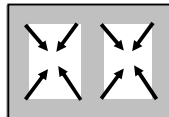
Le mixeur propose plusieurs types de transitions. Pour accéder aux transitions, vous devez appuyer sur le bouton Type de la section **Transition**. Ce bouton s'illumine alors en vert et l'écran LCD affiche le menu contextuel **Transition** :

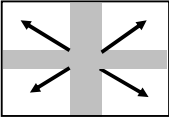
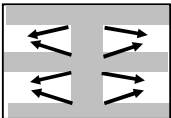
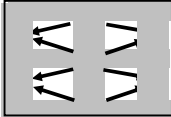
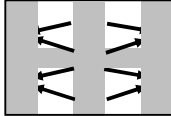
W	i	p	e	s	:	O	F	F											
		Q	u	a	d	4													
=	>	*	*	O	F	F	*	*											
		D	r	k	L	u	m												

- Sur la 1<sup>ère</sup> ligne est indiqué le type de transition appliqué. Par défaut, aucune transition n'est appliquée : OFF
- Sur les 3 dernières lignes, vous disposez d'un menu déroulant que vous pouvez faire défiler en tournant la molette rotative (**JOG**).
- Si vous souhaitez effectuer une des transitions à la piste sélectionnée (par exemple la transition **DrkLum**), il vous suffit de faire défiler le menu de sorte que la transition apparaisse en face du curseur. Appuyez alors sur la touche **ENTER** pour activer la transition choisie.
- Si vous souhaitez effectuer un autre type de transition à la piste sélectionnée, il vous suffit d'appuyer sur la touche **BACK** pour revenir au menu déroulant et choisir un autre type de transition (la transition doit nécessairement être en bout de course).
- Sur la partie droite de l'écran LCD, un pictogramme représente le type de volet pour les transitions Lin, Cent, Corn, Mid, Doubl et Quadra.

Voici la liste des transitions disponibles dans la VJX16-4 :

Famille de transitions	Nom de la transition	Symbole	Remarque
Luma	DrkLum	-	<b>DarkLuma</b> : permet d'effacer les zones sombres puis les zones claires de la vidéo.
	LgtLum	-	<b>LightLuma</b> : permet d'effacer les zones claires puis les zones sombres de la vidéo
Linéaire	Lin1		-
	Lin2		-
	Lin3		-
	Lin4		-
Centré	Cent1		-
	Cent2		-
	Cent3		-
	Cent4		-
	Cent5		-

Famille de transitions	Nom de la transition	Symbole	Remarque
Coin	Corn1		-
	Corn2		-
	Corn3		-
	Corn4		-
Milieu	Mid1		-
	Mid2		-
	Mid3		-
	Mid4		-
Double	Doubl1		-
	Doubl2		-
	Doubl3		-
	Doubl4		-

Famille de transitions	Nom de la transition	Symbole	Remarque
Quadra	Quad1		-
	Quad2		-
	Quad3		-
	Quad4		-

Lorsque vous avez sélectionné un type de transition, l'écran LCD indique les informations suivantes :

W	i	p	e	s	:	L	i	n	3									
		W	i	p	e		u	n	d	e	r		w	a	y			
O	=>															=>	T	
I	n	:	T	r	1				D	u	r	:	1	0	0		I	m

- Sur la 1<sup>ère</sup> ligne est indiqué le type de transition utilisé.
- Sur la 2<sup>nde</sup> ligne est indiqué l'état de la transition : (Opaque, en cours [Wipe under way], Transparente).
- Sur la 3<sup>ème</sup> ligne, plusieurs informations apparaissent :
  - O : Opaque ; T : Transparent. Ces 2 informations indiquent de quel coté doit être le slider de transition pour être totalement opaque ou totalement transparent.
  - Les 2 flèches indiquent toujours le sens de progression de la transition pour passer de l'état totalement opaque à l'état totalement transparent.
  - La barre de progression indique l'état d'avancement de la transition.
- Sur la 4<sup>ème</sup> ligne, 2 informations apparaissent :
  - L'information **In** indique sur quel piste s'applique la transition (**Tr1** = Track1)
  - L'information **Dur** indique la durée (en nombre d'images) de la transition lors d'une transition automatique.

## 2. Choix de la piste :

Vous devez ensuite choisir la piste sur laquelle vous souhaitez effectuer la transition. Pour cela, appuyez plusieurs fois sur le bouton **Track** afin de choisir la piste. (Exemple : In :Tr3).

*Attention : vous ne pouvez pas modifier la piste lorsqu'une transition est en cours !*

## 3. Transitions automatiques :

La VJX16-4 permet de réaliser des transitions soit manuelles, soit automatiques. En mode automatique, vous pouvez paramétrer la durée de la transition grâce au potentiomètre de gauche des contrôles partagés : DURATION.

### Remarques n°1 :

- La durée de la transition automatique s'exprime en nombre d'images et est comprise dans la plage de valeurs [1 ; 150].
- en PAL / SECAM, il y a 25 images par seconde ; en NTSC, il y a 30 images par secondes. La durée de la transition dépend donc du standard vidéo. Ainsi, les transitions automatiques peuvent s'effectuer dans une plage de durée de 0 (dur = 1) à 6 secondes (dur = 150) en PAL et dans une plage de durée de 0 (dur = 1) à 5 secondes (dur = 150) en NTSC.

### Remarques n°2 :

- Lorsqu'une transition automatique est en cours, vous pouvez modifier cette durée pour raccourcir ou rallonger la transition.
- Pour démarrer une transition automatique, vous devez d'abord vérifier que le potentiomètre rectiligne se trouve bien à l'une des extrémités (totalement à droite ou totalement à gauche). Sinon, vous ne pourrez pas démarrer votre transition automatique.
- Pour démarrer la transition automatique, appuyez sur le bouton START. Vous noterez que le message "Wipe under way" apparaît sur l'écran LCD pendant toute la durée de la transition et la LED rouge du bouton START s'illumine. La transition s'effectue sur votre sortie MASTER et la piste sélectionnée disparaît progressivement.

## 4. Transitions manuelles :

Les transitions manuelles s'effectuent avec le potentiomètre rectiligne. Vous devez simplement déplacer ce potentiomètre pour faire progresser votre transition.

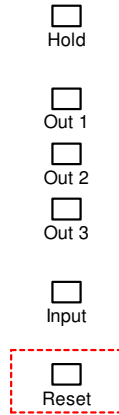
## 5. Remarques et astuces :

- Les transitions manuelles sont prioritaires sur les transitions automatiques.
- Vous avez la possibilité de lancer une transition automatique puis de rattraper cette transition par la transition manuelle en déplaçant la potentiomètre rectiligne. La transition automatique s'arrête et vous reprenez le contrôle manuellement.
- Tant que le potentiomètre n'est pas à l'une des extrémités, le mixeur vidéo considère que la transition est en cours. Vous ne pouvez donc pas démarrer de nouvelles transitions automatiques et vous ne pouvez pas modifier le numéro de la piste.
- Lorsqu'une transition automatique est en cours, vous avez la possibilité de l'interrompre et de la relancer en appuyant de nouveau sur le bouton START.
- L'écran LCD vous indique également le sens dans le quel vous devez déplacer le potentiomètre rectiligne pour rendre la piste transparente grâce aux 2 flèches qui sont de chaque côté de la barre de progression. Si vous le déplacez dans l'autre sens, vous inverserez le sens de la transition et vous ferez réapparaître la piste. Vous noterez qu'à chaque fois que vous terminez une transition automatique, le sens de la flèche s'inverse.
- Si vous souhaitez effectuer une transition sur une autre piste, vous remarquerez que la piste en cours sera automatiquement "Muter" (la LED rouge du bouton MUTE de la piste s'allume) si celle-ci était rendue totalement transparente lors de la précédente transition.

# RESET DES PARAMETRES D'UNE PISTE

## Introduction :

Vous avez la possibilité à tout moment de réinitialiser les paramètres des différentes sections de la machine (effets, keyer, pistes, audio, ...). Pour cela, utilisez le bouton **Reset** :



**Remarque** : L'initialisation d'une partie ou de l'ensemble des paramètres d'une piste n'affecte pas les paramètres des autres pistes.

## Réinitialisation des sections ou sous-sections d'une piste :

Les sections ou sous sections peuvent être réinitialisées de façon indépendante sur chaque piste. Voici la liste :

- Section **Keyer**
- Sous-section **Fx**
- Sous-section **Motion**
- Sous-section **Crop**
- Sous-section **RGB**
- Sous-section **BCS**
- Sous-section **Audio Type**
- Sous-section **Audio Link**

1. Sélectionner la piste dont vous souhaitez réinitialiser une section (ou sous-section) à l'aide du bouton **Select** (voir chapitre FONCTION SELECT).

2. Appuyez et laissez enfoncé le bouton **Reset** puis appuyez :

- Sur le bouton **Type** de la section **Keyer** pour réinitialiser la section **Keyer**.
- Sur le bouton **Fx** de la sous-section **Fx** pour réinitialiser les effets **Fx**.
- Sur le bouton **Motion** de la sous-section **Motion** pour réinitialiser les effets **Motion**.
- Sur le bouton **Crop** de la sous-section **Crop** pour réinitialiser les effets **Crop**.
- Sur le bouton **RGB** de la sous-section **RGB** pour réinitialiser les effets **RGB**.
- Sur le bouton **BCS** de la sous-section **BCS** pour réinitialiser les effets **BCS**.
- Sur le bouton **Type** de la section **Audio** pour réinitialiser le type d'extraction audio.
- Sur le bouton **Link** de la section **Audio** pour réinitialiser les liens d'extraction audio.

Vos sections ou sous-sections sont alors réinitialisées.

3. Relâchez ensuite les 2 boutons.

**Réinitialisation d'une piste :**

1. Pour initialiser tous les paramètres d'une piste, appuyez et laissez enfoncé le bouton **Reset** puis appuyez sur le bouton **Select** de la piste que vous souhaitez réinitialiser. Relâcher ensuite les 2 boutons.

2. Votre piste est alors initialisée :

- Le mode de BLEND redevient le mode Normal.
- Les sections Keyer, Effects, Color sont initialisées.
- La sous-section Audio Link est initialisée.

Remarque : Le gain, la transparence, les boutons Mute et Solo ne sont pas modifiés.

# PRESET

---

## Introduction :

La VJX16-4 dispose d'une banque de 16 presets utilisateur pour chacune des sections ou sous-sections de la table. Ces presets peuvent être rappelés ou sauvegardés à tout moment à l'aide de la matrice 4\*4.

## Organisation des presets :

Pour chacune des 9 sections ou sous-sections suivantes, vous disposez de 16 presets :

- Section **Keyer**
- Sous-section **Fx**
- Sous-section **Motion**
- Sous-section **Crop**
- Sous-section **RGB**
- Sous-section **BCS**
- Section **Transition**
- Section **Audio Type**
- Section **Audio Link**

L'ensemble des paramètres qui permet de configurer chacune de ces sections ou sous-sections est mémorisé dans les presets. Toutefois, le paramètre **In. Track** de la section **Keyer** et le paramètre **Track** de la section **Transition** ne sont pas sauvegardés.

<b>Keyer</b>	<b>Fx</b>	<b>Motion</b>	<b>Crop</b>				
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4				
5 6 7 8	5 6 7 8	5 6 7 8	5 6 7 8				
9 10 11 12	9 10 11 12	9 10 11 12	9 10 11 12				
13 14 15 16	13 14 15 16	13 14 15 16	13 14 15 16				
<b>RGB</b>	<b>BCS</b>	<b>Transition</b>	<b>Audio Type</b>	<b>Audio Link</b>			
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4			
5 6 7 8	5 6 7 8	5 6 7 8	5 6 7 8	5 6 7 8			
9 10 11 12	9 10 11 12	9 10 11 12	9 10 11 12	9 10 11 12			
13 14 15 16	13 14 15 16	13 14 15 16	13 14 15 16	13 14 15 16			

Organisation des presets dans la VJX16-4

Vous avez également la possibilité de sauvegarder ou rappeler l'ensemble des paramètres d'une piste dans les 9 banques de preset. Le rechargement de presets par piste vient recharger l'ensemble des 9 banques de presets

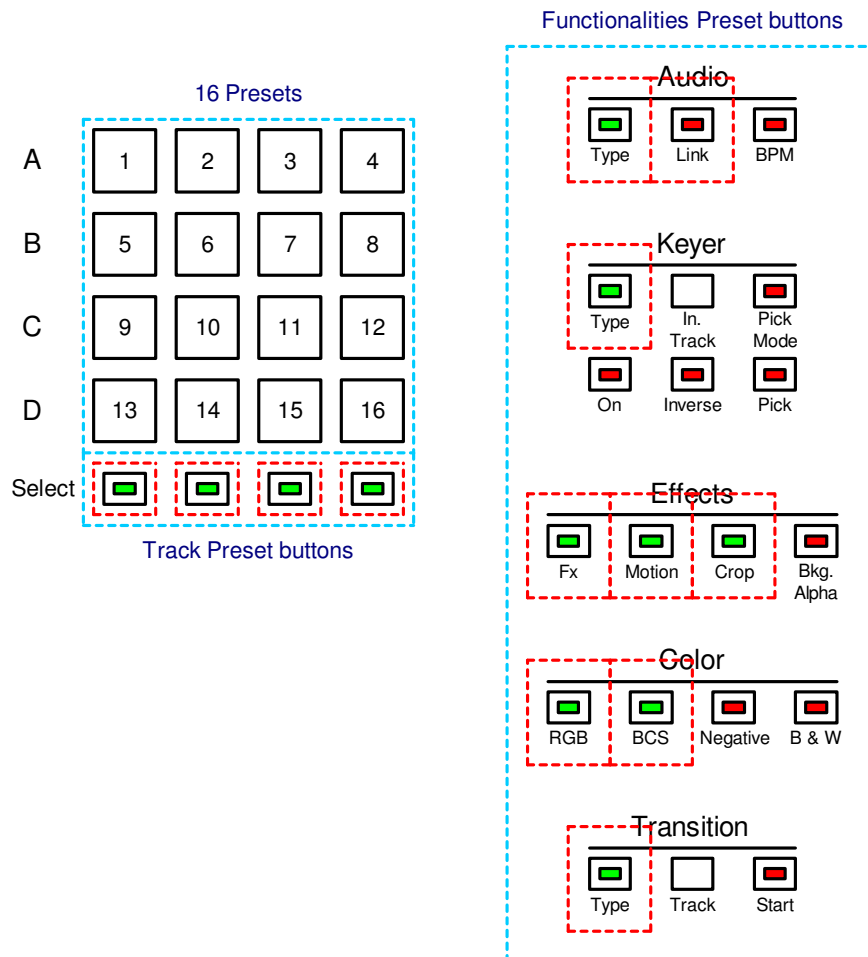
Vous avez également 16 presets disponibles pour configurer vos pistes qui contiennent les paramètres des sections ou sous-sections suivantes :

- Section **Keyer**
- Sous-section **Fx**
- Sous-section **Motion**
- Sous-section **Crop**
- Sous-section **RGB**
- Sous-section **BCS**
- Paramètre **Blend**
- Paramètre **Bkg. Alpha**
- Paramètre **Negative**
- Paramètre **B & W**

**Rappel de presets :**

Pour rappeler un preset et affecter l'ensemble des paramètres à la section ou sous-section de la piste sélectionnée, maintenez enfoncé le bouton associé à la section ou sous-section que vous souhaitez recharger et appuyez sur l'un des 16 boutons de la matrice 4\*4 pour recharger les paramètres.

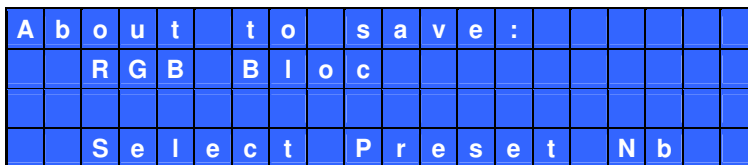
Pour rappeler un preset de piste, maintenez enfoncé le bouton SELECT de la piste que vous souhaitez recharger et appuyez sur l'un des 16 boutons de la matrice 4\*4 pour recharger les paramètres.



**Sauvegarde de presets :**

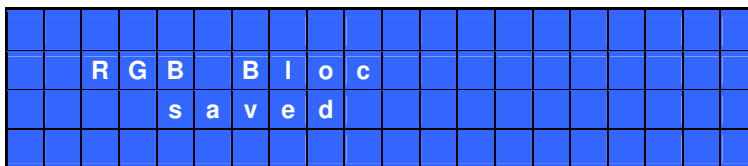
Lors du premier allumage de la VJX16-4, l'ensemble des Presets sont initialisés avec les Presets Usine. Vous avez alors la possibilité de modifier et sauvegarder chacun de ces presets.

- Pour sauvegarder une section ou sous-section :
  - Sélectionnez la section ou sous-section que vous souhaitez sauvegarder.
  - Appuyez sur le bouton **Preset**. L'écran LCD vous propose alors de sauvegarder la section ou sous-section dans un des 16 presets :



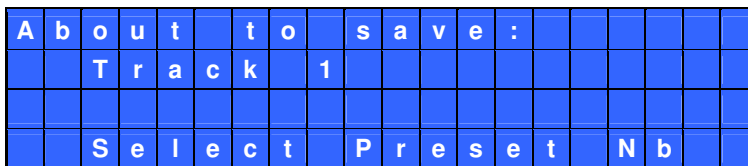
Ecran de sauvegarde d'un Preset RGB

- Appuyez alors sur le bouton de la matrice 4\*4 correspondant au preset que vous souhaitez utiliser. L'ancien preset est remplacé par les nouveaux paramètres. L'écran LCD indique que la sauvegarde a bien été effectuée.



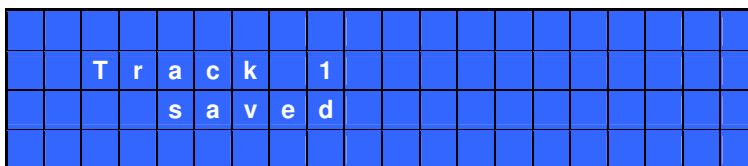
Ecran de confirmation de la sauvegarde d'un Preset RGB

- Pour sauvegarder une piste :
  - Appuyez sur le bouton **Preset** puis sur le bouton **Select** de la piste que vous souhaitez sauvegarder. L'écran vous propose alors de sauvegarder l'ensemble des paramètres de la piste dans un des 16 presets :



Ecran de sauvegarde de la piste n°1

- Appuyez alors sur le bouton de la matrice 4\*4 correspondant au preset que vous souhaitez utiliser. L'ancien preset est remplacé par les nouveaux paramètres. L'écran LCD indique que la sauvegarde a bien été effectuée.



Ecran de confirmation de la sauvegarde de la piste n°1

Remarque : L'ensemble des Presets sont sauvegardés dans la mémoire de la table même après l'avoir mise hors tension.

**Réinitialisation des presets :**

Vous avez la possibilité de réinitialiser l'ensemble des Presets de la table avec les Presets Usines. Dans ce cas, l'ensemble des presets que vous avez pu sauvegarder précédemment sont perdus et remplacés par les presets usines.

Reportez-vous au chapitre MENU MASTER pour la description de la procédure de réinitialisation des presets.

# FONCTIONNALITES MIDI

## MIDI In :

Grâce à l'entrée MIDI IN, vous pouvez piloter en temps réel l'ensemble des paramètres de la table de mixage avec un contrôleur MIDI, ou encore avec votre séquenceur audio préféré.

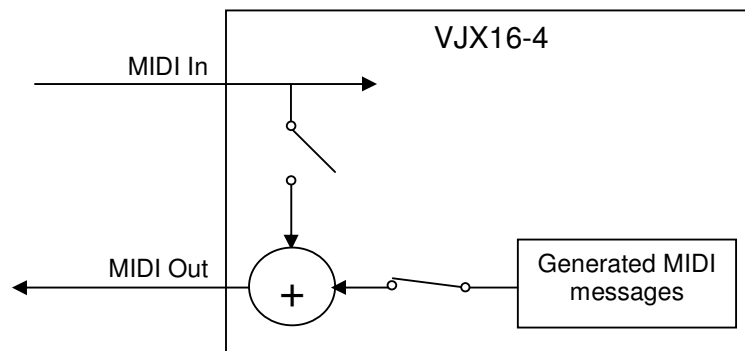
## Remarque :

- La VJX16-4 interprète uniquement les messages MIDI de type **Control Change**.
- A chaque fonctionnalité est affecté un numéro de contrôleur.
- Un numéro de canal (Channel) est attribué à chacune des pistes :
  - la piste n°1 est sur le canal n°1,
  - la piste n°2 est sur le canal n°2,
  - la piste n°3 est sur le canal n°3,
  - la piste n°4 est sur le canal n°4.
- L'ensemble des paramètres généraux de la table est sur le canal n°5.
- Vous pouvez activer/désactiver chacun des 5 canaux MIDI In. Pour cela, reportez-vous également au chapitre MENU MASTER.

## MIDI Out :

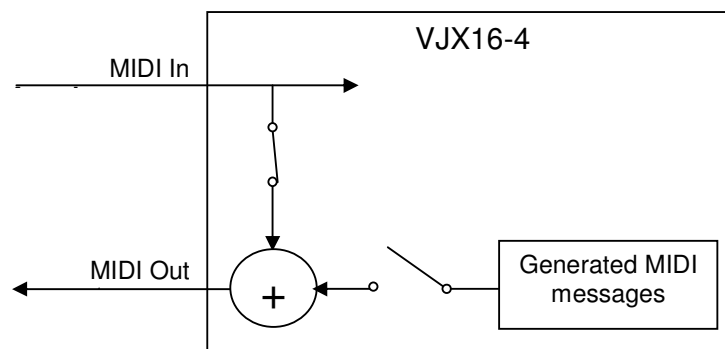
2 types de configuration sont possibles sur la sortie MIDI Out :

- Le **mode Out** : Dans ce mode, la table envoie uniquement les messages MIDI générés par la table. Ces messages sont le reflet des manipulations de l'utilisateur sur le panneau avant. Les messages provenant de l'entrée MIDI In ne sont pas renvoyés vers la sortie MIDI Out.



**Mode Out**

- Le **mode Thru** : Dans ce mode, seuls les messages provenant de l'entrée MIDI In sont envoyés vers la sortie MIDI Out. Les messages générés par la table ne sont pas envoyés vers la sortie MIDI Out.



**Mode Thru**

Remarque : Pour modifier la configuration de la sortie MIDI Out, reportez-vous au chapitre MENU MASTER.

**Implémentation MIDI :**

Voici la table d'implémentation des messages MIDI de la VJX16-4 :

<b>Channel 1-4 (Track 1-4)</b>				
	<b>CCNb</b>	<b>Function</b>	<b>Values</b>	
<b>Crop</b>	<b>0</b>	CropL		
	<b>1</b>	CropR		
	<b>2</b>	CropU		
	<b>3</b>	CropD		
<b>Fx</b>	<b>4</b>	Scroll X		
	<b>5</b>	Scroll Y		
	<b>6</b>	BlowL		
	<b>7</b>	BlowR		
	<b>8</b>	BlowU		
	<b>9</b>	BlowD		
<b>Keyer</b>	<b>10</b>	Tolerance		
	<b>11</b>	Transition		
	<b>12</b>	PipetteX		
	<b>13</b>	PipetteY		
<b>Track</b>	<b>64</b>	Input selection	0-31	Input 1
			32-63	Input 2
			64-95	Input 3
			96-127	Input 4
	<b>65</b>	Solo	0-63	Solo Off
			64-127	Solo On
	<b>66</b>	Mute	0-63	Mute Off
			64-127	Mute On
	<b>67</b>	Negative	0-63	Negative Off
			64-127	Negative On
	<b>68</b>	B&W	0-63	B&W Off
			64-127	B&W On
<b>69</b>	BkgAlpha	0-63	Background Alpha Off (black)	
		64-127	Background Alpha On (alpha)	
<b>70</b>	Opacity			
<b>71</b>	Gain			
<b>Track</b>	<b>72</b>	BlendMode	0-7	Normal
			8-15	Additive
			16-23	Average
			24-31	Darken
			32-39	Lighten
			40-47	Stamp
			48-55	Diff
			56-63	Subtract
			64-71	Negation
			72-79	Xor
			80-87	Red
			88-95	Green
96-127	Blue			

<b>Track</b>	<b>73</b>	Layer	0-31	Layer A
			32-63	Layer B
			64-95	Layer C
			96-127	Layer D
<b>RGB Balance</b>	<b>75</b>	Red Gain		
	<b>76</b>	Green Gain		
	<b>77</b>	Blue Gain		
	<b>78</b>	Red Offset		
	<b>79</b>	Green Offset		
	<b>80</b>	Blue Offset		
<b>BCS</b>	<b>81</b>	Brightness		
	<b>82</b>	Contrast		
	<b>83</b>	Saturation		
<b>Motion Fx</b>	<b>84</b>	ON/OFF	0-63	Motion Fx Off
			64-127	Motion Fx On
	<b>85</b>	Type	0-31	Freeze
			32-63	Slowmo
			64-95	Strobe
			96-127	Block
	<b>86</b>	AlphaPeriod		
	<b>87</b>	Period		
<b>88</b>	BlocParamX			
<b>89</b>	BlocParamY			
<b>Crop</b>	<b>90</b>	ON/OFF	0-63	Crop Off
			64-127	Crop On
	<b>91</b>	Type	0-63	Crop
			64-127	CropCenter

Keyer	102	ON/OFF	0-63	Keyer Off
			64-127	Keyer On
	103	Type	0-15	Color Keyer
			16-31	Chroma Keyer
			32-47	Luma Keyer
			48-63	Red Mask
			64-79	Green Mask
			80-127	Blue Mask
			104	TrackIn
	32-63	Track 2		
	64-95	Track 3		
	96-127	Track 4		
	105	Pre/Post	0-63	Pre-Fx
			64-127	Post-Fx
	106	Inverse	0-63	Inverse Off
			64-127	Inverse On
	107	Color1 (Red / Y)		
	108	Color2 (Green / Cr)		
	109	Color3 (Blue / Cb)		
110	Pick Mode	0-63	"Map" Mode	
		64-127	Picker Mode	
111	Picker State	0-63	Picker disabled	
		64-127	Picker enabled	
Fx	112	ON/OFF	0-63	Fx Off
			64-127	Fx On
	113	Type	0-7	Mirror L
			08-15	Mirror R
			16-23	Mirror U
			24-31	Mirror D
			32-39	Flip H
			40-47	Flip V
			48-55	Rot180
			56-63	Blow
			64-71	Scroll
			72-79	Scroll Wrap
			80-87	Scroll X
			88-95	Scroll Y
			96-103	Scroll X Wrap
	104-111	Scroll Y Wrap		
	112-27	Mosaic		
	114	Zoom X		
	115	Zoom Y		
	116	Zoom XY		
117	Mosaic Zoom X			
118	Mosaic Zoom Y			
119	Mosaic Zoom XY			

<b>Channel 5 (Master)</b>				
	<b>CCNb</b>	<b>Function</b>	<b>Values</b>	
	<b>0</b>	Mix Mode	0-63	Compositing Mode
			64-127	Battle Mode
<b>Output</b>	<b>1</b>	Out1 Config	Cf Table	
	<b>2</b>	Preview1	Cf Table	
	<b>3</b>	Out2 Config	Cf Table	
	<b>4</b>	Preview2	Cf Table	
	<b>5</b>	Out2 Config	Cf Table	
	<b>6</b>	Preview3	Cf Table	
<b>Wipes</b>	<b>7</b>	State	0-63	Wipes Off
			64-127	Wipes On
	<b>8</b>	Type	Cf Table	
	<b>9</b>	TrackNb	0-31	Track 1
			32-63	Track 2
			64-95	Track 3
			96-127	Track 4
	<b>10</b>	Duration		
<b>11</b>	Fader			

<b>Output Config</b>	
0-31	Master
32-63	Master2
64-95	Preview
96-127	Auto Preview

<b>Preview Point</b>		
0-7	Track1	PreFx
08-15		PostFx
16-23		Keyer
24-31		Out Blend
32-39	Track2	PreFx
40-47		PostFx
48-55		Keyer
56-63		Out Blend
64-71	Track3	PreFx
72-79		PostFx
80-87		Keyer
88-95		Out Blend
96-103	Track4	PreFx
104-111		PostFx
112-119		Keyer
120-127		Out Blend

Remarque : L'ensemble de cette table est fixe et n'est pas modifiable.

# MENU MASTER

## Introduction :

Le menu MASTER permet de configurer les paramètres généraux de la table :

- Configuration de l'interface homme machine (panneau avant)
- Réinitialisation des Preset (paramètres prédéfinis)
- Configuration des entrées/sorties MIDI
- Configuration des entrées/sorties vidéo.

Pour cela, appuyez sur le bouton **Menu** et utiliser la molette rotative ainsi que les boutons **Back** et **Enter** pour naviguer dans le menu. L'écran LCD affiche alors le menu MASTER :

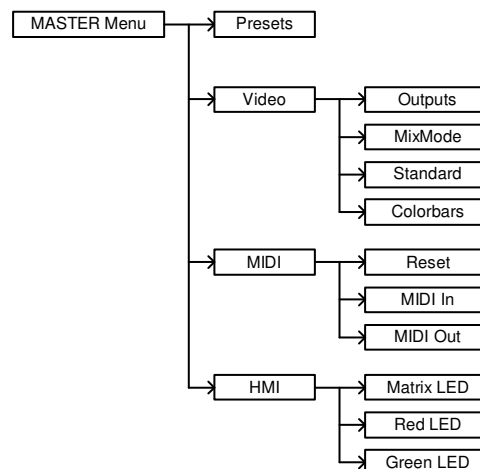
M	a	s	t	e	r		s	e	t	t	i	n	g	s	:				
		P	r	e	s	e	t	s											
=	>	V	i	d	e	o													
		M	i	d	i														

- La 1<sup>ère</sup> ligne indique que l'on est dans le menu MASTER "Master settings".
- Sur les 3 dernières lignes, vous disposez d'un menu déroulant que vous pouvez faire défiler en tournant la molette rotative (**JOG**).
- Si vous souhaitez configurer un des paramètres de la table, il vous suffit de faire défiler le menu de sorte que le paramètre souhaité apparaisse en face du curseur. Appuyez alors sur le bouton **Enter** pour configurer les paramètres.
- Si vous souhaitez configurer un des autres paramètres de la table, il vous suffit d'appuyer sur le bouton **Back** afin de retourner dans la liste du menu MASTER.

## Remarque :

- L'appui sur le bouton Type de la section Transition, sur le bouton RGB ou BCS de la section Color, sur le bouton Fx, Motion ou Crop de la section Effects, sur le bouton Type de la section Keyer ou sur le bouton Type de la section Audio permet de quitter le menu MASTER.
- L'ensemble des paramètres de configuration générale de la table sont mémorisés même après avoir coupé l'alimentation secteur (exceptées pour les mires de test vidéo).

Voici l'arborescence du menu MASTER :



**Configuration générale des paramètres vidéo :**

Pour configurer les paramètres vidéo de la table, entrez dans le menu Vidéo. L'écran LCD affiche alors le menu de configuration des paramètres vidéo :

V	i	d	e	o	s	e	t	t	i	n	g	s	:				
		C	o	l	o	r	b	a	r	s							
=	>	O	u	t	p	u	t	s									
		M	i	x	M	o	d	e									

- Configuration des sorties vidéo :

La VJX16-4 dispose de 2 bus MASTER (MASTER 1 et MASTER 2) ainsi que de 16 points de pré-visualisation (voir le chapitre [Architecture de la VJX16-4](#))

Chacune des 3 sorties peut être configurée :

- soit en sortie principale n°1 (Master1),
- soit en sortie principale n°2 (Master2),
- soit en pré-visualisation manuelle (Preview),
- soit en pré-visualisation automatique (Auto Preview).

Une description des bus MASTER 1 et MASTER 2 est faite dans le chapitre [Module de composition vidéo](#).

Reportez-vous également au chapitre SORTIES VIDEO.

Pour configurer les 3 sorties vidéo de la table, entrez dans le menu Outputs. L'écran LCD affiche alors le menu de configuration des sorties vidéo :

O	u	t	p	u	t	s	s	e	t	t	i	n	g	s	:		
		O	u	t	3	:	A	u	t	o	P	r	e	v	i	e	w
=	>	O	u	t	1	:	M	a	s	t	e	r	1				
		O	u	t	2	:	M	a	s	t	e	r	2				

Pour configurer une des 3 sorties, il vous suffit de faire défiler le menu de sorte que la sortie souhaitée apparaisse en face du curseur. Appuyez alors plusieurs fois sur le bouton **Enter** pour configurer la sortie dans le mode que vous souhaitez.

- Configuration de l'architecture de mixage (**MixMode**) :

Voir le chapitre Modules de composition vidéo pour plus d'informations sur les architectures de mélange de la table.

Pour configurer l'architecture de mélange de la table, entrez dans le menu **MixMode**. L'écran LCD affiche alors le menu de configuration de l'architecture de la table :

M	i	x	M	o	d	e	:	C	o	m	p	o	s	i	t	i	n	g
=	>	C	o	m	p	o	s	i	t	i	n	g						
		B	a	t	t	l	e	2	*	2								

Tournez la molette rotative (JOG) de sorte que la flèche soit en face de l'architecture souhaitée puis appuyez sur le bouton **Enter**.

- Configuration du standard vidéo de la table :

La VJX16-4 peut-être configurée en PAL/SECAM (50 Hz) ou en NTSC (60 Hz) à l'aide du sélecteur en face arrière. Voir le chapitre Connexion pour plus d'informations.

Pour afficher et configurer le standard vidéo de la table, entrez dans le menu **Standard** :

- Lorsque le sélecteur est en position N (NTSC), toutes les entrées et toutes les sorties sont configurées en NTSC. L'écran LCD affiche alors le standard vidéo de la table :

S	t	a	n	d	a	r	d	:	N	T	S	C						

- Lorsque le sélecteur est en position P (PAL), toutes les sorties sont configurées en PAL mais les entrées peuvent être configurées en PAL ou SECAM. L'écran LCD affiche alors le standard vidéo de la table :

S	t	a	n	d	a	r	d	:	P	A	L	/	S	E	C	A	M	
		I	n	p	u	t	1	6	:	P	A	L						
=	>	I	n	p	u	t	0	1	:	P	A	L						
		I	n	p	u	t	0	2	:	S	E	C	A	M				

Tournez la molette rotative (JOG) de sorte que la flèche soit en face l'entrée à modifier. Appuyez sur le bouton **Enter** pour activer le standard PAL ou SECAM.

- Activation des mires de test sur les sorties vidéo :

Vous avez la possibilité d'activer des mires de test sur chacune des 3 sorties vidéo.

Pour activer les mires vidéo, entrez dans le menu **Colorbars**. L'écran LCD affiche alors le menu d'activation des mires vidéo sur les 3 sorties :

C	o	l	o	r	b	a	r	s	:											
		O	u	t	3	:	D	i	s	a	b	l	e	d						
=	>	O	u	t	1	:	D	i	s	a	b	l	e	d						
		O	u	t	2	:	E	n	a	b	l	e	d							

Tournez la molette rotative (JOG) de sorte que la flèche soit en face la sortie à modifier. Appuyez sur le bouton **Enter** pour activer ou non la mire de test.

Remarque : Enabled = activé ; Disabled = désactivé.

### Configuration de l'interface MIDI :

Pour configurer l'interface MIDI de la table, entrez dans le menu **MIDI**. L'écran LCD affiche alors le menu de configuration des paramètres MIDI :

M	I	D	I		s	e	t	t	i	n	g	s	:						
		R	e	s	e	t													
=	>	M	I	D	I		I	n											
		M	I	D	I		O	u	t										

- Réinitialisation de la machine d'état MIDI :

Pour réinitialiser la machine d'état MIDI de la table, il vous suffit de faire défiler le menu de sorte que le curseur apparaisse devant l'affichage Reset. Appuyez alors sur le bouton **Enter** pour réinitialiser la machine d'état. Un nouvel affichage apparaît alors sur l'écran LCD :

M	I	D	I		R	e	s	e	t	:									
		P	r	e	s	s		E	n	t	e	r		t	o				
		r	e	s	e	t		M	I	D	I								

Appuyez de nouveau sur le bouton **Enter** pour confirmer la réinitialisation.

- Configuration de l'entrée MIDI In :

Entrez dans le menu Midi In. L'écran LCD affiche alors le menu de configuration de l'entrée Midi In :

M	i	d	i		I	n	:		#											
		C	h	a	n	5	:	E	n	a	b	l	e	d						
=	>	C	h	a	n	1	:	E	n	a	b	l	e	d						
		C	h	a	n	2	:	E	n	a	b	l	e	d						

Pour configurer chacun des canaux MIDI, il vous suffit de faire défiler le menu de sorte que le canal souhaité apparaisse en face du curseur. Appuyez sur le bouton **Enter** pour activer ou non le canal.

Remarque : Le symbole # apparaît sur la 1<sup>ère</sup> ligne lorsque la table reçoit des données MIDI.

- Configuration de la sortie MIDI Out :

Entrez dans le menu Midi Out. L'écran LCD affiche alors le menu de configuration de la sortie Midi Out :

M	i	d	i		O	u	t	:		T	h	r	u						
=	>	O	u	t															
		T	h	r	u														

Tournez la molette rotative (JOG) de sorte que la flèche soit en face du type de configuration souhaitée puis appuyez sur le bouton **Enter**.

Remarque : Reportez-vous au chapitre FONCTIONNALITES MIDI pour plus d'informations.

### **Configuration de l'Interface Homme Machine :**

Vous avez la possibilité de régler la luminosité des LED du panneau avant de la machine. Vous pouvez régler séparément :

- les LED rouges de la matrice 4\*4 (Matrix LED),
- les LED rouges des boutons tactiles (Red LED),
- les LED vertes des boutons tactiles (Green LED).

Remarque : L'utilisation de la table sur une scène en plein jour nécessite souvent d'augmenter la luminosité des LED alors qu'une utilisation dans une régie de théâtre (généralement très sombre) nécessite généralement de diminuer la luminosité pour éviter l'éblouissement.

Entrez dans le menu HMI (Human Machine Interface). L'écran LCD affiche alors le menu général de réglage de la luminosité des LED.

H	M	I		s	e	t	t	i	n	g	s	:							
		M	a	t	r	i	x		L	e	d	s							
=	>	R	e	d		L	e	d	s										
		G	r	e	e	n		L	e	d	s								

Tournez la molette rotative (JOG) de sorte que la flèche soit en face des LED à régler puis appuyez sur le bouton **Enter**. L'écran LCD affiche alors le menu de réglage de la luminosité des LED choisies.

R	e	d		L	e	d	s	:											
				L	u	m	i	n	o	s	i	t	y	:	7				

Tournez la molette rotative (JOG) pour diminuer ou augmenter la luminosité des LED. La luminosité est comprise dans la plage de valeurs [1 ; 7], 1 étant la luminosité minimum et 7 étant la luminosité maximum.

**Réinitialisation de la banque de Presets :**

Vous avez la possibilité de recharger l'intégralité de la banque de Presets usines dans la table. Vous effacerez alors l'ensemble des Presets utilisateurs que vous avez pu sauvegarder précédemment. Voir le chapitre PRESET pour plus d'informations.

Entrez dans le menu Presets. L'écran LCD affiche alors un message de confirmation pour la réinitialisation des preset usines :

P	r	e	s	e	t	s		s	e	t	t	i	n	g	s	:			
	P	r	e	s	s		E	n	t	e	r		t	o					
	r	e	s	t	o	r	e		f	a	c	t	o	r	y				
	P	r	e	s	e	t	s												

Appuyez alors sur le bouton **Enter** pour réinitialiser les Presets. Sinon, appuyez sur le bouton **Back** pour annuler. Un nouvel écran de confirmation apparaît :

P	r	e	s	e	t	s		s	e	t	t	i	n	g	s	:			
	A	l	l		P	r	e	s	e	t	s		w	i	l		b	e	
		l	o	s	t	:		C	o	n	t	i	n	u	e		?		

Appuyez de nouveau sur le bouton **Enter** pour confirmer. Sinon, appuyez sur le bouton **Back** pour annuler.

# SPECIFICATIONS TECHNIQUES

<b>Video Processing</b>		
Video Format	PAL or NTSC (CVBS or S-Video)	
Video Sampling	4 :2 :2 (Y, Cr, Cb) 8 bits 13.5 MHz (BT.601)	
Effects	Geometric effects, Color effects, transitions, Video Keyers, ...	
<b>Audio Processing</b>		
Audio Input		
Audio Outputs		
<b>Connectors</b>		
SD Input	Video Composite * 8	RCA Type (1.0 V <sub>p-p</sub> , 75 Ohm)
	S-Video (Y/C) * 8	4 pin mini DIN type (Y : 1.0 V <sub>p-p</sub> , C : 0.286 V <sub>p-p</sub> , 75 Ohm)
SD Output	Video Composite * 3	RCA Type (1.0 V <sub>p-p</sub> , 75 Ohm)
	S-Video (Y/C) * 3	4 pin mini DIN type (Y : 1.0 V <sub>p-p</sub> , C : 0.286 V <sub>p-p</sub> , 75 Ohm)
MIDI Interface	Input	MIDI 5 pin DIN Type
	Output	MIDI 5 pin DIN Type
Audio interface		
<b>Others</b>		
Power Supply	5 V DC– 3 A	
Power Consumption	15 W	
Dimensions	300 * 350 * 100 mm	
	11.8 * 13.7 * 3.9 inches	
Weight	4 kg	
	8.8 lbs	