



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT DEMARRER UN NOUVEAU PROJET

V. 1.5.4

SOMMAIRE

TABLE DES MATIERES

Introduction.....	3
Avec le logiciel vous pouvez.....	3
Definition d'un show d'éclairages (projet).....	3
DMX512.....	3
Ouverture du logiciel : Mode Editeur.....	4
Créer et mettre à jour les Profils des appareils.....	5
Patcher des profils d'appareils.....	6
Confirmer et valider le patch final.....	7
Créer des Pas, des Scènes et des Programmes.....	8
Step.....	8
Scene.....	9
Programme.....	9
Créer des Scènes et des programmes avec le générateur d'effets.....	10
Mode Live Board.....	10
Options avancées.....	11
Glossaire.....	12

INTRODUCTION

Ce chapitre présente le DMX, les fonctionnalités du logiciel et résume les étapes de création d'un nouveau projet. Chaque étape fait l'objet d'un chapitre plus approfondi. Un glossaire en fin de chapitre vous permettra également une meilleure compréhension des termes utilisés dans ce manuel et dans le logiciel.



Des tutoriaux vidéos sont disponibles en ligne

AVEC LE LOGICIEL VOUS POUVEZ

- Créer rapidement un show pour tous vos appareils DMX.
- Préparer et simuler le rendu de vos effets de couleurs et d'intensités grâce à une configuration intuitive.
- Charger le show dans la mémoire de l'interface autonome USB afin de jouer et de restituer les scènes sans ordinateur.

DEFINITION D'UN SHOW D'ECLAIRAGES (PROJET)

- Un show d'éclairages est une suite de paramétrages permettant de définir les actions des éclairages à un moment précis.
- Un show peut être très simple en affichant par exemple une couleur unique, mais il peut aussi faire intervenir plusieurs appareils différents ayant des niveaux et des états variés.
- Il y a 2 composantes principales dans chaque show : la lumière et les effets. Grâce à la procédure du Patch et au mode éditeur, vous pouvez régler la lumière et ajouter des effets suivants les fonctionnalités de vos appareils.

DMX512

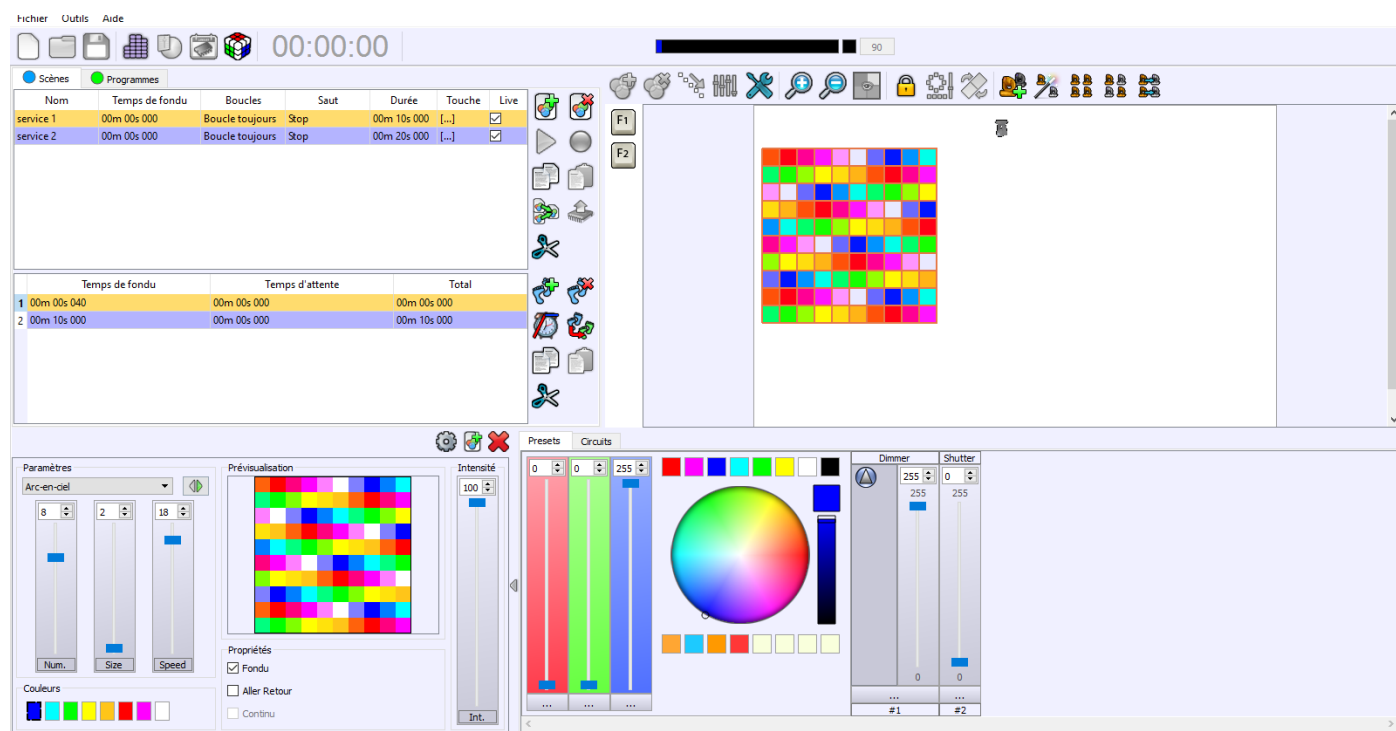
Un show réalisé avec le logiciel est 100% compatible avec le DMX. Il peut être utilisé avec tous les éclairages DMX professionnels moyennant l'utilisation d'une interface USB DMX.

Il a longtemps été nécessaire de posséder des connaissances avancées sur la console de contrôle DMX pour réaliser un show. Grâce à la simplicité du logiciel, la réalisation d'un show DMX de qualité devient accessible à tous, et simplement à partir d'un ordinateur.

OUVERTURE DU LOGICIEL : MODE EDETEUR

Le mode éditeur apparaît directement au premier démarrage du logiciel. C'est le mode principal du logiciel et le plus utilisé. Il donne accès à plus de 85% des fonctions du logiciel. Avec ce mode vous pouvez créer des Profils d'appareils, Patcher des Profils, créer des Pas, des Scènes et des Programmes et configurer les fonctions avancées du logiciel.

Nous avons rendu ce mode très ludique pour permettre à tous les utilisateurs, professionnels ou novices, d'appréhender les différentes étapes de création d'un show en toute sérénité.



Fenêtre du Mode Editeur

Lors de la première utilisation, le mode éditeur est vide et ne contient pas d'appareils ou de Profils. Vous devrez suivre attentivement les procédures décrites dans les premiers chapitres pour réaliser un show avec succès.

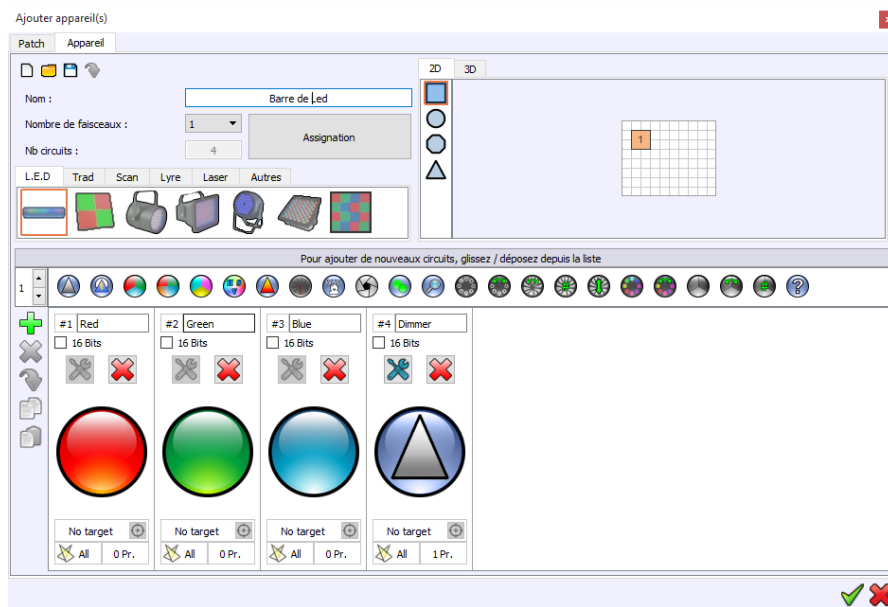
La première étape indispensable est la création ou l'ajout de Profils d'appareils dans le projet.

Vous allez configurer le logiciel en intégrant les fonctionnalités des appareils d'éclairages dont vous disposez. Il faudra ensuite s'assurer que leurs fonctions et leurs adresses DMX correspondent parfaitement avec les appareils connectés à la ligne DMX ; procédure référencée ici sous le terme « patch ».

CREER ET METTRE A JOUR LES PROFILS DES APPAREILS

Créer des profils c'est enregistrer les spécificités techniques de vos éclairages quels qu'ils soient (simple ou multiple faisceaux, ou encore Pan et Tilt) dans le logiciel, afin de permettre à celui-ci de générer des fonctionnalités qui leur correspondent.

Référez-vous au chapitre **Créer des Profils** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD-Rom sous format PDF. Des tutoriaux vidéo sont également disponibles.



Editeur de Profil

PATCHER DES PROFILS D'APPAREILS

Ce chapitre décrit comment Patcher des profils d'appareils avec l'outil de Patch inclut dans le logiciel.

Le terme *Patcher* un appareil désigne l'action d'assigner une adresse aux Profils sur la ligne DMX. Chaque univers (ligne) DMX est constitué de 512 canaux : par conséquent, les adresses de vos appareils seront comprises entre 1 et 512. L'adresse DMX assignée à un Profil doit absolument correspondre à l'adresse physique de l'appareil lui-même.

Référez-vous au chapitre **Patcher des Profils** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

Ajouter appareil(s)

Patch Appareil

☐ Patcher l'appareil courant

Nom : Barre de Led

☒ Patcher depuis la liste

Constructeur :

- Barre LED RGB
- CMY
- pan tilt
- PAR Dimmer RGB
- PAR36
- PAR54
- PAR64
- RGBWA 5ch
- SL WASH 350

Univers DMX : Univers DMX 1

Adresse DMX de départ : 17

Nombre d'appareils : 1

Matrice Patch

1 4 5 8 9 12 13 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

arre LED RGB . arre LED RGB . arre LED RGB . arre LED RGB .

33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96

97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128

129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160

161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192

193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224

225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256

257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288

289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320

321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352

353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384

385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416

417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448

449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480

481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512

#1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 #9 #10

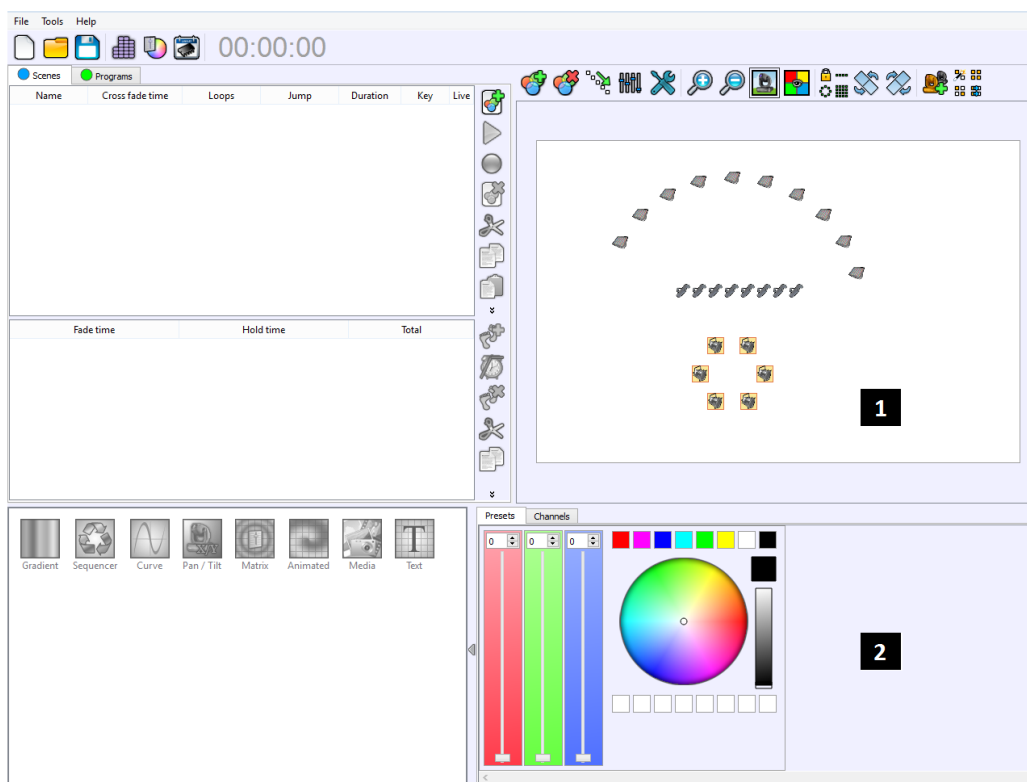
✓ ✗

Patch Manager

CONFIRMER ET VALIDER LE PATCH FINAL

Après avoir vérifié la conformité des adresses DMX des Profils avec les adresses DMX des appareils, le Patch peut être validé.

Tous les Profils apparaissent alors dans la fenêtre de l'Éditeur et plus exactement dans la zone de sélection 2D. Cette dernière offre une vue d'ensemble et complète du projet et de la répartition des appareils. Suite à la sélection d'appareils dans la zone, les canaux et les présélections des Profils s'affichent en dessous de la zone. A partir des informations du Patch, le logiciel génère alors des fonctions avancées qui permettent aux utilisateurs la réalisation de leur show.



1 Zone de sélection 2D

2 Table de contrôle des canaux et présélections des Profils sélectionnés dans la zone 2D

Après avoir patché les appareils et les Profils avec succès, vous pouvez désormais démarrer la programmation du show.

CREER DES PAS, DES SCENES ET DES PROGRAMMES

Ce chapitre décrit comment créer facilement et rapidement des Pas, des Scènes et des Programmes DMX avec le logiciel.

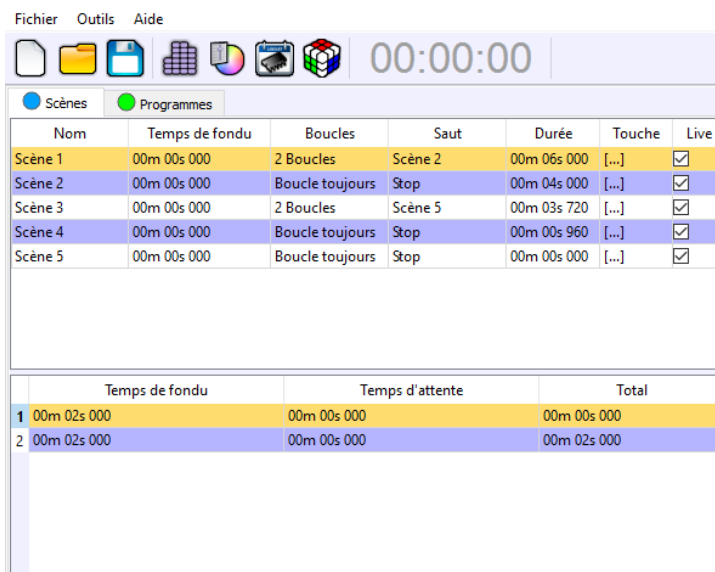
Les Pas, les Scènes et les Programmes sont la base d'une programmation DMX. Il est indispensable de bien comprendre leur fonctionnement avant toute programmation DMX.

STEP

Un Pas est l'enregistrement de l'état DMX des 512 canaux DMX. Un pas enregistre donc 512 niveaux DMX en même temps ou plus si le nombre d'univers DMX le permet.

Un pas contient un temps de fondu et un temps d'attente. Le temps de fondu est le temps de transition entre le niveau DMX (état DMX) du pas précédent vers le pas courant. Le temps d'attente est le temps sur lequel les niveaux des canaux DMX sont maintenus.

Il est possible de combiner plusieurs pas à la suite les uns des autres en créant une liste de pas. Il arrive que le terme scène soit aussi utilisé pour désigner un pas, mais l'utilisation est identique.



Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	Touche	Live
Scène 1	00m 00s 000	2 Boucles	Scène 2	00m 06s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scène 2	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 04s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scène 3	00m 00s 000	2 Boucles	Scène 5	00m 03s 720	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scène 4	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 00s 960	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scène 5	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 00s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>

	Temps de fondu	Temps d'attente	Total
1	00m 02s 000	00m 00s 000	00m 00s 000
2	00m 02s 000	00m 00s 000	00m 02s 000

SCENE

Une scène est constituée d'une liste de Pas. En effet, les scènes n'enregistrent pas de niveaux DMX, et elles doivent impérativement contenir au moins un Pas pour être effective. **En bref, lorsque l'on joue une scène, on joue les pas contenu dans celle-ci.**

Une scène peut se répéter, on dit alors qu'elle 'boucle' sur elle-même, ou enchaîner un saut vers une autre scène. Chaque scène possède un temps de montée (fendu croisé) afin de préparer la venue de la scène suivante et effectuer des transitions DMX propres. Il n'est possible de jouer qu'une seule scène à la fois.



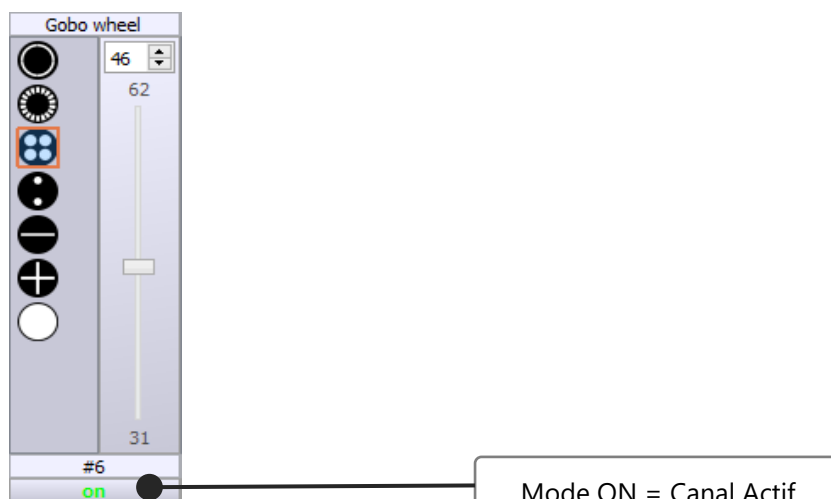
Certaines consoles DMX traditionnelles utilisent le terme Programme pour définir une Scène du logiciel. Mais les fonctions sont identiques.

PROGRAMME

Un programme est pratiquement identique à une scène. Il fonctionne de la même façon à la différence près que l'on peut jouer plusieurs programmes simultanément et qu'ils ne peuvent pas effectuer de sauts automatiques vers un autre programme. Reportez-vous au chapitre **Créer des scènes et des programmes** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD-Rom sous un format PDF. Des tutoriaux sont également disponibles.

Les programmes sont toujours prioritaires sur les scènes. Si deux programmes jouent sur des circuits identiques, la priorité est donnée au dernier programme démarré (LTP).

Les circuits deviennent « actifs » automatiquement dès qu'un niveau DMX a été modifié. Il est toutefois possible de les définir manuellement depuis la fenêtre des circuits ou depuis les présélections grâce aux boutons ON/OFF.



CREER DES SCENES ET DES PROGRAMMES AVEC LE GENERATEUR D'EFFETS

Le logiciel inclut un outil permettant de créer des effets visuels automatiquement. Le générateur d'effets est un réel atout pour créer rapidement et simplement une programmation spectaculaire. Lorsque l'utilisateur sélectionne des Profils d'appareils dans la zone de sélection 2D du mode Éditeur, le logiciel affiche automatiquement une liste d'effets compatibles en bas à gauche de l'écran. Par exemple on aura un plus grand choix d'effets proposé lorsque l'on travaille avec une matrice ou lorsque l'on sélectionne un appareil avec la fonction RGB ou Pan et Tilt.

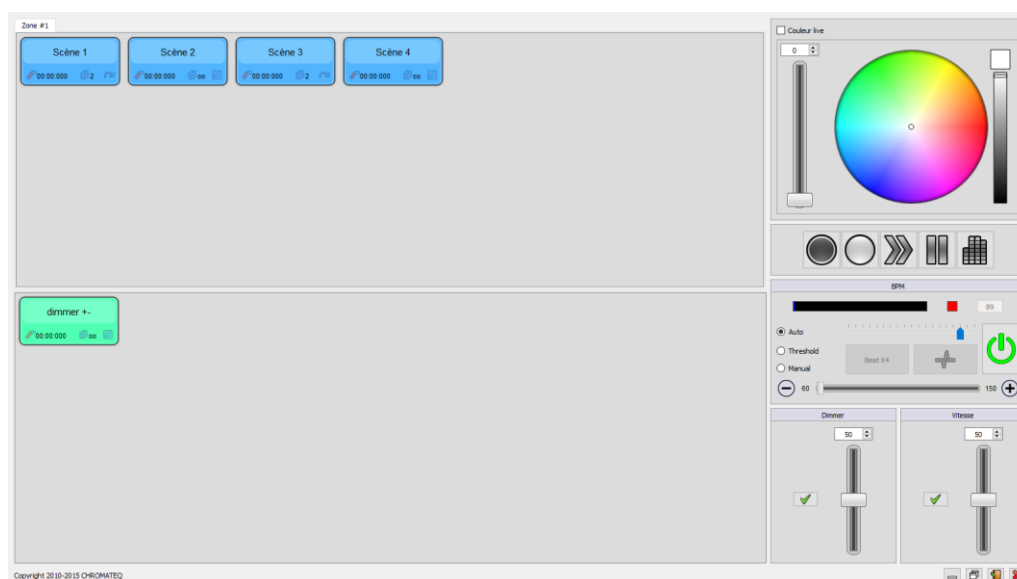


Référez-vous au chapitre **Comment utiliser le générateur d'effet** pour obtenir le fonctionnement de chaque effet proposé.

MODE LIVE BOARD

Une fois les Pas, les programmes et les Scènes créés et convenablement configurés dans le mode Éditeur, le mode Live Board permet à l'utilisateur de jouer le show directement et instantanément. En effet, cette fonctionnalité du logiciel permet de procéder aux déclenchements et propose des fonctions supplémentaires telles qu'une palette de couleur RVB/B/A (RGB/W), un Black Out, une intensité maximum, une pause, un Go vers la scène suivante, un curseur d'intensité générale et un curseur de vitesse.

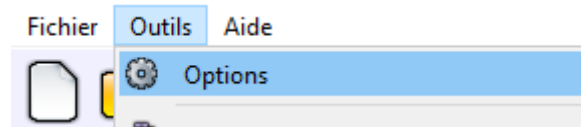
Dans ce mode, chaque scène et chaque programme est respectivement affiché par un bouton bleu ou vert qui peut être activé ou désactivé. Le logiciel permet de jouer 1 seule Scène à la fois (comme pour le mode autonome de l'interface Stand Alone) mais peut jouer et déclencher plusieurs Programmes en même temps. Référez-vous au chapitre «**Comment utiliser le mode Live Board** » pour connaître l'ensemble de ses fonctionnalités.



OPTIONS AVANCEES

Le paramétrage des options avancées permet à l'utilisateur de programmer le logiciel en parfaite corrélation avec ses besoins.

La fenêtre des options avancées est disponible à partir du menu OUTILS/OPTIONS.



- Ouvrir la fenêtre des options avancées :



- Sélectionnez une des images situées à gauche de la fenêtre des options avancées pour configurer le logiciel ou le mode Live Board ou les cartes électroniques.
L'ensemble des fonctions proposées dans cette fenêtre est dédiée à des utilisations plus professionnelles et avancées du logiciel.
- Référez-vous au manuel d'utilisateur **Comment utiliser les options avancées** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

DMX512 : Le terme DMX correspond à Digital MultipleXed. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée de contrôle des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

Appareil : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

Canaux : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

Adresse : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

Univers : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

Profil : Description général des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

Éditeur de Profil : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

Patch et éditeur de Patch : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

RGB / RVB : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

Pas : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une Scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

Scène et Programme : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

Fondu : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX défini par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX définis préalablement.

Déclenchements : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme précis. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

Intensité Dimmer : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

Couleur : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

Strobe : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

Glissé et déposé : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

Shutter : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

Preset : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

Preset de défaut : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option 'Afficher les niveaux DMX par défaut' et avec l'outil de génération des effets lumineux.