




MANUEL UTILISATEUR

COMMENT CREER DES '*PROFILS*' (LIBRAIRIES)

V. 1.5.4



SOMMAIRE

Introduction	3
Ouvrir l'éditeur de Profils.....	3
Créer un profil	4
Créer et ajouter des canaux	5
Liste des types de canaux disponibles.....	6
Canaux en definition 16 bits.....	6
Insérer plusieurs canaux de même type en une seule fois	7
Remplacer un type de canal par un autre type	7
Autres	8
Créer des preselections (presets) sur les canaux ?	8
Comment créer des presets	9
A propos du preset par défaut	11
Gobos et autres presets	11
Presets de couleurs.....	12
Presets bicolores.....	14
Sauvegarder, charger et modifier les profils	14
Intégrer et utiliser des profils dans un projet.....	15

INTRODUCTION

Ce chapitre détaille le processus de création des 'Profils'. Il s'agit d'enregistrer les spécificités techniques de vos éclairages canal par canal, afin de permettre au logiciel de générer les fonctionnalités correspondantes. Le logiciel inclus une librairie de Profils déjà paramétrés, cependant, si vos appareils d'éclairage n'y figuraient pas, l'éditeur de Profils vous permet de créer, d'ajouter de nouveaux profils et de les modifier à tout moment. Pour cette étape, vous aurez besoin des notices techniques des éclairages que vous utilisez. Ces notices contiennent la description des canaux (fonctionnalités telles que couleur RGB, strombo', etc.). Grâce à une liste de fonctionnalités très large, l'éditeur de profil peut créer n'importe quel type d'appareil (simple ou faisceaux multiple ou Pan et Tilt multiple).



Des tutoriaux vidéo sont disponibles en ligne

OUVRIR L'EDITEUR DE PROFILS

Lancez le logiciel et allez dans l'éditeur de profil

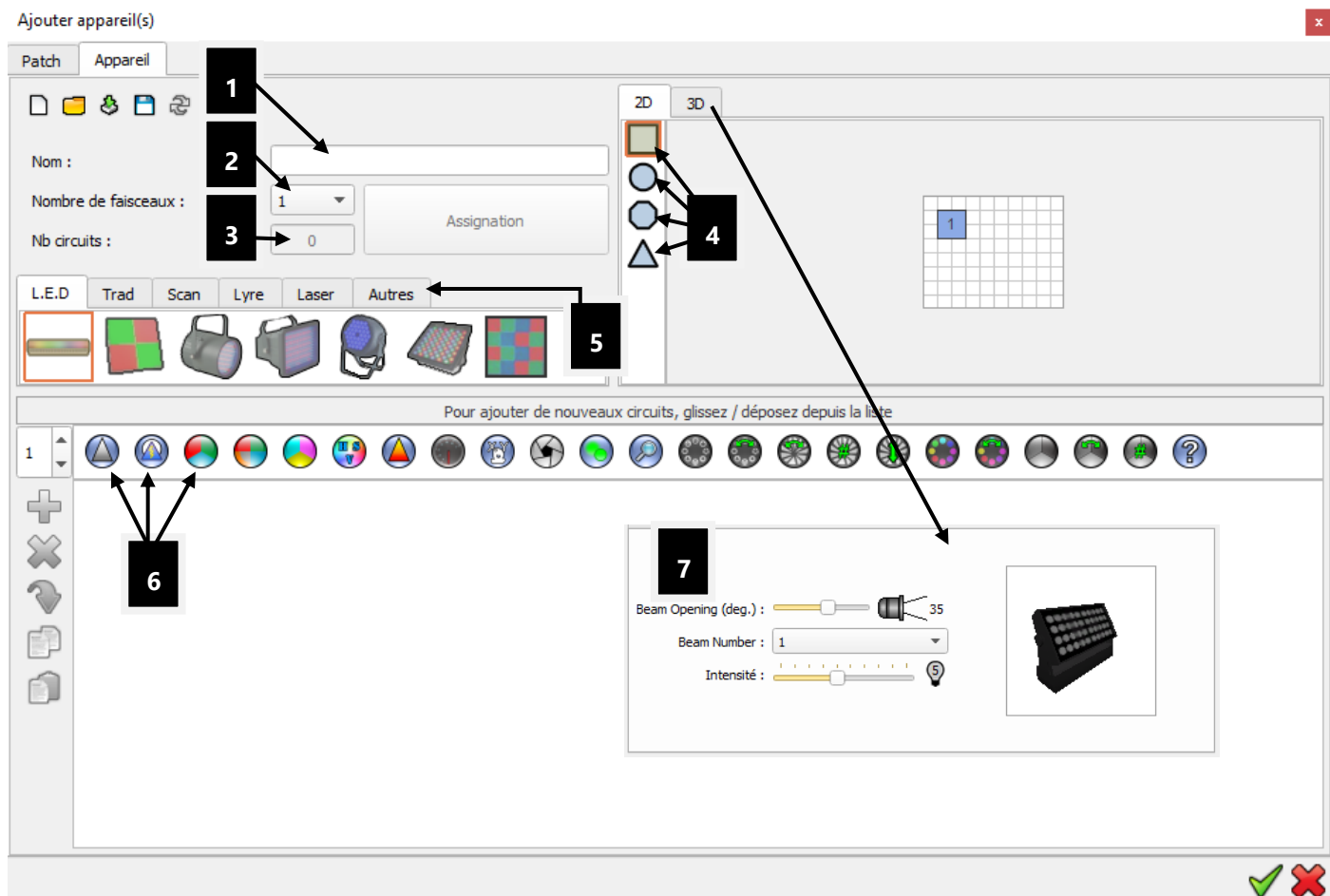
Cliquer pour afficher la fenêtre des profils

Cliquer sur "Profil" pour accéder à l'éditeur de profils

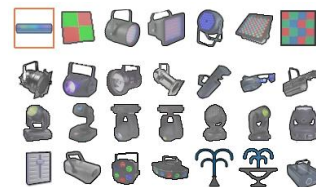
Permet de patcher le profil qui est dans l'éditeur de profils

Permet de patcher les profils déjà créés en recherchant le fabricant à l'aide du menu déroulant

CREER UN PROFIL

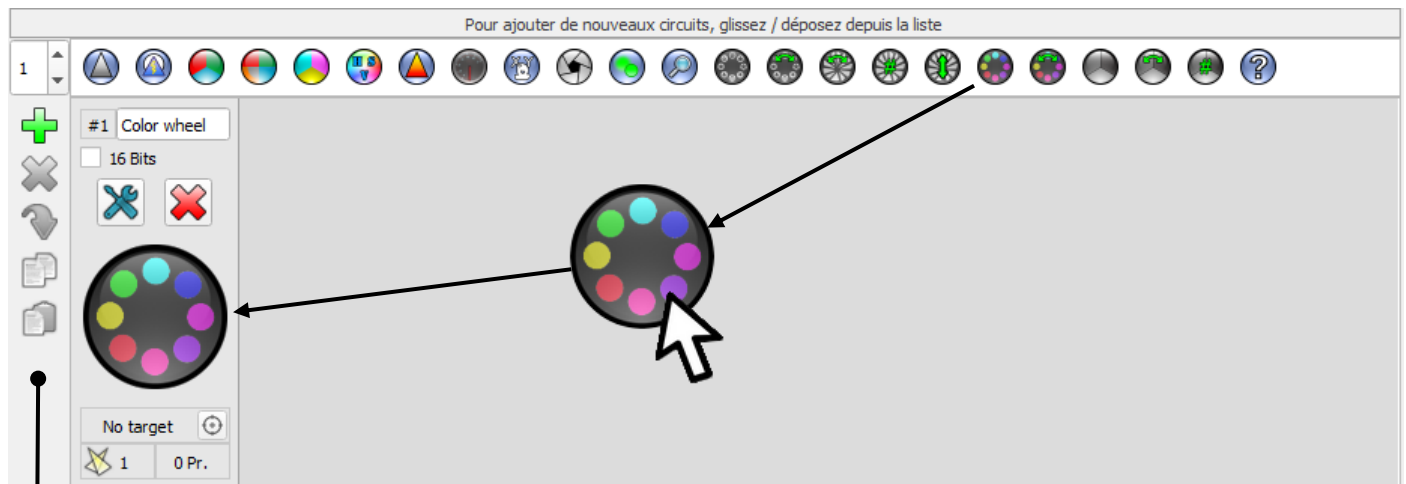


- 1** Entrez le nom de l'appareil.
- 2** Le nombre de Faisceaux peut être modifié en fonction de l'appareil souhaité et il se met automatiquement à jour si l'appareil possède plusieurs faisceaux de type Dimmer ou RGB.
- 3** Indique le nombre total de canaux.
- 4** Forme de l'appareil quand celui-ci est représenté dans la zone de sélection 2D. Choisissez une forme adéquate entre le carré, le rond, le triangle ou l'hexagone pour représenter votre appareil.
- 5** Choisissez une image représentant le type de l'appareil parmi LED, Trad (Traditionnel), Scan (Scanner), M.H. (Lyre), Laser et autres. Vous pourrez ainsi choisir de représenter votre appareil dans la zone de sélection 2D de l'éditeur sous la forme de cette image ou sous le symbole précédemment paramétré.
- 6** Barre de sélecteur de canaux pouvant correspondre aux fonctionnalités de vos éclairages.
- 7** Apparence de l'appareil et puissance du faisceau tel qu'il sera représenté dans le logiciel de Simulation 3D temps réel.

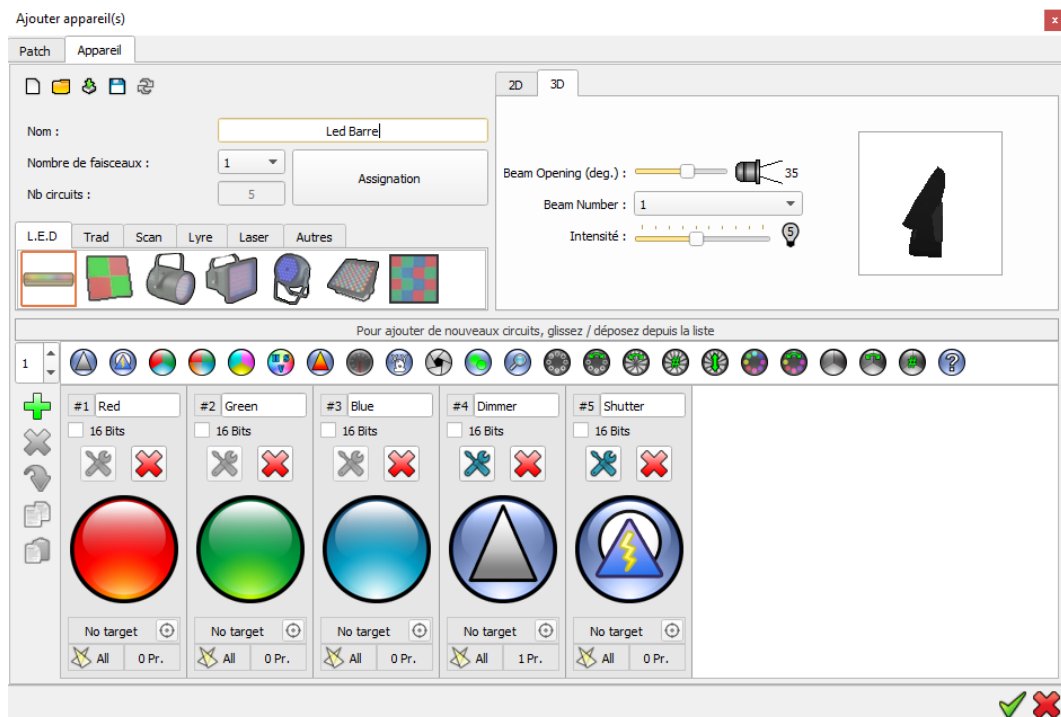


CREER ET AJOUTER DES CANAUX

Pour configurer un nouvel appareil il suffit de lui attribuer les différents canaux qu'il utilise. Pour cela, « glissez et déposez » les canaux souhaités à partir de la barre de sélecteur de canaux. Suite au dépôt, le canal apparaît dans la zone et le nombre de canaux est incrémenté. Il est possible de modifier l'ordre des canaux simplement avec un glissé/déposé du canal vers sa nouvelle position.



Vous pouvez Ajouter, Supprimer, Mettre à jour, Copier ou Coller un canal. Sélectionner au moins 1 canal est impératif afin d'accéder à ces fonctionnalités.



Cet exemple présente un appareil avec 1 RGB (RVB, Rouge, Vert, Bleu), 1 Dimmer et 1 Shutter

LISTE DES TYPES DE CANAUX DISPONIBLES

La liste générale des canaux correspond à toutes les fonctionnalités suivantes :



DIMMER, SHUTTER, RGB, CMY, WHITE/AMBER, DIMMER COLOR, SPEED, PAN TILT, IRIS, FOCUS, ZOOM, GOBO WHEEL, GOBO WHEEL ROTATION, GOBO ROTATION, GOBO INDEX, GOBO SHAKE, COLOR WHEEL, COLOR WHEEL ROTATION, PRISM, PRISM ROTATION, PRISM INDEX.



CANAL DE TYPE : **SHUTTER**

Ce canal est principalement utilisé pour la fonction stroboscopique des appareils. Il peut aussi inclure une fonction d'intensité Dimmer et d'effet Black-Out.

CANAUX EN DEFINITION 16 BITS

Tous les canaux peuvent être utilisés en 16 bits. La fonction 16 bits ajoute un canal supplémentaire afin d'augmenter la précision du canal de référence. Au lieu de 255 valeurs DMX sur un canal, on obtient ainsi 65535 niveaux DMX possibles pour une même fonction de l'appareil.

Sur un canal, cochez l'option 16 Bits pour faire apparaître le second canal de précision.

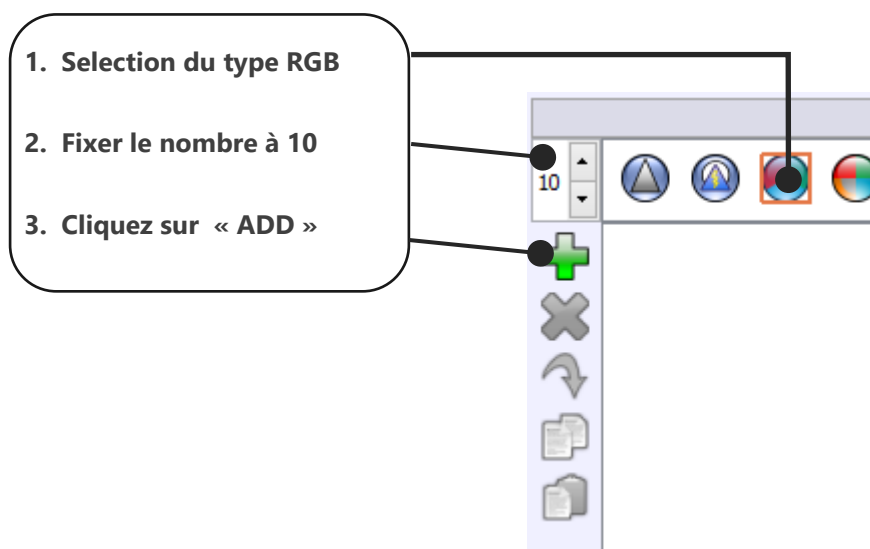
Cet exemple montre les canaux Pan et Tilt activés en 16 bits.



INSERER PLUSIEURS CANAUX DE MEME TYPE EN UNE SEULE FOIS

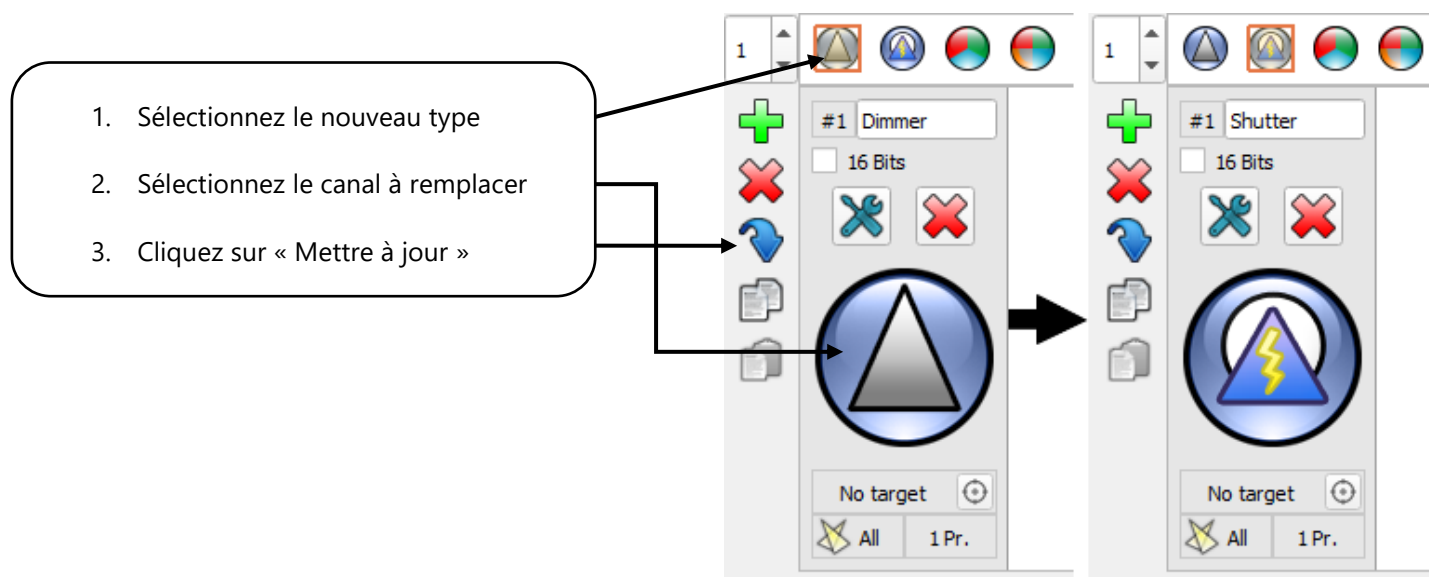
Pour ajouter plusieurs canaux de même type en une seule manipulation, précisez le nombre souhaité après avoir sélectionné le canal.

Par exemple si pour un appareil spécifique vous avez besoin de 10 cellules RGB ; au lieu de répéter 10 fois l'ajout de cellule RGB, vous pouvez procéder comme suit :



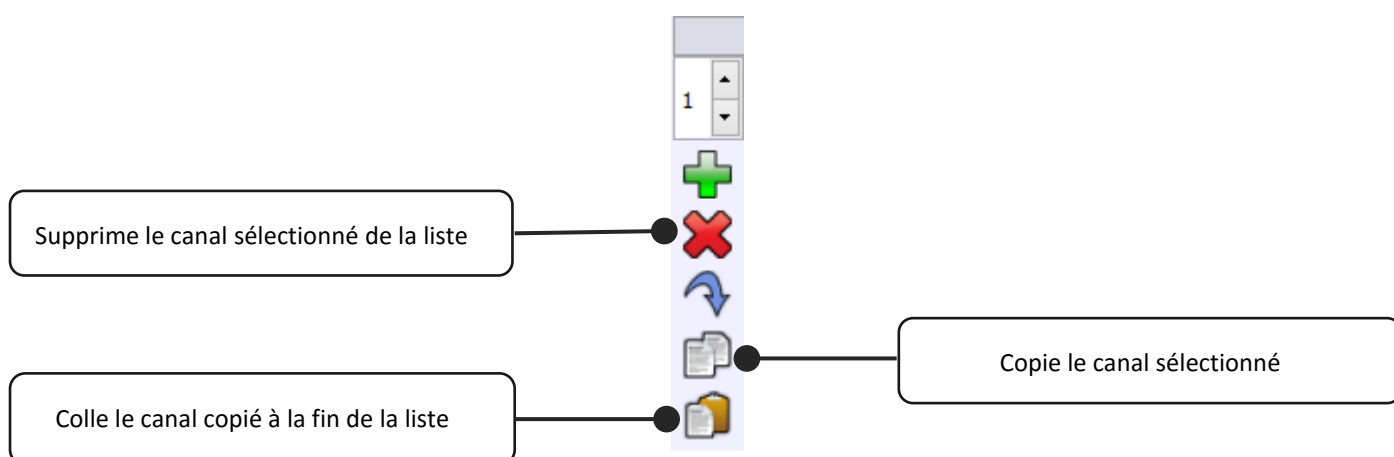
REEMPLACER UN TYPE DE CANAL PAR UN AUTRE TYPE

Ici, regardons comment remplacer un canal de type DIMMER par un canal de type SHUTTER:



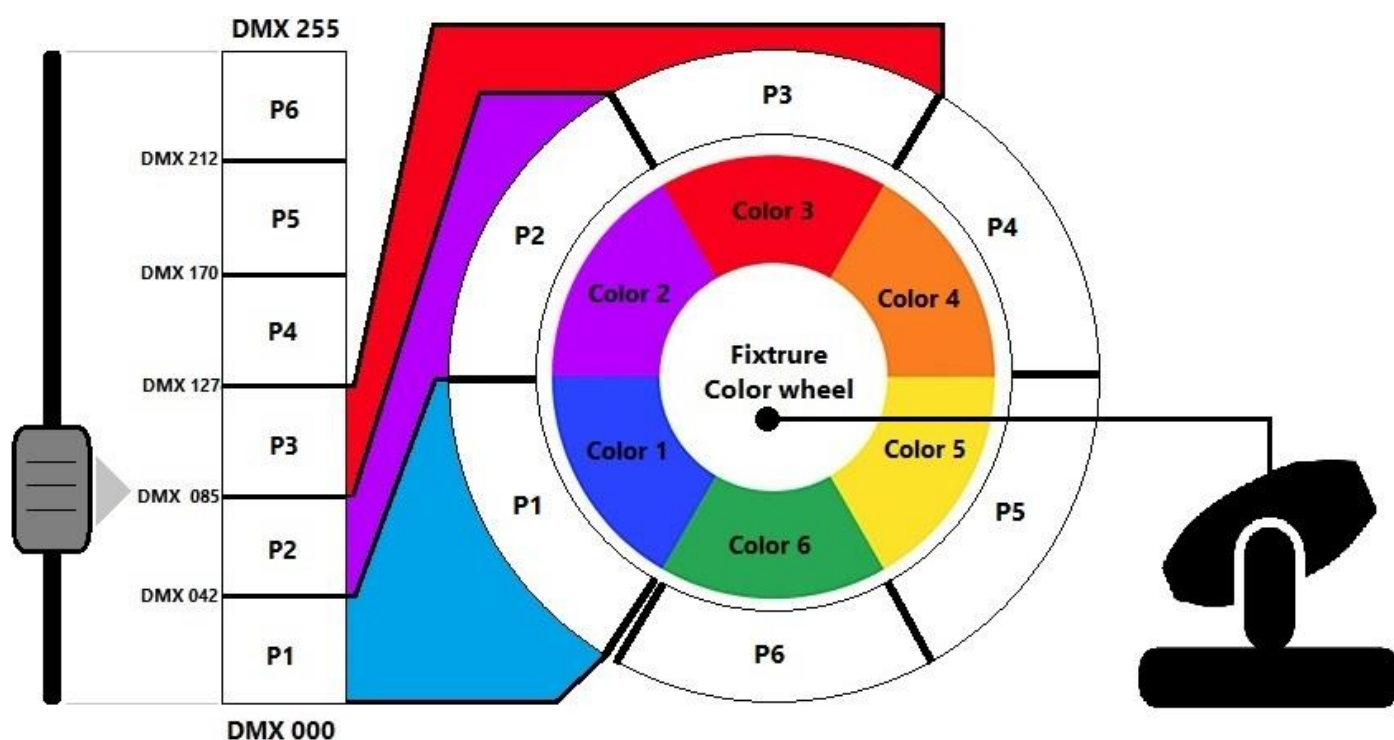
Un Glisser/déposer en maintenant la touche « CTRL » permet également de faire l'opération

AUTRES



CREER DES PRESELECTIONS (PRESETS) SUR LES CANAUX

Certains canaux permettent de paramétrer des Presets. La présélection (ou Preset) est un intervalle de niveaux DMX défini parmi les 255 niveaux DMX disponibles d'un canal. Les presets permettent de créer et gérer un show plus facilement en affiliant des fonctions précises à des niveaux DMX et en permettant ultérieurement d'y accéder plus rapidement. Référez-vous au manuel d'utilisation de vos appareils pour configurer les valeurs DMX de début et de fin de chaque Preset.



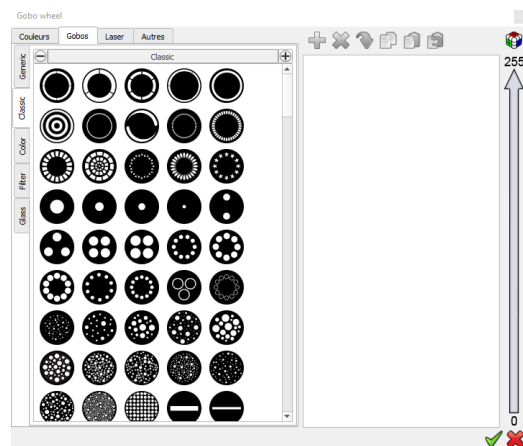
Cet exemple montre comment la roue de couleur d'une lyre classique qui peut facilement être contrôlée grâce au Preset. Ici la roue possède 6 couleurs. Pour les contrôler, le constructeur a divisé le canal DMX en 6 sections appelées Presets. Dans notre cas quand le canal DMX prend une valeur comprise entre 0 et 42, le Preset 1 est appelé. La lyre saura qu'elle doit positionner sa roue de couleurs sur le bleu. Maintenant, si le niveau DMX passe à 68, c'est dans l'intervalle du Preset 3 qu'elle sera positionnée, produisant ainsi la couleur rouge.

Certains types de canaux n'ont pas besoin de présélections, c'est le cas des canaux de types PAN, TILT, RGB, CMY, White/Amber. Ces types de canaux nécessitent une course pleine de 0 à 255. Le logiciel offre des fonctions dédiées à ces canaux spécifiques, comme par exemple la palette de couleur ou la palette Pan et Tilt.

COMMENT CREER DES PRESETS

Cliquez sur le bouton *Paramètres* pour gérer les presets.

Après quelques secondes la fenêtre des presets s'affiche.



Canal de type GOBO

Fenêtre des presets pour le canal de type GOBO

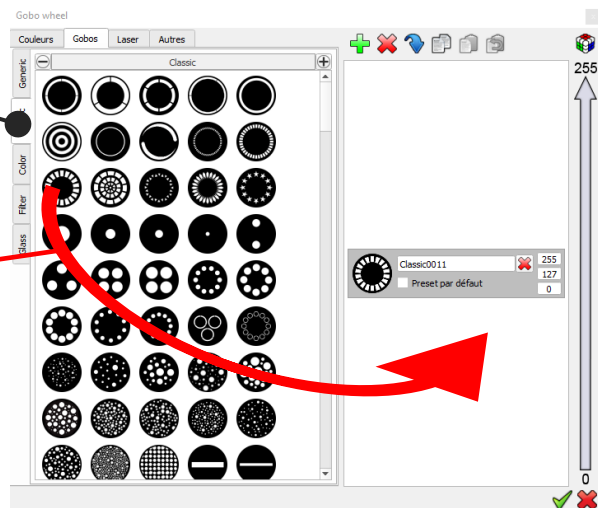
La fenêtre des présélections est divisée en 2 parties (droite et gauche).

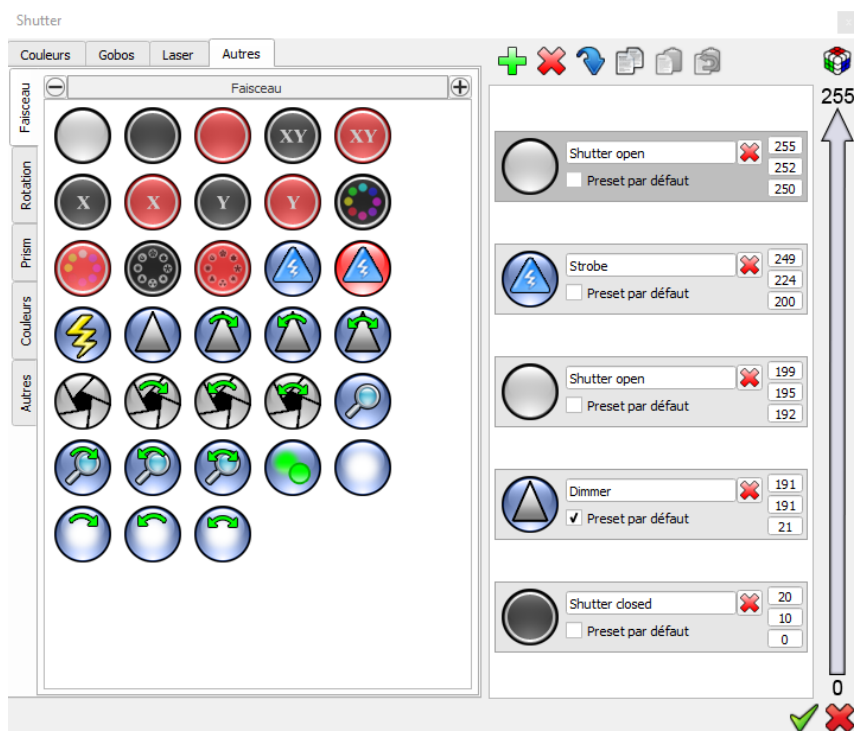
La section de gauche propose une multitude d'images de Presets.

La section de droite représente la liste des Presets définis pour le canal.

Sélectionner la famille de presets dont vous avez besoin.

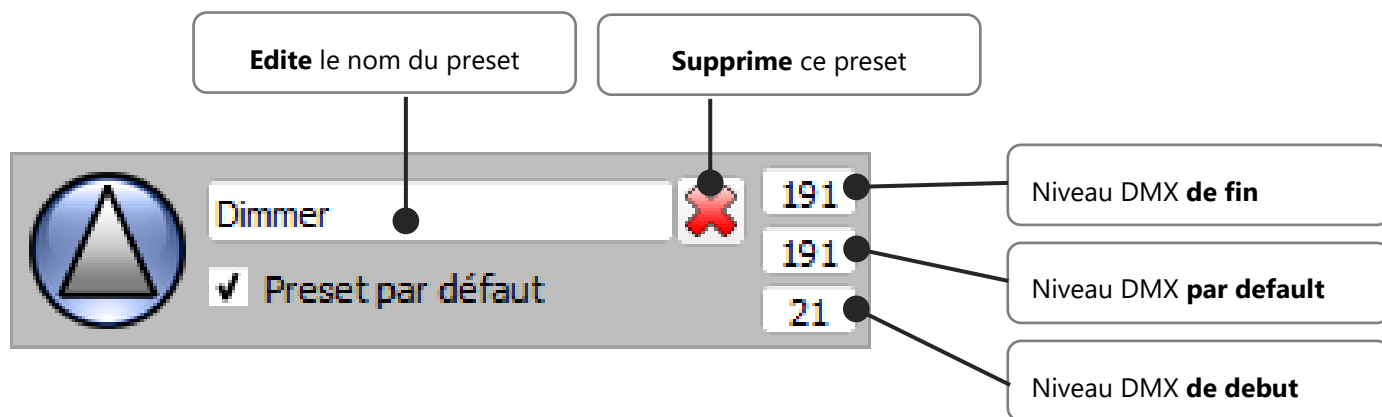
Glissez le preset choisi et déposez le dans la liste. Le nouvel élément preset apparaît alors dans la liste.





Nouveaux presets pour un canal SHUTTER

Vous pouvez ensuite renommer chaque Preset, en modifier les valeurs DMX, ou encore assigner un niveau DMX par défaut :



- **Le niveau DMX de début** est le niveau DMX qui marque le début de plage DMX du Preset.
- **Le niveau DMX de fin** est le niveau DMX qui marque la fin de plage DMX du Preset.
- **Le niveau DMX par default** est le niveau DMX utilisé par le logiciel pour appeler le Preset.

Dans cet exemple, on a fixé par défaut le Dimmer au niveau DMX 191, qui correspond à son seuil maximum. Cela signifie que lorsqu'on utilisera la fonction Dimmer, celui-ci sera automatiquement appliqué par le logiciel en ouverture maximale. Ces détails aident à programmer un show plus vite. Vous appelez le Preset Dimmer ; par défaut vous obtiendrez donc un plein-feu sur le projecteur concerné.

A PROPOS DU PRESET PAR DEFAULT

Cochez la case *Défaut* pour définir le Preset comme Preset par défaut. Par conséquent, le niveau DMX par défaut du Preset devient aussi la valeur DMX par défaut du canal, chaque canal ne possédant en effet qu'un seul Preset par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option *Afficher les niveaux DMX par défaut* et avec l'outil de génération d'effets.

Par exemple, si vous désirez allumer le faisceau de vos appareils, vous devez mettre le Shutter sur sa position ouverte, ouvrir l'iris et augmenter l'intensité lumineuse du Dimmer. Les valeurs par défaut permettent de positionner tous les canaux à la valeur souhaitée en un seul clic. Il est très important de bien positionner ces valeurs sur les canaux.

Vous pouvez affecter une image à un Preset existant. Choisissez la nouvelle image de référence dans la section de gauche, sélectionnez le Preset dans la section de droite et utilisez l'option *Mettre à jour*. Il est aussi possible d'utiliser la touche CTRL et de glisser / déposer l'image sur le Preset.

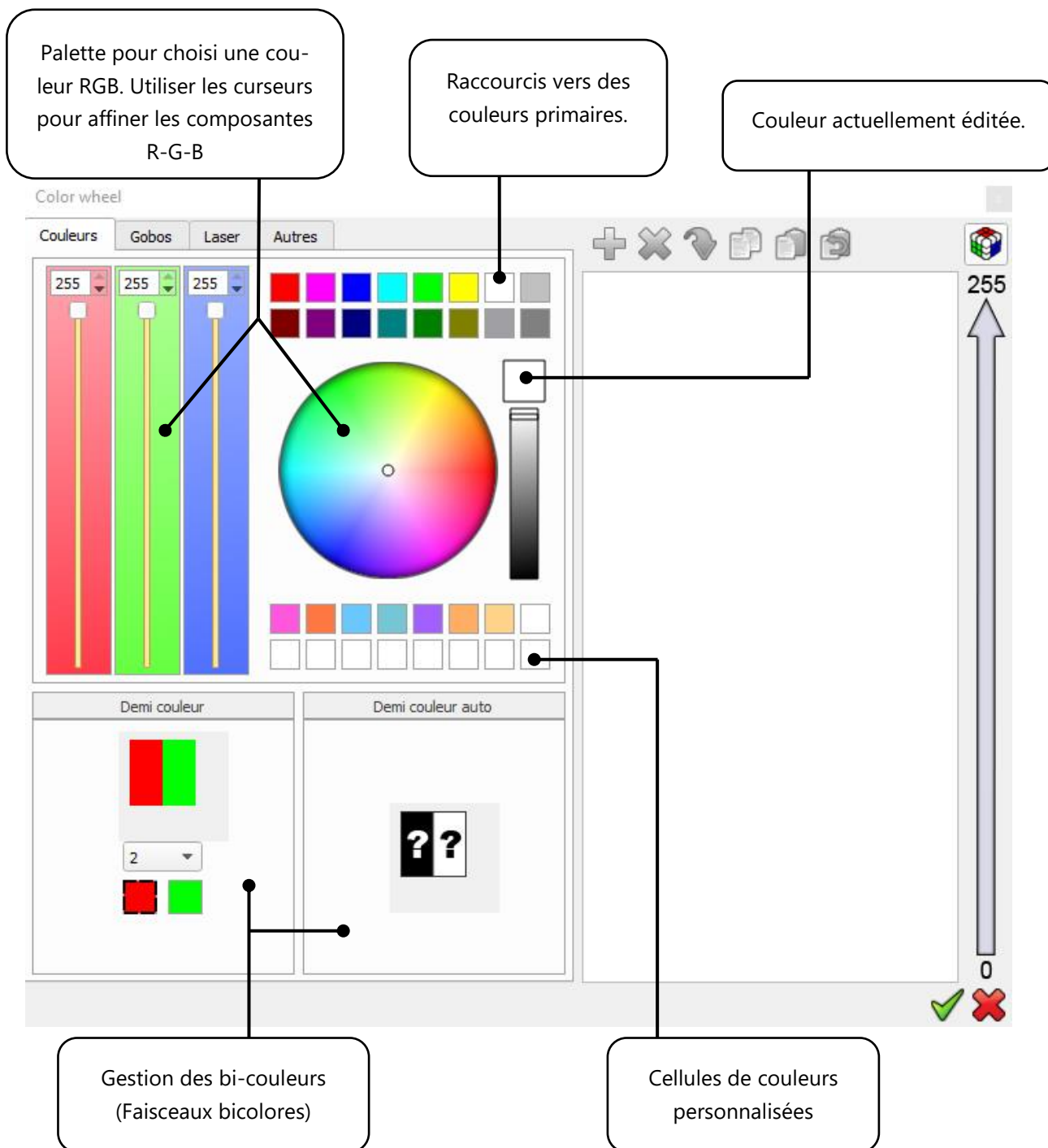
Les listes de Presets seront répercutées dans le mode éditeur du logiciel et seront affichées dans les fenêtres de contrôle DMX. Certaines fonctions du mode Live Board peuvent aussi utiliser des presets.

GOBOS ET AUTRES PRESETS

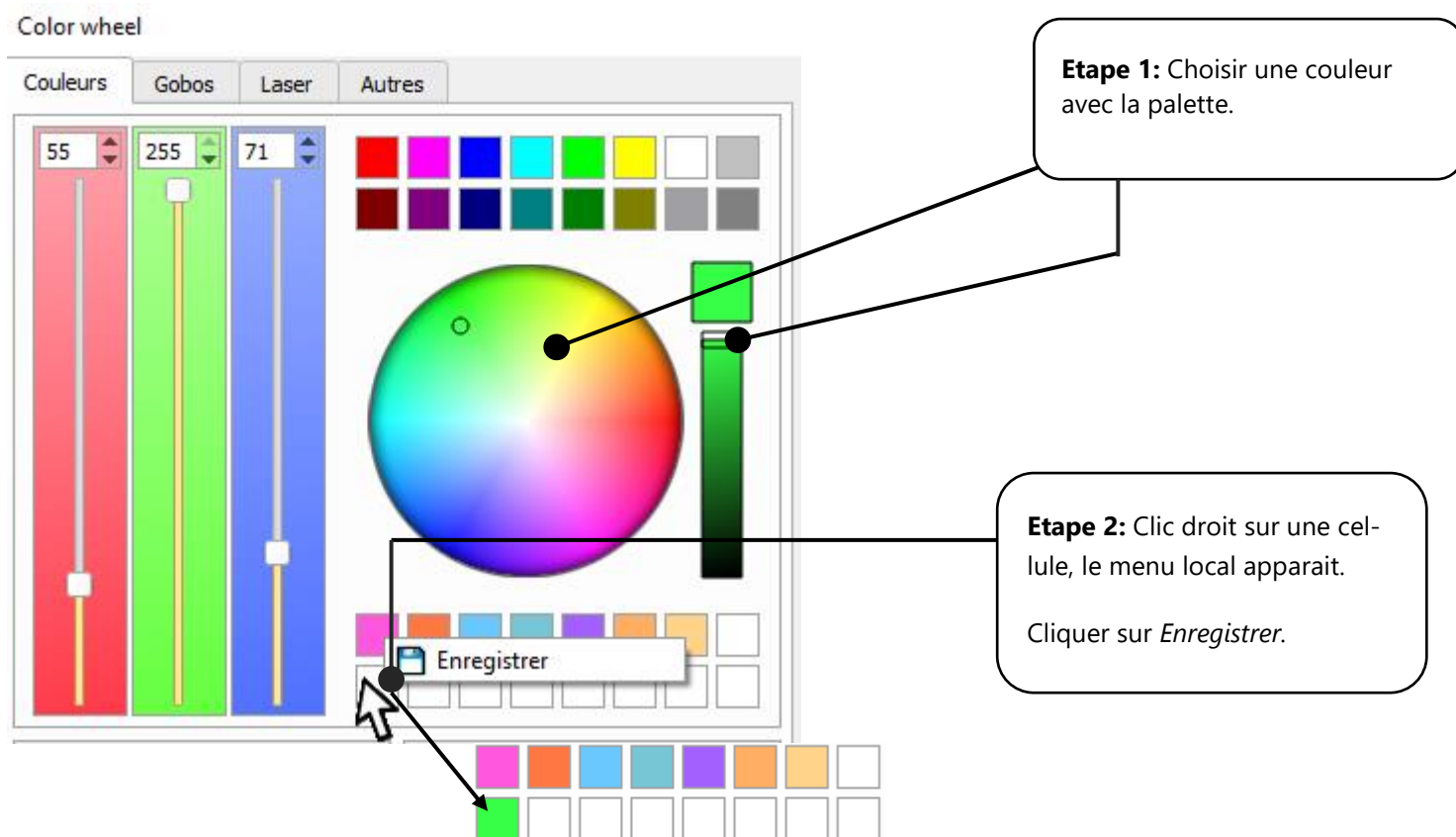
La catégorie Gobo est utilisée pour créer des Presets de type Gobo. Il est possible de créer son propre Gobo à partir d'une image .PNG. Le format doit respecter les dimensions 128x128 pixels, et l'image doit contenir des zones de transparence pour les parties non utiles au Gobo. Il suffit ensuite de copier les nouveaux fichiers .PNG dans le répertoire System/Gobo/... du logiciel. Après avoir redémarré le logiciel, les nouveaux Gobo s'afficheront automatiquement avec l'utilisation d'un canal type *Roue de Gobos*.

PRESETS DE COULEURS

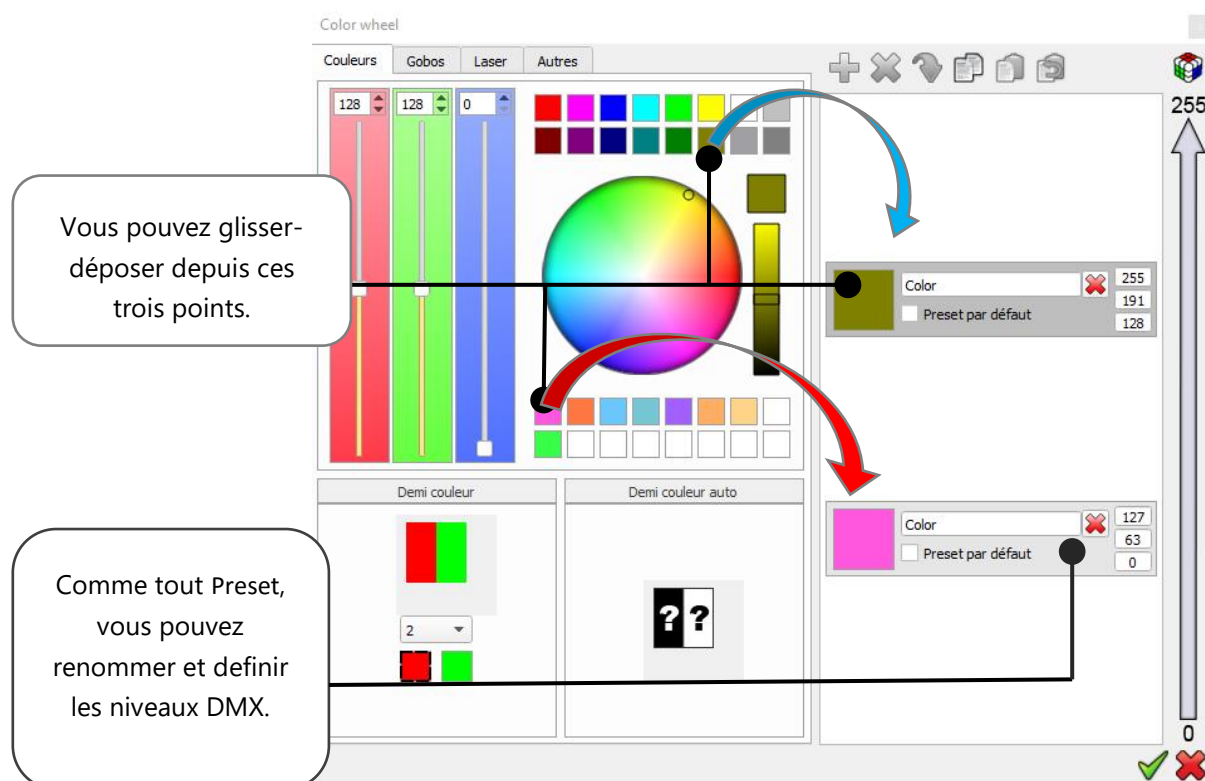
Cette catégorie est utilisée pour créer des Presets sur des canaux DMX de type couleur uniquement.



Regardons comment enregistrer des couleurs personnalisées. Les couleurs seront enregistrées pour tous nouveaux projets.



Maintenant vous pouvez insérer les Presets couleurs dans le canal avec un glissé-déposé :



PRESETS BICOLORES

La fonction de double couleur est disponible avec la catégorie couleur.

Il y a 2 possibilités : demi-couleur et demi-couleur automatique.

- **Demi-couleur :**

Vous pouvez choisir 2 couleurs différentes avec l'option de demi-couleur.

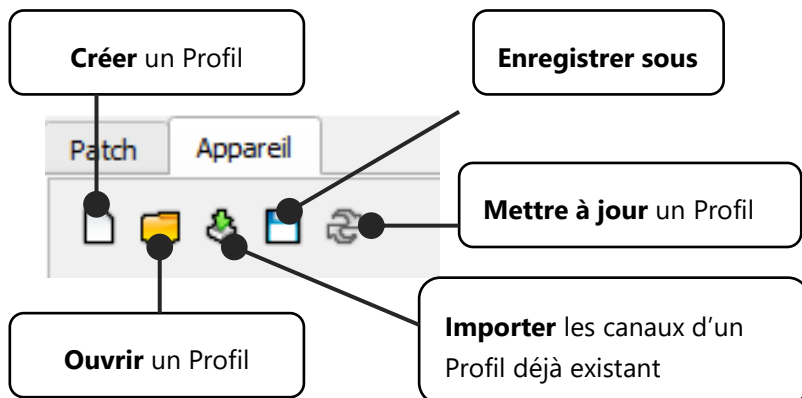
Sélectionnez le carré de la première couleur et changez la couleur avec la palette puis répétez l'opération avec la seconde couleur. Glissez la demi-couleur, à droite, dans la liste des Presets.

- **Demi-couleur automatique**

Lorsque vous glissez la demi-couleur directement dans la liste des Presets, le Preset est créée et les couleurs sont définies automatiquement en fonction des couleurs des Presets précédents et suivants. Cette option est pratique, il suffit de créer dans un premier temps toutes les couleurs pleines et ensuite d'insérer les demi-couleurs automatiques entre chaque couleur pleine.

SAUVEGARDER, CHARGER ET MODIFIER LES PROFILS

4 options sont disponibles en haut de la fenêtre de l'éditeur de Profil :



Tous les fichiers des éclairages sont sauvegardés par défaut dans le répertoire *Profils* du logiciel, le format des fichiers est le *.cp1* . Il est recommandé de sauvegarder les nouveaux Profils dans le même répertoire ou de créer un dossier personnel dans ce même répertoire.



Il est conseillé d'effectuer une sauvegarde fréquente de vos Profils dans le cas d'une réinstallation ou d'un problème avec votre disque.

Nous invitons les utilisateurs à échanger leurs Profils et à les envoyer aux revendeurs ou au fabricant pour garder une base de données à jour.

INTEGRER ET UTILISER DES PROFILS DANS UN PROJET

Le profil venant d'être créé peut être utilisé dans le projet. Il faut maintenant lui assigner une adresse DMX via l'éditeur de Patch. Référez-vous au manuel *Comment patcher un Profil DMX* pour poursuivre la procédure de création d'un show DMX.