

Daslight 4

Français

Table of contents

1.Démarrage	1
1.1.Installation du logiciel	1
1.2.Ajout de projecteurs	3
1.3.Programmation d'une scène	4
1.4.Contrôle live	9
1.5.Création de votre propre interface graphique	11
2.Introduction	13
2.1.Le DMX ? C'est quoi ?	14
2.2.Qu'est ce que Daslight et de quelle interface ais-je besoin ?	14
2.3.Quoi de neuf dans Daslight 4 ?	15
3.Patch	19
3.1.Profils de projecteurs	20
3.2.Adressage des appareils	20
3.3.Propriétés des appareils	21
4.Edition	22
4.1.Positionnement des projecteurs	23
4.2.Contrôle des projecteurs	26
4.3.Création de scènes	28
4.4.Création d'effets	31
5.Live	34
5.1.Contrôle live de votre show	35
5.2.Modification live du show	37
5.3.MIDI	38
5.4.DMX	41
5.5.Contacts secs	43
5.6.Clavier	47
5.7.Audio	48
6.Show	50
6.1.Ajout de contrôles au mode show	51
6.2.Application Easy Remote (iPhone/iPad/Android)	54
7.Autres informations	55
7.1.Enregistrement DMX	56
7.2.Mode autonome	56
7.3.Appareils DMX et Art-Net	58
7.4.Hardware Manager	60

1. Démarrage

1.1. Installation du logiciel

Téléchargement

Le chapitre de démarrage contient toutes les informations nécessaires pour démarrer avec le logiciel Daslight 4 en moins d'1 heure. Vous trouverez ensuite une partie plus détaillée des fonctionnalités du logiciel. La version complète du logiciel est téléchargeable depuis notre site Internet.

Configuration minimale requise :

Ordinateur sous Windows 7 ou plus récent, ou MAC OSx 10.10 ou plus récent

Processeur 1 Ghz

Mémoire 2 Gb (RAM)

Ecran 1280*768 OpenGL 3.1 (visualisation 3D)

Configuration recommandée :

Ordinateur sous Windows 7 ou plus récent, ou MAC OSx 10.10 ou plus récent

Processeur 2 Ghz

Mémoire 4 Gb (RAM)

Carte graphique avec 1 Gb de mémoire

Ecran 1920*1080

OpenGL 3.1 (visualisation 3D)

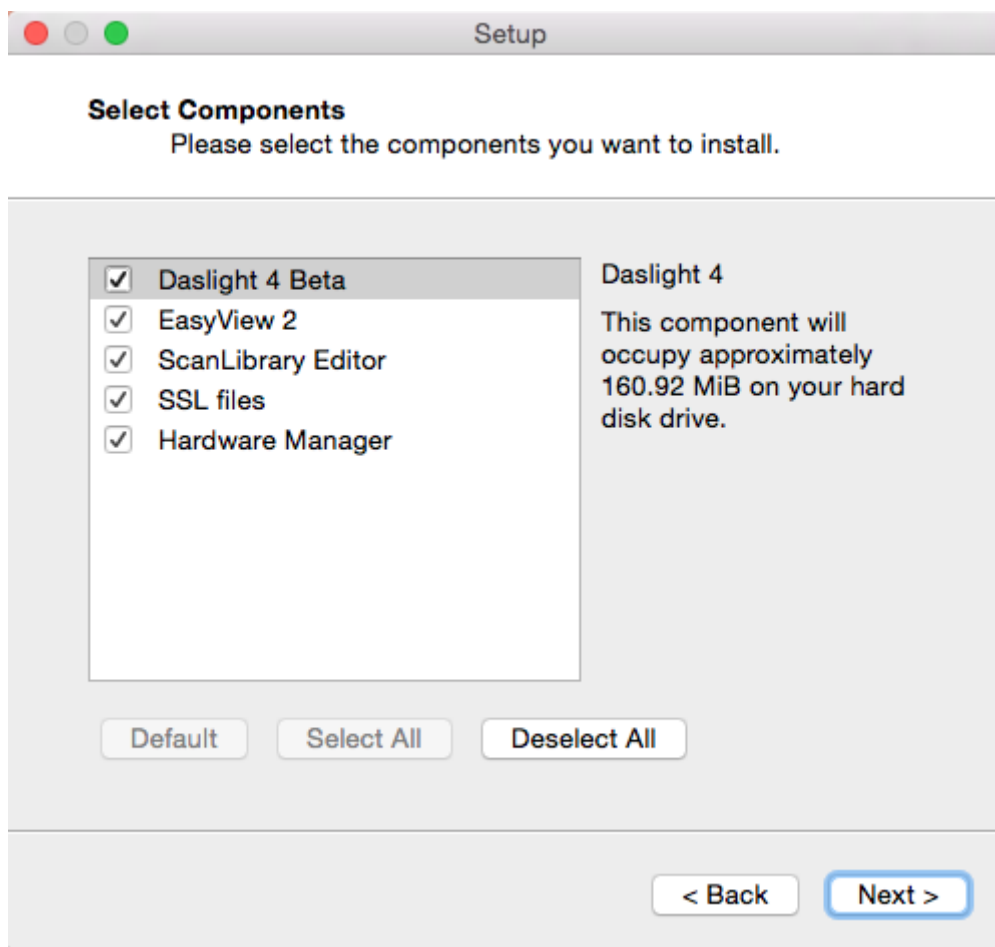
Installation

Ouvrez les fichier DMG (Mac) ou EXE (PC) et suivez les instructions de l'assistant d'installation. Lors du processus vous aurez la possibilité d'installer les composants suivants :

- Daslight 4 - le logiciel de contrôle
- Easy View, logiciel de visualisation 3D
- Editeur Scan Library, outil de création de profils d'appareils DMX
- Fichiers SSL, librairie d'appareils DMX
- Hardware Manager, outil de gestion de votre interface DMX (mise à jour de firmware, paramètres divers...)

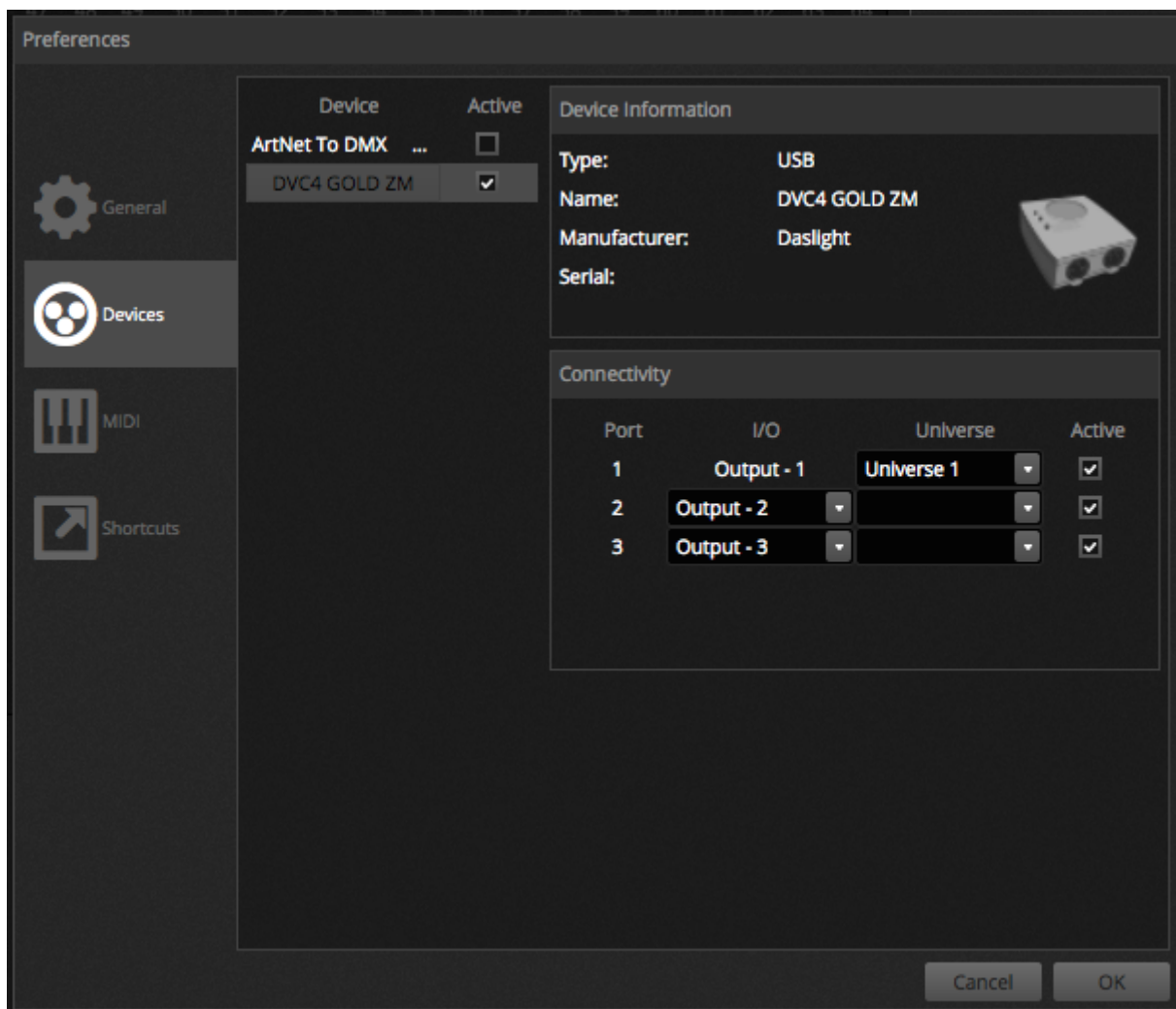
Nous vous recommandons d'installer toutes ces options.

Note : lors d'une installation sur PC, une fenêtre d'installation de pilotes USB apparaîtra. Veuillez à bien suivre toutes les étapes. Lors du premier démarrage de l'application, un message du firewall Windows apparaîtra, il est important d'autoriser si vous souhaitez utiliser les fonctionnalités réseau du logiciel.



Démarrage du logiciel

Lors du démarrage du logiciel, la fenêtre suivante apparaît. Nous y retrouvons la liste des périphériques DMX et Art-Net visibles depuis votre ordinateur. Vous pouvez aussi accéder à cette fenêtre depuis le menu Daslight 4 -> Préférences sous Mac, ou Edition -> Préférences sous Windows. Si aucun appareil n'est listé, vérifiez que votre interface est bien connectée. Si c'est le cas, essayez de détecter celle-ci avec le programme Hardware Manager. Sélectionnez la coche "Active" pour tous les périphériques que vous souhaitez utiliser puis cliquez sur OK. Vous êtes prêt à utiliser Daslight.



1.2.Ajout de projecteurs

Profils d'appareils (SSL)

Chaque appareil d'éclairage utilisé dans Daslight possède un profil (SSL). Le fichier contient toutes les informations de l'appareil (quel canal contrôle la couleur, les gobos, etc...). Si votre appareil n'est pas disponible dans la librairie, vous pouvez le créer vous même à l'aide de l'éditeur Scan Library ou bien en faire la demande depuis notre site web.

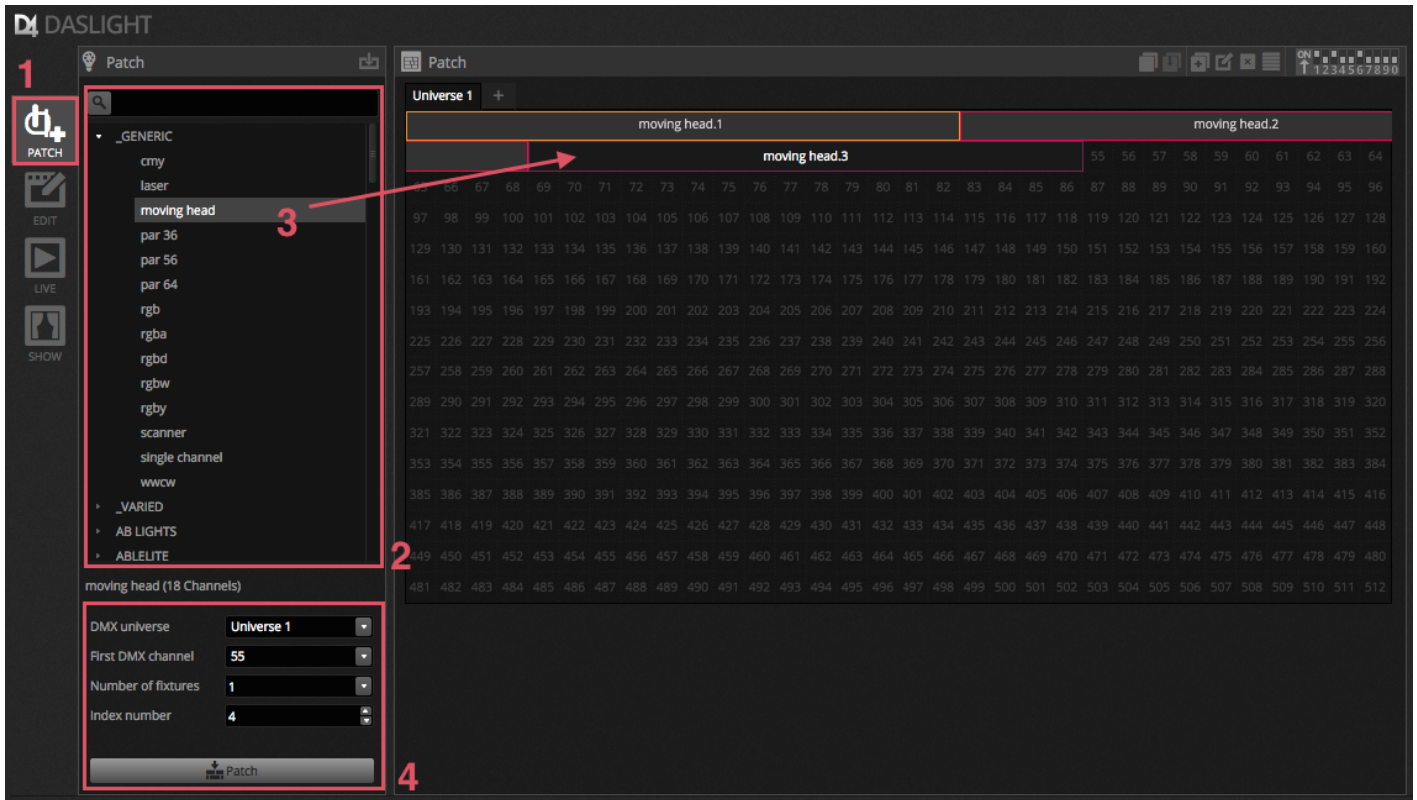


ScanLibrary

Patch des appareils

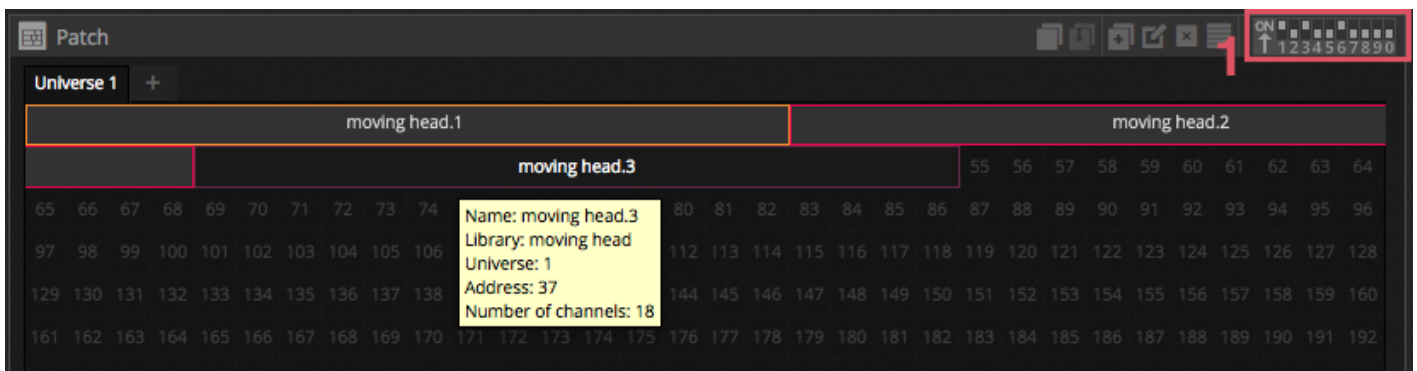
Pour ajouter un appareil :

1. Cliquez sur le bouton PATCH
2. Sélectionnez un appareil dans la liste
3. Glissez le vers la grille d'adresses DMX
4. Vous pouvez ajouter plusieurs appareils simultanément en spécifiant le nombre de projecteurs et l'adresse DMX de départ



Adressage de vos appareils

Chaque appareil DMX possède une adresse unique, cela permet au logiciel Daslight de savoir quel projecteur il contrôle. Dans l'exemple ci-dessous l'appareil moving head.3 possède l'adresse 37 et utilise les canaux de 37 à 54. L'adresse doit être spécifiée au niveau de l'appareil, soit via un afficheur numérique soit à l'aide de DIP switches. Daslight vous propose un exemple d'adresse DMX sous forme de DIP switches dans le coin en haut à droite (1).



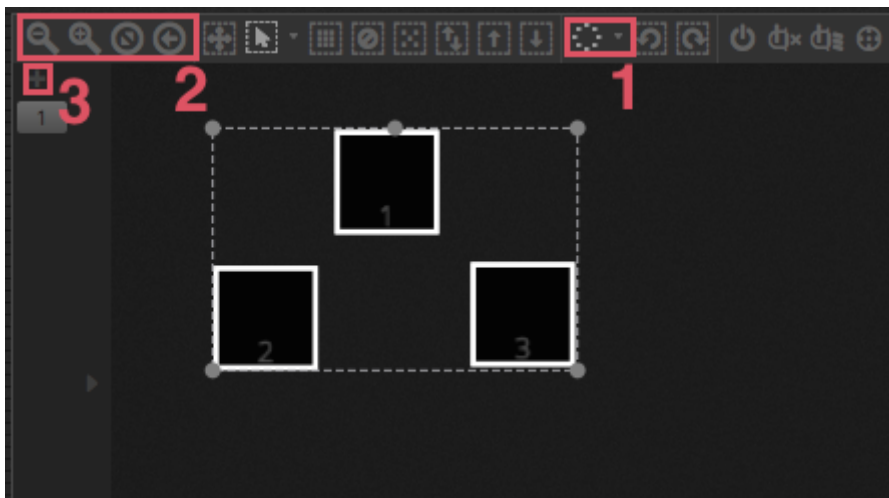
1.3. Programmation d'une scène

Sélectionnez et positionnez vos projecteurs

Cliquez sur l'onglet EDIT à gauche de l'écran afin d'accéder à l'écran d'édition. L'éditeur est l'écran dans lequel vous réaliserez votre programmation.

Chaque appareil est représenté par un carré dans la fenêtre des projecteurs (zone en bas à droite de l'écran). Les appareils multi-faisceaux (barres de LED par exemple) sont représentés par plusieurs carrés. Vous pouvez déplacer les carrés dans la fenêtre afin d'arranger vos projecteurs comme sur scène.

1. Vous pouvez aussi utiliser l'assistant afin de positionner les appareils suivant des formes prédéfinies (cercle, ligne, matrice...)
2. Une fonction zoom est disponible afin d'utiliser au mieux l'espace disponible
3. Vous pouvez aussi créer des groupes d'appareils afin d'en faciliter la sélection

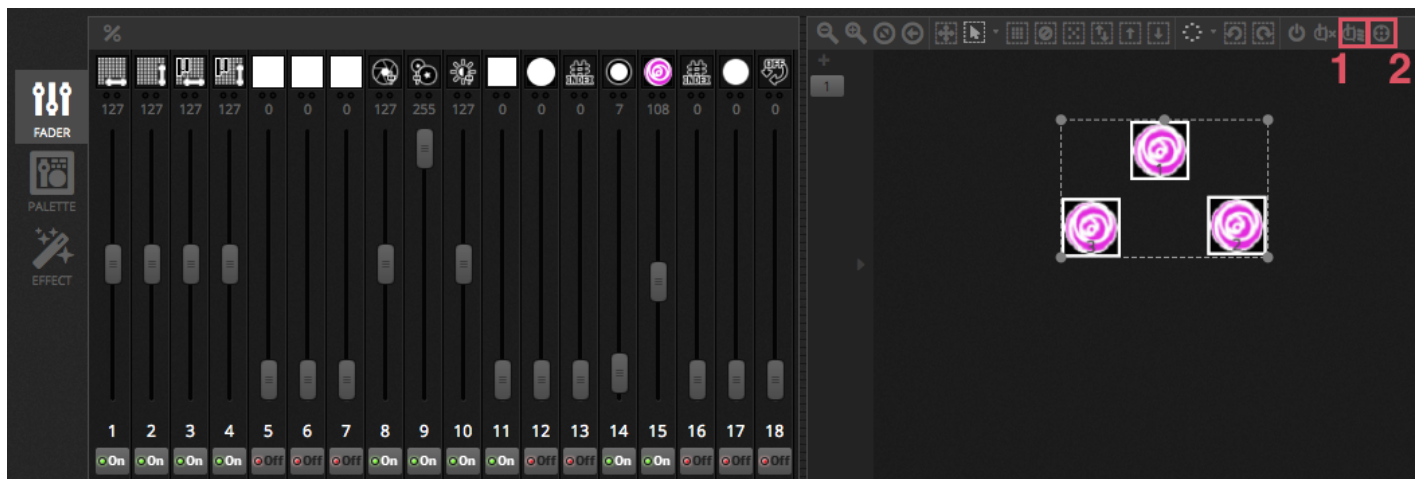


Contrôlez vos appareils avec les faders

Cliquez sur un carré pour sélectionner un appareil, puis actionnez les faders sur la gauche de l'écran afin de contrôler le canaux DMX. Plusieurs possibilités existent pour visualiser les sorties DMX :

- Visualisez directement vos projecteurs en temps réel
- Visualisez la couleur et l'état des faisceaux dans la fenêtre des appareils
- Utilisez la fenêtre des sorties DMX (Outils -> Niveaux DMX)
- Visualisez vos appareils dans le logiciel 3D (Outils -> Visualisation 3D)

Certains projecteurs nécessitent d'ajuster les valeurs de plusieurs faders afin de visualiser le faisceau. Dans l'exemple ci-dessous, dimmer, zoom et iris doivent être ajustés aux bonnes valeurs. Une fonction du logiciel permet d'ajuster les valeurs automatiquement (1). Vous pouvez aussi centrer les faisceaux de vos projecteurs (2).



Contrôle de vos appareils avec les palettes

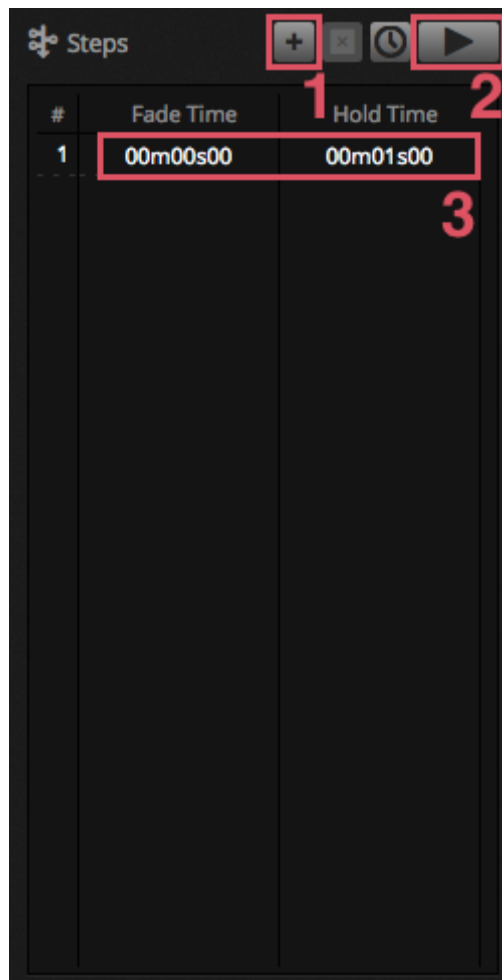
Les palettes permettent un accès rapide aux fonctions des projecteurs. Positionnez les faisceaux à l'aide de la grille Pan/Tilt ou bien ajustez la couleur avec la roue.



Création de scènes et de pas

La programmation de Daslight est faite de scènes et de pas. Toute modification effectuée avec les faders ou les palettes est sauvegardée dans le pas sélectionné. Une scène est composée d'un ou plusieurs pas et chacun de ces pas possède un temps de fondu et d'attente. Le temps de fondu détermine le temps de passage au pas suivant alors que le temps d'attente détermine le temps pendant lequel les valeurs DMX sont figées avant de passer au pas suivant. Les pas de la scène sélectionnée sont visible à droite de l'écran.

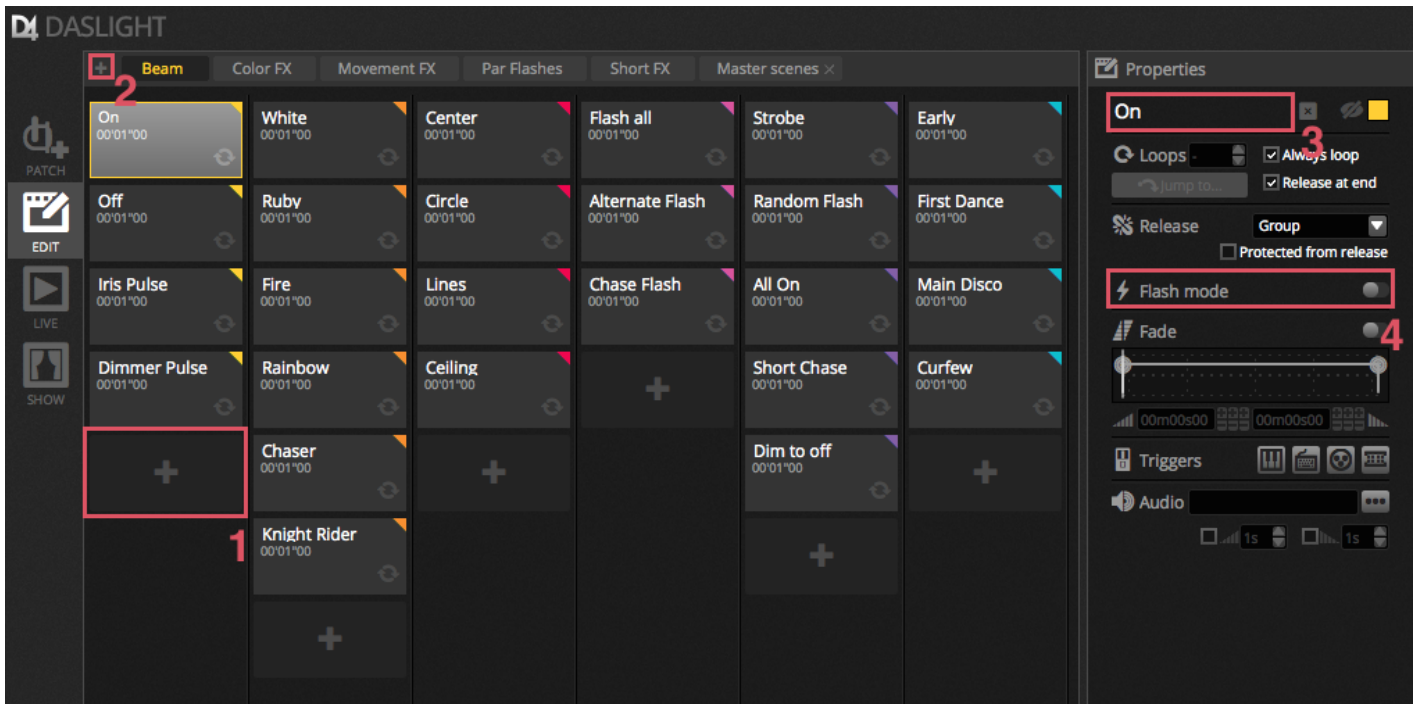
1. Cliquez sur le bouton "Ajouter" pour créer un nouveau pas
2. Cliquez sur le bouton "Lecture" pour jouer la scène
3. Double cliquez sur un temps de fondu ou d'attente pour l'ajuster



Gestion des scènes

La création de nouvelles scènes se fait ici (1) et les groupes peuvent être ajoutés ici (2). Par défaut, vous pouvez jouer une scène par groupe. Nous recommandons d'organiser vos types d'effet dans des groupes (mouvements, couleurs, gobos...). Vous pouvez aussi regrouper vos scènes principales dans un groupe dédié.

Les propriétés d'une scène sont modifiables depuis l'écran de droite. Vous trouverez plus d'informations à ce propos plus loin dans le manuel mais les propriétés les plus importantes pour commencer sont le nom (3) et la possibilité de passer une scène en mode flash (4).



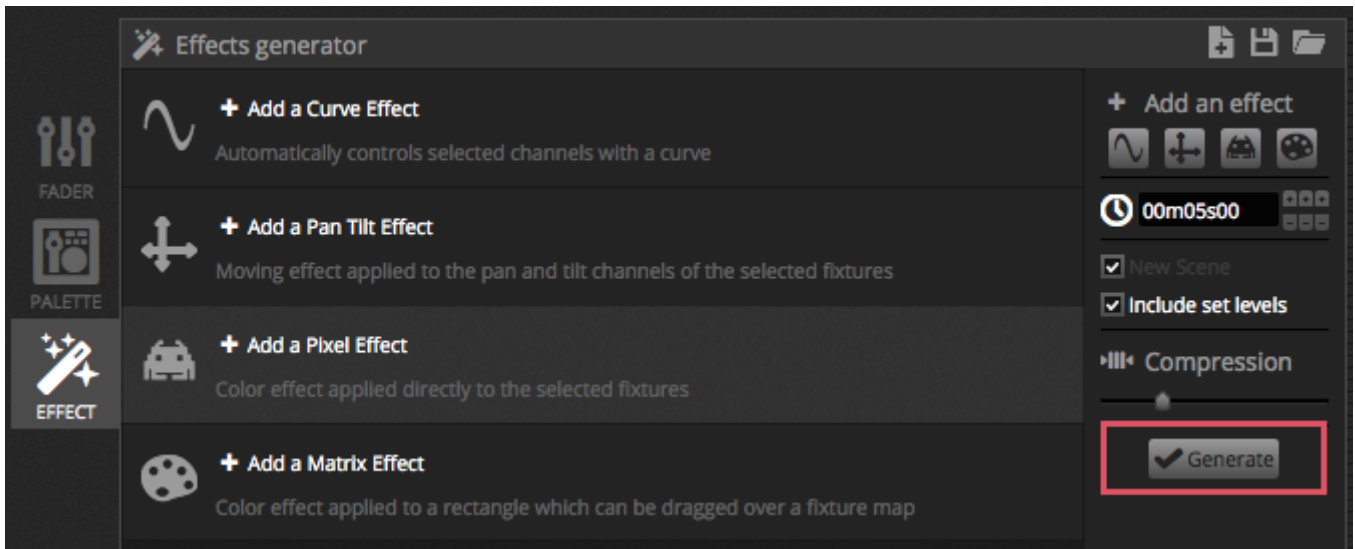
Construction des effets

Le générateur d'effets de Daslight permet la programmation de mouvements, d'effets de couleurs, de faisceaux...de manière globale sans toucher au pas, faders...La programmation est ainsi facilitée et vous pourrez transformer un simple show en quelque chose de spectaculaire !

Il existe 4 types dont le fonctionnement est détaillé plus loin dans le manuel. Pour créer un effet :

- Sélectionnez les appareils
- Sélectionnez le type d'effet
- Si un effet matrice a été sélectionné, glissez le rectangle de vidéo sur les appareils à programmer
- Une fois les paramètres ajustés, cliquez sur le bouton "Générer"

Note : si l'onglet effet est visible, les effets sélectionnés viennent toujours par dessus les scènes jouées en arrière plan.

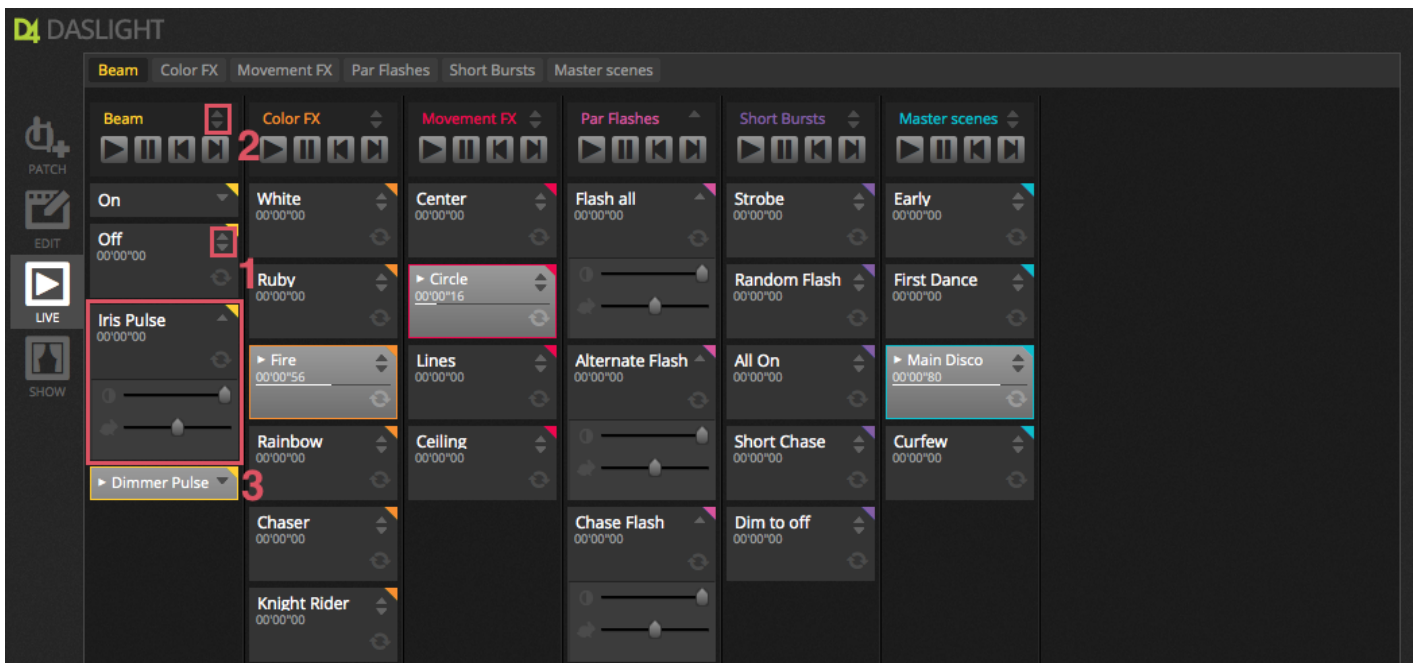


1.4. Contrôle live

Déclenchement de scènes

Cliquez sur l'onglet LIVE pour accéder à l'écran live et jouer votre show. L'exemple ci-dessous montre plusieurs scènes jouées simultanément. Si vous appelez une scène agissant sur des canaux utilisés par une scène en train d'être jouée alors c'est la dernière scène actionnée qui sera jouée.

Les scènes sont visualisables dans 3 tailles différentes. Utilisez les flèches haut et bas (1) pour modifier la taille d'une scène, les mêmes flèches sont disponibles au niveau de chaque groupe (2) afin de modifier la taille de toutes les scènes du groupe. Lorsqu'une scène est affichée dans la taille la plus grande disponible, 2 curseurs horizontaux apparaissent (3). Le premier permet de modifier la vitesse d'exécution de la scène, le deuxième agit sur le dimmer.



La barre d'outils Live

La barre d'outils Live est située à droite de l'écran Live. Elle propose plusieurs contrôles dont un Dimmer général. Celui-ci agit sur l'intensité des faisceaux de vos appareils (canaux dimmer et/ou couleur). C'est la manière la plus rapide pour ajuster l'intensité de tous vos éclairages.

8 boutons sont aussi disponibles :

- Passage/retour à la scène suivante/précédente
- Mise en pause du show
- Blackout du show
- Activation/désactivation des fondus entre scènes
- Bloque l'accès au logiciel (utilise si vous devez laisser votre ordinateur sans surveillance)
- Capture d'un instantané de votre show et sauvegarde dans une nouvelle scène
- Capture d'un instantané de votre show et sauvegarde dans une nouvelle scène, avec prise en compte des modifications Live faites avec les faders (voir plus loin dans le manuel)

Les boutons Reset permettent l'annulation de toutes les modifications Live.

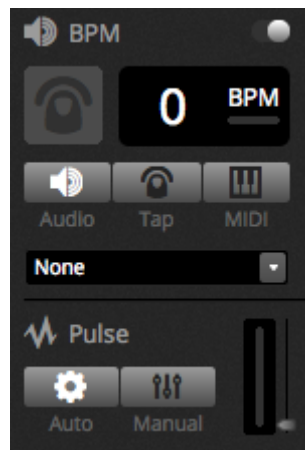


Déclenchements audio

Les scènes peuvent être synchronisées avec le BPM de la musique ou bien suivre les modulations de celle-ci. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une scène et sélectionnez "BPM" ou "Pulse". 3 options sont disponibles :

- Pas, saute au pas suivant en fonction de la musique
- Tap, déterminez le BPM manuellement grâce au bouton dédié
- MIDI, synchronisation "MIDI clock" permettant de lire le BPM depuis les logiciels DJ les plus populaires

La fonction Pulse envoie un événement de déclenchement à chaque fois que le niveau audio dépasse une valeur définie. Vous pouvez définir ces niveaux automatiquement ou manuellement avec le curseur dédié. La fonction Pulse est idéale si vous souhaitez que vos éclairages suivent la musique et s'arrêtent en cas de pause/break.



Utilisation d'un contrôleur MIDI

Les scènes et faders, ainsi que d'autres fonctionnalités du logiciel comme le tap BPM peuvent être contrôlés depuis une console MIDI. Voici la procédure d'assignation un contrôleur :

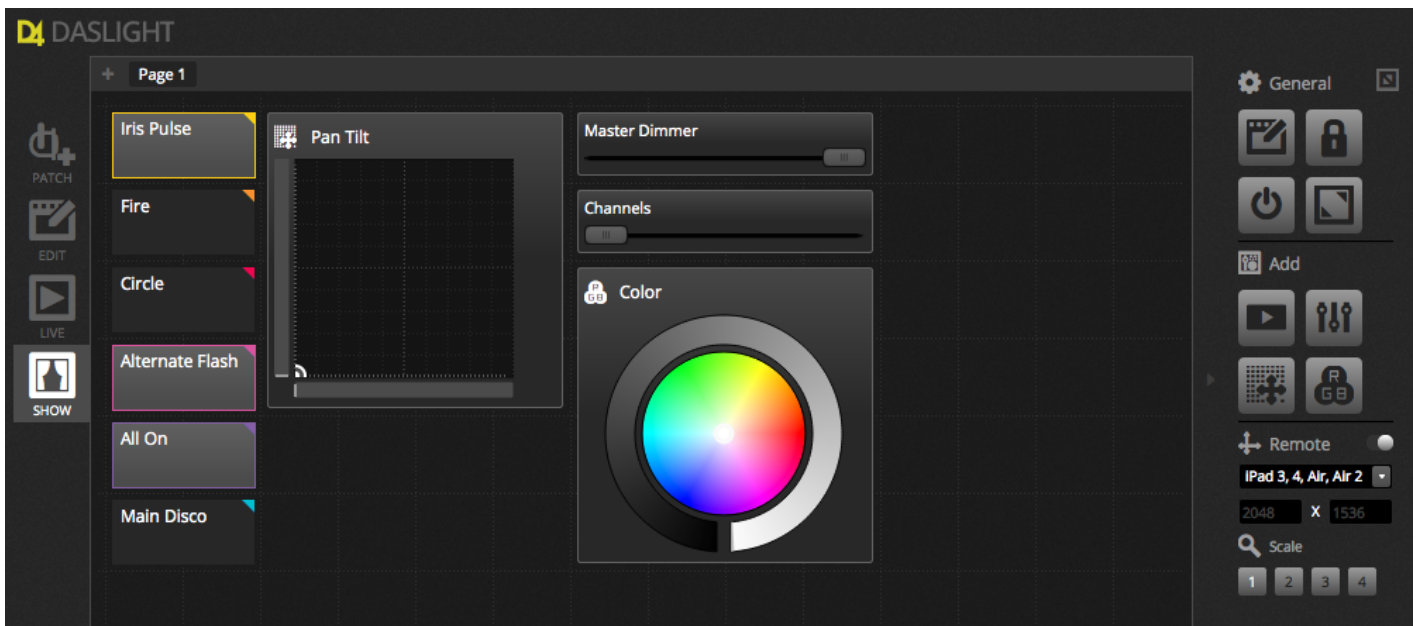
- Ouvrez le menu préférences du logiciel (Daslight 4 -> Préférences sur Mac, Edition -> Préférences sur PC)
- Sélectionnez MIDI sur la gauche et choisissez un périphérique MIDI
- Pour assigner un fader/scène, cliquez avec le bouton droit sur le fader/scène et sélectionnez "Map to MIDI In"
- Actionnez le bouton/fader correspondant sur votre console MIDI et il sera assigné automatiquement

Vous trouverez plus de détails à propos de l'assignation MIDI plus loin dans le manuel.

1.5.Création de votre propre interface graphique

Ajout de boutons, de faders et plus encore !

Cliquez sur l'onglet SHOW pour accéder au mode show. Le mode show est un écran incontournable de Daslight 4 vous permettant de construire votre propre interface utilisateur. L'ajout de composants à l'écran se fait simplement en cliquant sur le composant choisi tout en maintenant la touche ALT de votre clavier enfoncée (aucune autre opération n'est requise). Vous pourrez ainsi ajouter les composants scènes, faders, palettes...



Edition de l'interface

La position, la taille et l'assignation d'un contrôleur peuvent être édités en cliquant sur le bouton édition (1). Double cliquez sur un contrôleur pour ouvrir la fenêtre d'édition. Vous pourrez y modifier la couleur, ajouter un icône ainsi que du texte. Voici quelques autres fonctions disponibles dans la barre d'outils :

- Verrouillage de l'écran
- Mode plein écran
- Ajout d'un composant manuellement



Connexion avec un smartphone ou une tablette

L'écran du mode show peut être connecté avec un iPhone/iPad ou un smartphone/tablette Android. Pour cela :

- assurez vous que la fonction Remote est active (1)- téléchargez l'application gratuite Easy Remote depuis l'App Store ou le Play Store- connectez votre appareil mobile au même réseau que votre ordinateur- démarrez l'application, si la connexion est réussie une liste des ordinateurs avec Daslight est affichée- sélectionnez simplement l'ordinateur que vous souhaitez contrôler

Si la taille et la position des composants ne sont pas en adéquation avec l'écran de votre tablette ou smartphone, vous pouvez charger des tailles d'écrans prédéfinies (2). Vous pouvez aussi étendre la taille de la zone de travail avec 4 boutons.



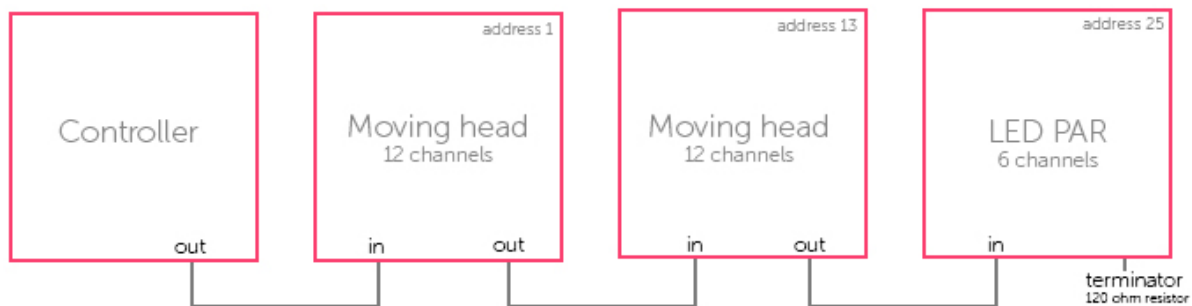
2.Introduction

2.1.Le DMX ? C'est quoi ?

Le DMX est un système de contrôle de lumières universel. "DMX" signifie "Digital Multiplex" et est un système d'informations digitales qui permet à un contrôleur DMX de contrôler n'importe quel périphérique compatible DMX. Ces derniers sont souvent nommés "Projecteurs". Chaque projecteur dispose d'une entrée et d'une sortie DMX. L'on peut brancher jusqu'à 32 projecteurs à la chaîne. Pour pouvoir brancher plus de 32 périphériques, un séparateur DMX (dit "Splitter") doit être utilisé.

Chaque périphérique DMX utilise un certain nombre de canaux. Par exemple, 1 canal peut être dédié au réglage du Gobo, 3 canaux au réglage de la couleur, deux canaux pour le mouvement, 1 canal pour l'intensité... etc. Un univers DMX peut contrôler jusqu'à 512 canaux. Une fois l'univers plein, vous devrez utiliser une seconde connexion depuis le contrôleur. L'exemple ci-dessous montre deux Lyres et deux PAR LED, qui occupent un total de 30 canaux.

Chaque projecteur a besoin d'une adresse pour que le logiciel puisse savoir quel périphérique est contrôlé. L'adresse détermine le premier canal utilisé par le périphérique. Dans l'exemple ci-dessous, le PAR LED occupe les canaux 25, 26, 27, 28, 29 et 30. Une adresse est d'ordinaire réglée via un affichage digital ou un ensemble de switches appelé "DIP switch" (plus d'infos sur les DIP switches dans la section "Patch").



2.2.Qu'est ce que Daslight et de quelle interface ais-je besoin ?

Daslight 4 est un ensemble logiciel de contrôle d'éclairage par DMX. Il peut être utilisé pour contrôler n'importe quel type d'éclairage DMX. Le logiciel a été spécialement pensé pour le contrôle d'éclairage en direct : Clubs, Discothèques, Théâtre... Et peut aussi être utilisé pour du contrôle d'éclairage architectural.

Pour utiliser le logiciel, vous aurez besoin de connecter une interface Daslight USB-DMX via USB ou Ethernet. Cette interface convertit les données envoyées par le logiciel en trames DMX compréhensibles par les projecteurs. Le logiciel peut aussi envoyer des trames Art-Net à travers un réseau local connecté à un périphérique compatible DMX (plus d'infos dans la section DMX & Art-Net).



Qu'est-ce qui est inclus ?

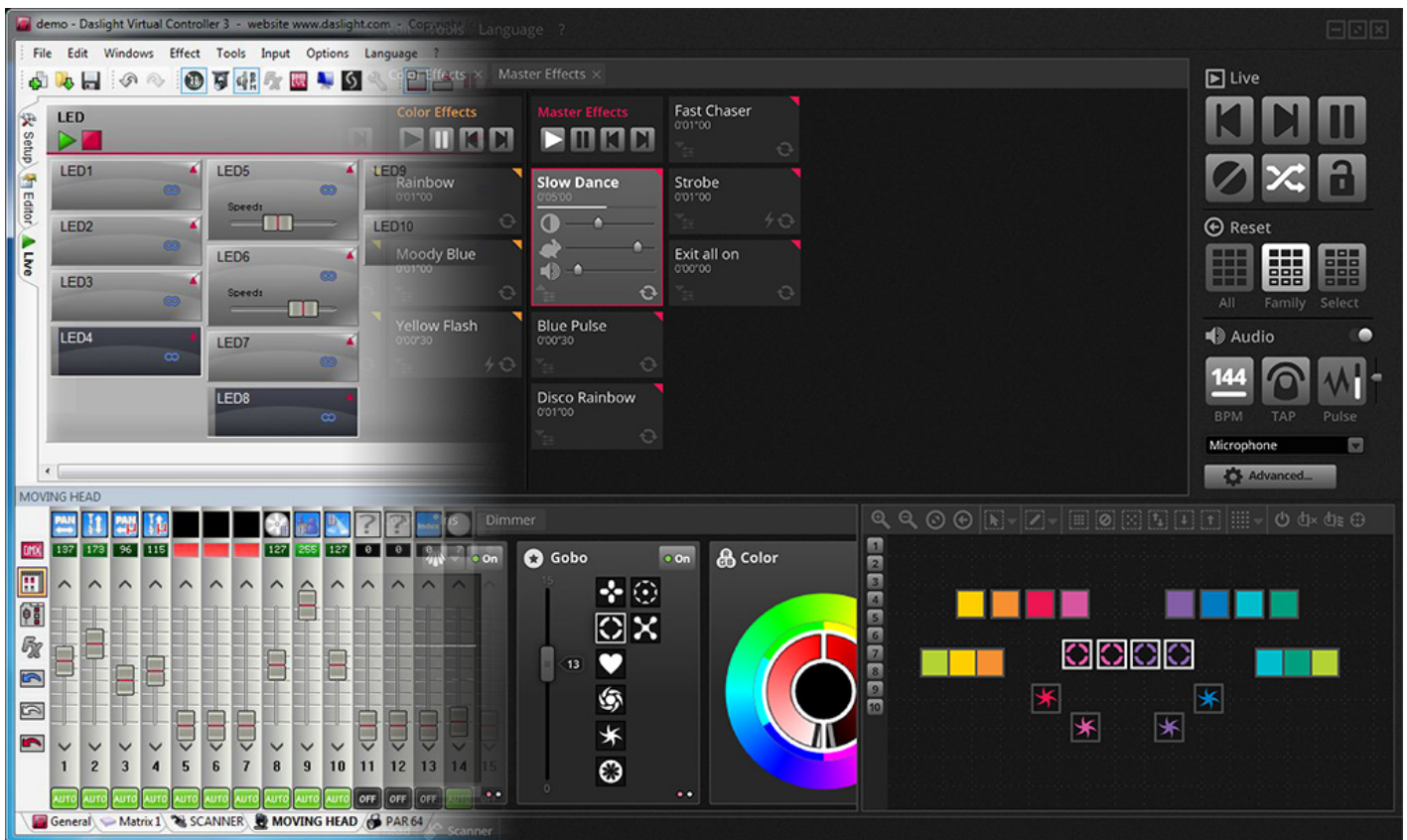
Il y a plusieurs outils inclus dans le pack Daslight :

- Daslight 4 : Le logiciel de contrôle d'éclairage
- Easy View 2 : un outil de visualisation 3D en temps réel permettant de simuler l'éclairage généré par votre show
- Scan Library Editor : un outil permettant de construire les fichiers de profils de périphériques au format SSL2
- Hardware Manager : un outil de maintenance d'interface DMX qui peut être utilisé pour mettre à jour le firmware et régler certains paramètres Stand-Alone de vos interfaces (calendrier, horloge interne)

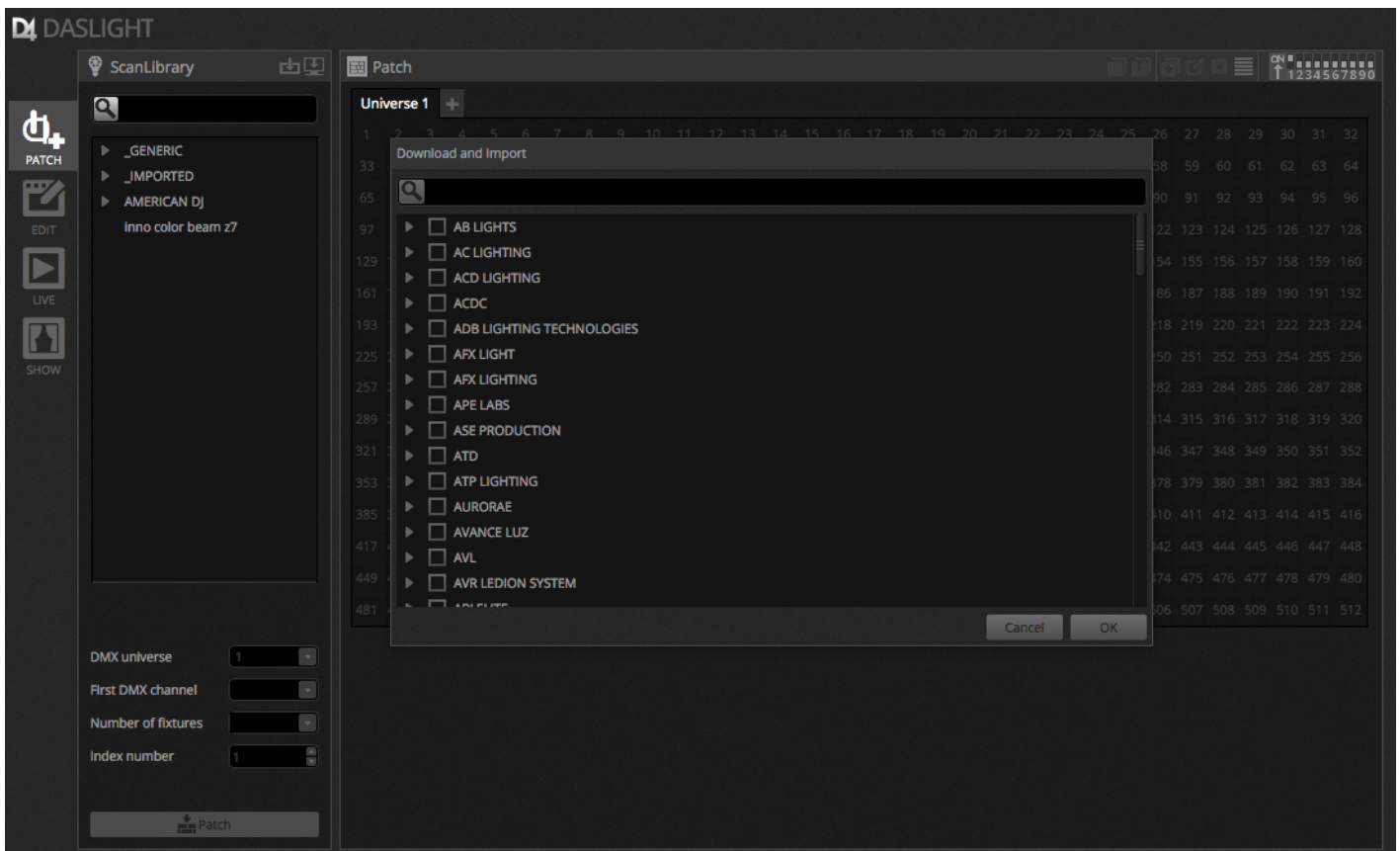


2.3. Quoi de neuf dans Daslight 4 ?

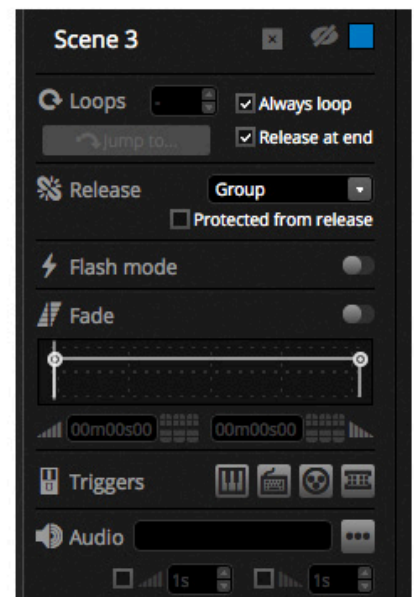
Daslight 4 a été complètement repensé avec une nouvelle interface et une compatibilité PC et Mac. Les utilisateurs des précédentes versions pourront retrouver toutes les fonctionnalités importantes aux mêmes endroits (patch, scènes, Pas, projecteurs etc...). Nous allons donner ici les nouveautés apportées par Daslight 4.



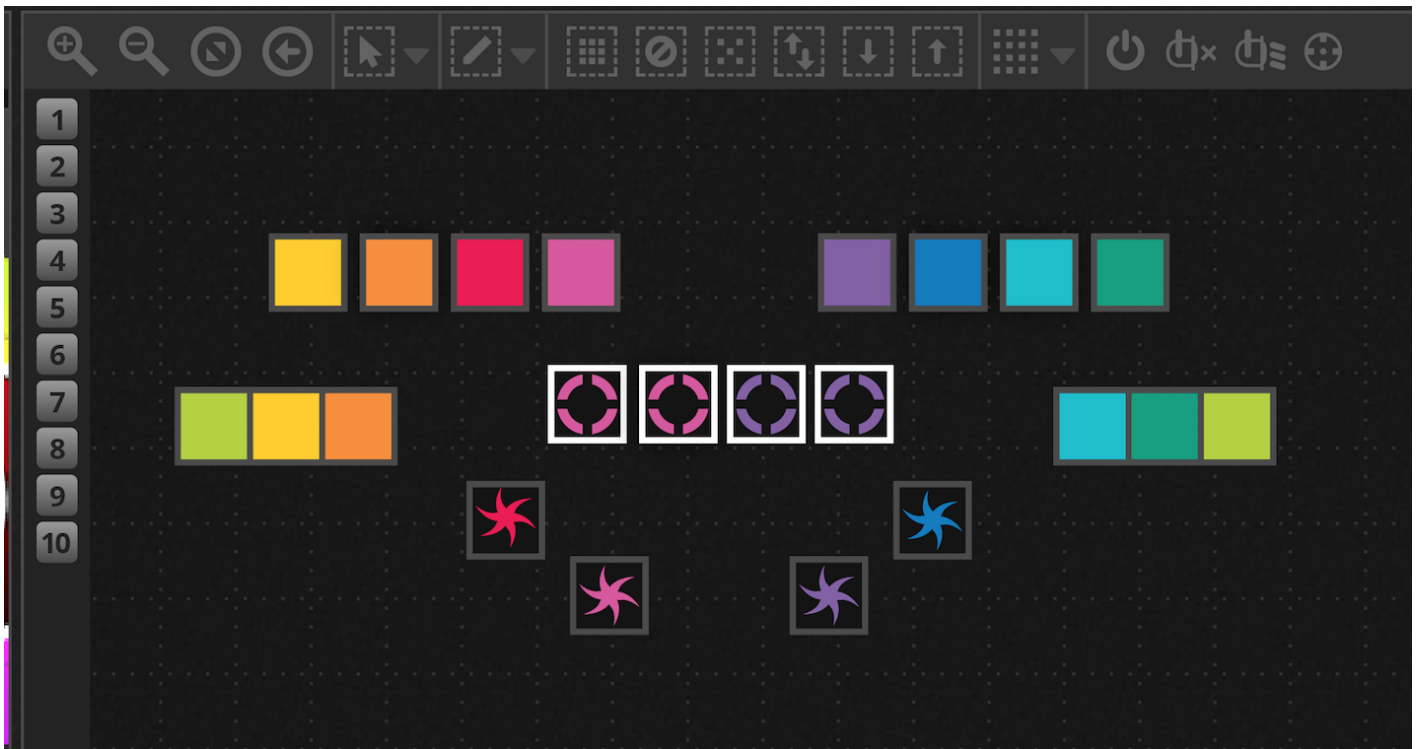
La fenêtre de patch a été intégrée à l'intérieur de l'onglet Patch. Nous avons également ajouté une barre de recherche pour vous permettre de trouver rapidement les profils de projecteurs que vous désirez utiliser. Vous pouvez chercher par nom de projecteur ou marque de fabricant, des profils présents sur votre ordinateur ou en ligne.



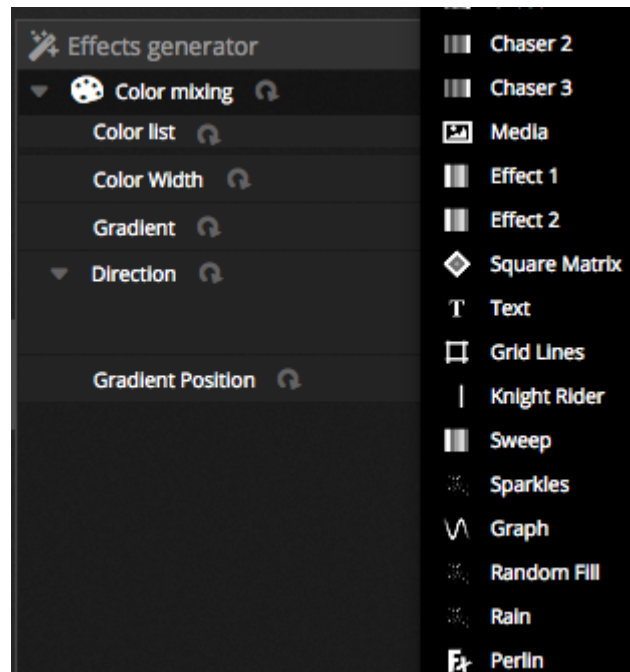
L'onglet EDIT montre maintenant les scènes dans une grille plutôt qu'une liste, permettant d'afficher plus de scènes à la fois. Les propriétés des scènes sont maintenant affichées de façon plus claire, avec les représentations graphiques des temps de fondu.



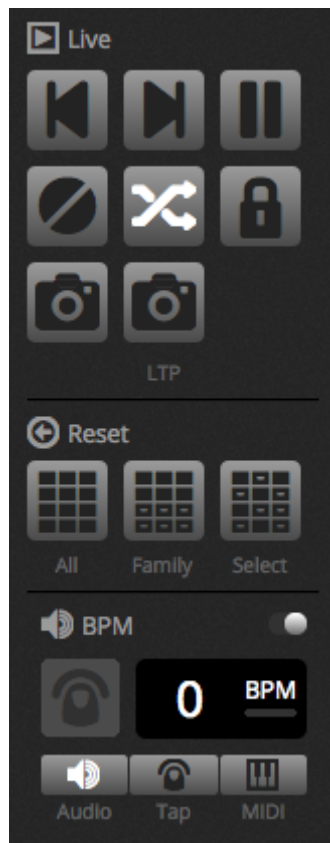
Une nouvelle fenêtre de projecteurs simplifie la création de groupes de projecteurs, et de sélection et déplacement des périphériques.



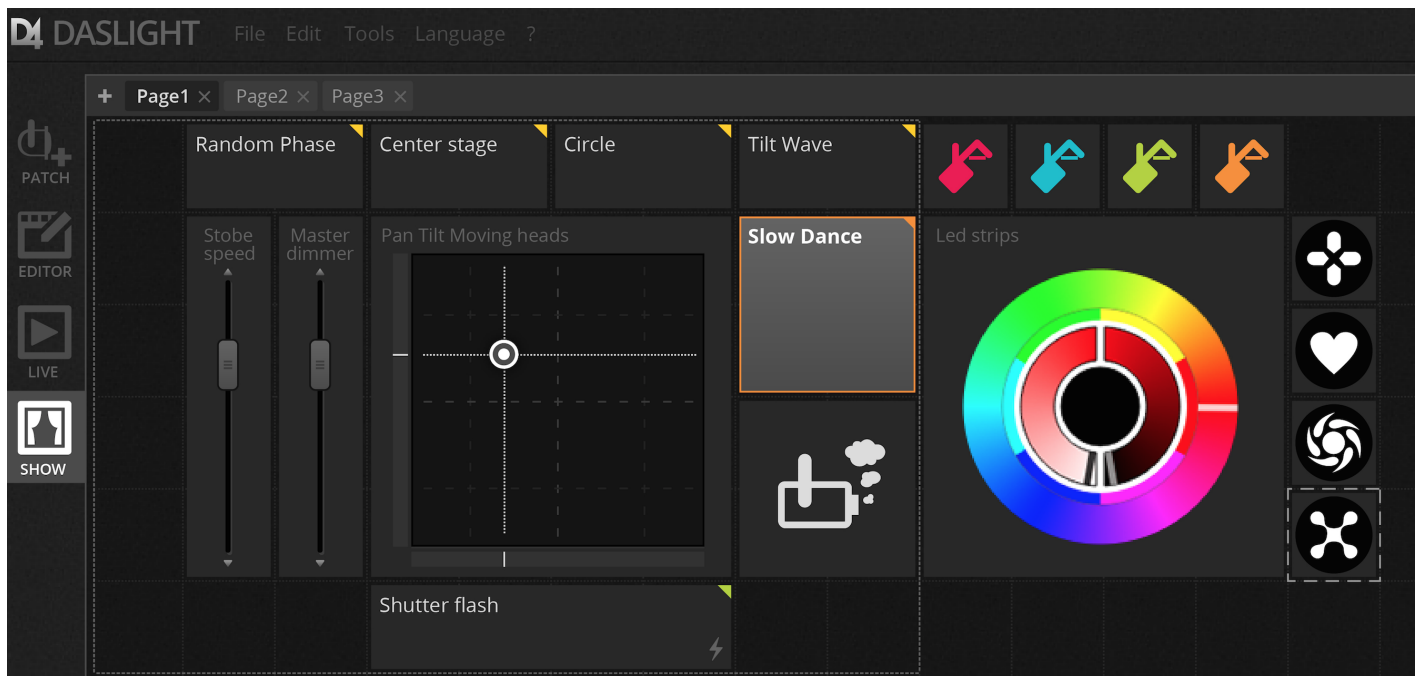
La nouvelle XEEL (X-Platform Effects Engine Library) donne accès à des centaines de nouveaux effets, incluant un outil d'effet Matrice qui permet d'appliquer un effet à une zone précise. D'autres outils incluent des effets audio et de nouvelles formes de courbes.



Le mode LIVE a été nettoyé avec une nouvelle barre d'outils pensée pour une facilité d'utilisation sur écran tactile. Cela inclut des commandes d'accès rapide pour réinitialiser les canaux LTP et créer des scènes instantanées avec les valeurs courantes.



Le tout nouveau mode SHOW remplace DVS (Daslight Virtual Screen). Le mode SHOW permet de créer rapidement des écrans personnalisés et les utiliser sur écran tactile, ou les envoyer sur iPhone/iPad ou périphérique Android. Des commandes d'apairage peuvent être simplement ajoutées en maintenant ALT et en cliquant sur les parties du logiciel souhaitées.



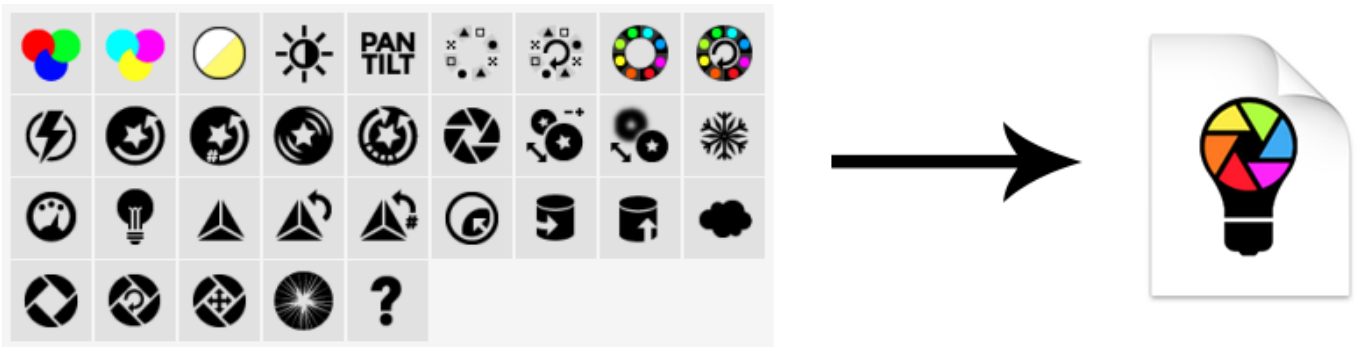
3.Patch

3.1.Profils de projecteurs

Un profil de projecteur est un fichier contenant toutes les informations nécessaires à l'utilisation d'un appareil DMX :

- Informations générales (nombre de canaux, type d'appareil...)
- Informations à propos de canaux (fonction)
- Information à propos des presets des canaux (détail des couleurs, gobos...)

Daslight 4 supporte les fichiers SSL2. Une librairie de plus de 15000 appareils est disponible avec le logiciel. Les fichiers SSL2 peuvent être créés ou modifiés avec l'éditeur ScanLibrary. La précision des informations enregistrées dans un profil sont très importantes. Un cana "Dimmer" mal positionné ne vous permettrait pas d'ouvrir les faisceaux des appareils par exemple.

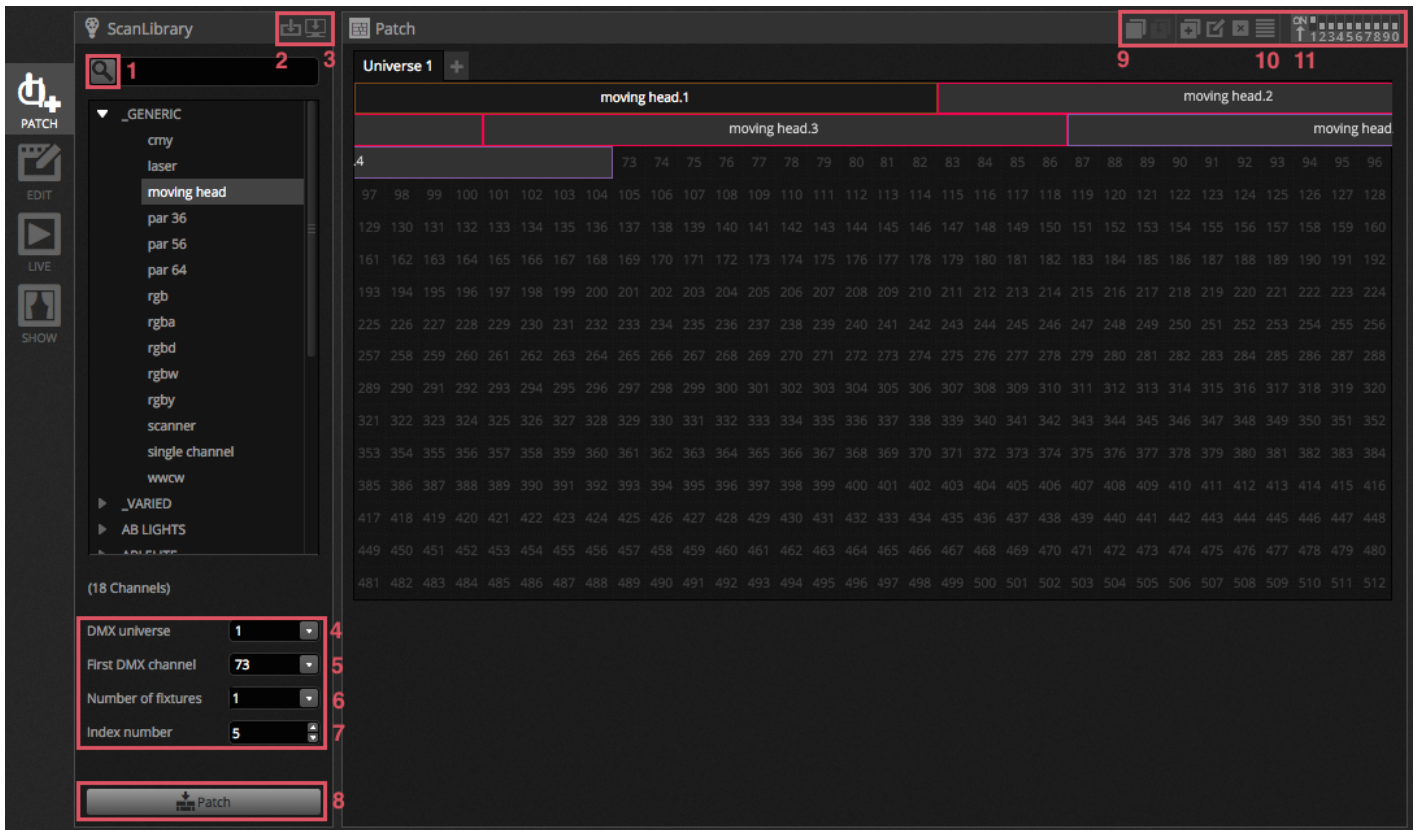


3.2.Adressage des appareils

Avant de programmer, vos appareils DMX doivent être adressés dans le logiciel. Sélectionnez les profils d'appareils dans la liste à gauche de la zone de PATCH.

Pour ajouter un appareil, glissez le depuis la liste vers la grille d'adresses ou bien utilisez le bouton "Patch". Assurez vous que l'adresse spécifiée correspond bien à l'adresse de physique de votre appareil.

1. Sélectionnez un appareil
2. Importez le profil
3. Recherchez un appareil dans notre librairie en ligne
4. Sélectionnez un univers DMX
5. Sélectionnez une adresse de départ
6. Sélectionnez le nombre d'appareils à insérer
7. Sélectionnez un numéro d'index pour le projecteur (les effets sont créés dans l'ordre des index lorsque le bouton "Select All" est activée dans la fenêtre des projecteurs)
8. Patch
9. Copie/renomme/supprime...le projecteur sélectionné
10. Vue liste
11. Aperçu de l'adressage DIP switch



3.3. Propriétés des appareils

Pour modifier le fonctionnement d'un appareil, cliquez sur le mode "Vue liste". Une liste des projecteurs apparaît avec les adresses DMX, noms, nom des canaux et profil utilisé.

Pour voir les canaux utilisés par un appareil en particulier, cliquez sur le triangle à gauche de l'adresse DMX. Plusieurs choix d'options sont alors disponibles sur la droite :

1. Activer/désactiver le fondu : détermine si le canal suit les temps de fondu des pas
2. Dimmer : détermine si le dimmer général du logiciel agit sur ce canal
3. Invert Pan : inverse la valeur de sortie DMX du canal Pan
4. Invert Tilt : inverse la valeur de sortie DMX du canal Tilt
5. Swap Pan/tilt : échange les canaux Pan et Tilt, lorsque le canal Pan est modifié le logiciel applique la modification sur la sortie correspondant au canal Tilt et vice versa

Patch

Universe 1

Address	Name	Profile	1	2	3	4	5
▼ 001 - 018	moving head.1	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	X		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
2	Y		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
3	μX		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
4	μY		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
5	Cyan		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
6	Magenta		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
7	Yellow		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
8	Iris		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
9	Zoom		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
10	Dimmer		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
11	Color		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
12	Gobo		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
13	RotGobo		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
14	Shutter		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
15	Gobo 2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
16	RotGobo 2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
17	Prism		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
18	Prism rotation		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
▶ 019 - 036	moving head.2	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Edition

4.1. Positionnement des projecteurs

Chaque appareil est représenté par un carré visible dans la fenêtre des projecteurs (coin en bas à droite du logiciel). Les appareils avec plusieurs faisceaux (barres de LED par exemple) sont représentés par autant de carrés que de faisceaux. Chaque carré peut afficher les informations suivantes (si disponible sur les appareils) :

- Dimmer- Shutter/strobe
- Couleur- Gobo + rotation- Iris



Aperçu de la fenêtre des projecteurs

Lorsque des projecteurs sont ajoutés au logiciel, celui-ci adapte le niveau de zoom et la position afin de rendre tous les appareils visibles. Vous pouvez ajuster positions et zoom à l'aide de la barre d'outils suivante :

1. Zoom avant/arrière
2. Remplir, afin de rendre tous les projecteurs visibles
3. Remise du zoom à la valeur par défaut sans modification des positions
4. Bascule du mode sélection au mode position des appareils



Sélection des appareils

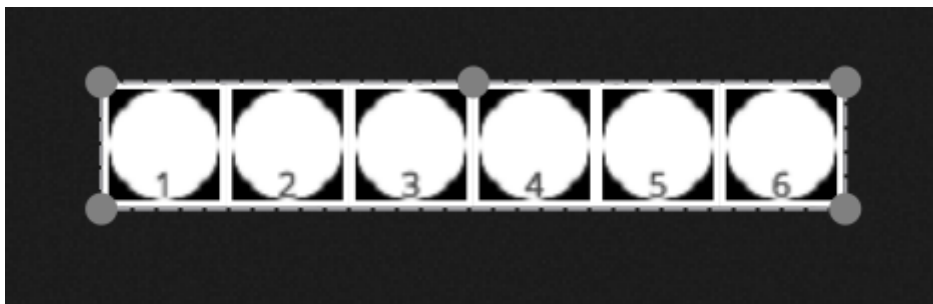
Par défaut, les projecteurs peuvent être sélectionnés par simple clic sur les carrés correspondant ou en dessinant un rectangle de sélection. La sélection multiple est aussi disponible avec les touches cmd sur Mac et Ctrl sur PC. D'autres options sont disponibles :

1. Sélection libre : dessinez une forme autour des appareils à sélectionner avec le bouton gauche de la souris
2. Sélection crayon : dessinez une ligne sur les projecteurs à sélectionner
3. Sélectionnez tous les projecteurs
4. Désélectionnez tous les projecteurs
5. Sélection des projecteurs impairs (1,3,5...)
6. Inverse la sélection
7. Déplacez la sélection de haut en bas suivant l'ordre des appareils



Index des appareils

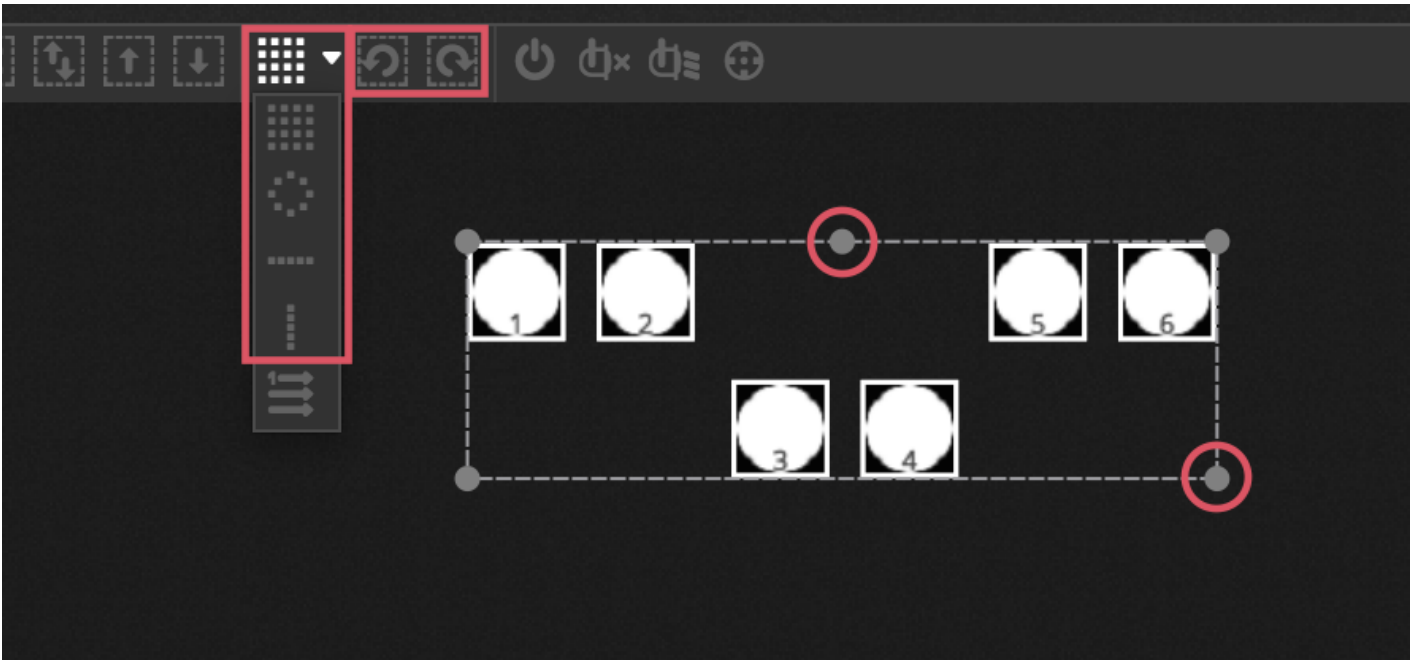
Lors de la sélection des appareils, 1 chiffre apparaît dans le coins en bas à droite du carré. Il s'agit de l'index du projecteur. La sélection des appareils dans le bon ordre est importante car les effets sont générés suivant cet ordre. Imaginez un ligne de projecteurs, si vous souhaitez réaliser un effet arc en ciel de la gauche vers la droite l'index devra être croissant de la gauche vers la droite. Dans le cas contraire, le rendu ne sera pas celui souhaité.



Positionnement des projecteurs

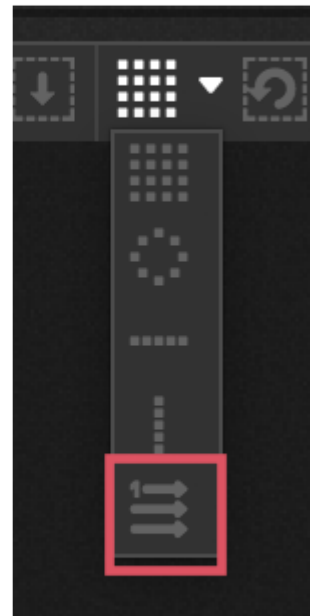
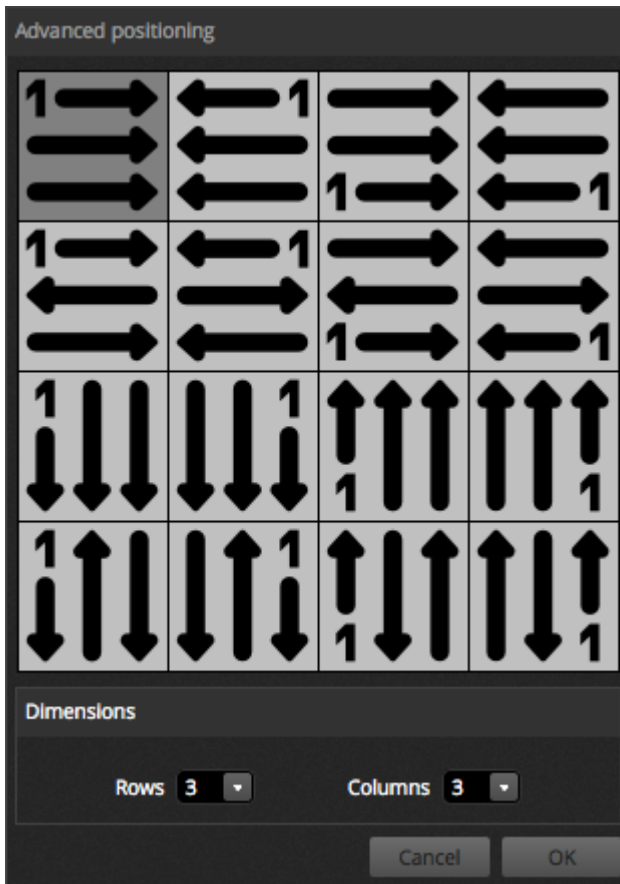
Les projecteurs peuvent être positionnés manuellement par déplacement des carrés. Vous pouvez aussi déplacer un groupe de projecteurs en utilisant la sélection multiple de même qu'effectuer une rotation de l'ensemble en déplaçant le petit cercle au centre en haut de la zone de sélection. Vous pouvez aussi utiliser les boutons de rotation (paliers de 45 degrés) de la barre d'outils.

Les projecteurs peuvent être positionné en ligne, matrice, cercle...en utilisant les boutons de formes de la barre d'outils.



Positionnement en matrice

Lorsque les appareils sont positionnés en matrice, ils utilisent par défaut l'ordre des index défini dans la fenêtre de PATCH (de gauche à droite et de haut en bas). Cet ordre peut être modifié en cliquant sur "Positionnement avancé". Choisissez le mode de positionnement adapté à vos appareils en cliquant sur l'un des boutons proposés.



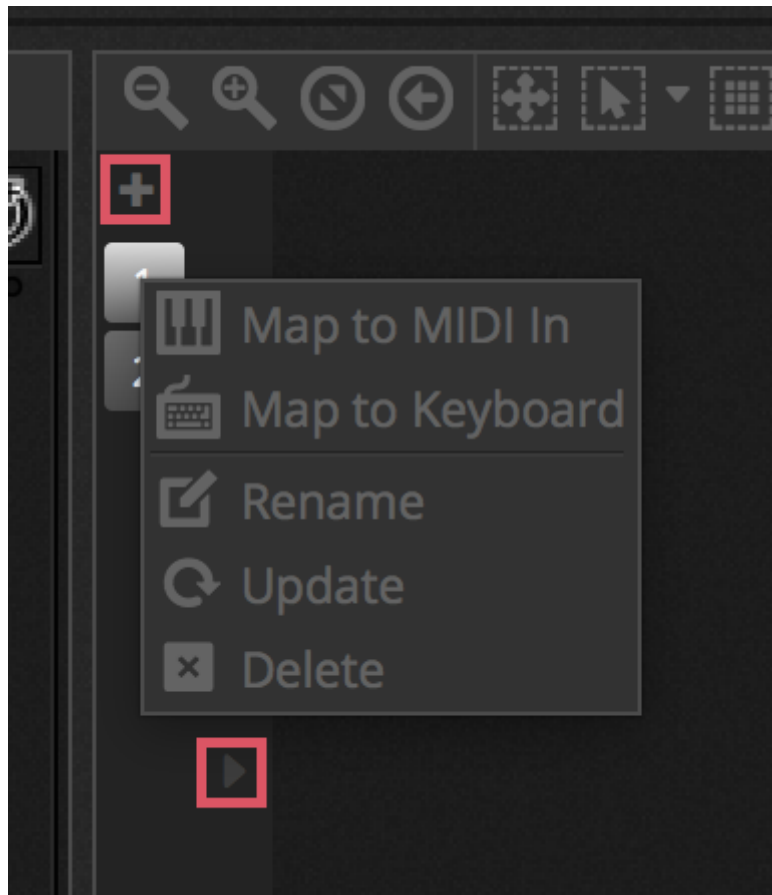
Groupes

Les projecteurs peuvent être groupés afin d'accélérer leur sélection. Les groupes sauvegardent l'index des appareils et

permettent ainsi aux groupes d'être fait à partir d'index différents pour des effets aux multiples rendus. Pour créer un groupe, sélectionnez le projecteur à ajouter et cliquez sur le bouton + sur la gauche de la fenêtre des projecteurs. Les groupes sont nommés 1,2,3... par défaut. Pour voir le nom d'un groupe, cliquez sur la petite flèche afin d'étendre la barre de groupes.

Plusieurs options sont disponibles en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le menu groupe :

1. MIDI map : sélection du groupe avec un message MIDI
2. Keyboard map : sélection du groupe avec le clavier de l'ordinateur
3. Renommer : renomme le groupe
4. Mise à jour : mets le contenu du groupe à jour en fonction de la sélection actuelle
5. Supprimer : supprime le groupe



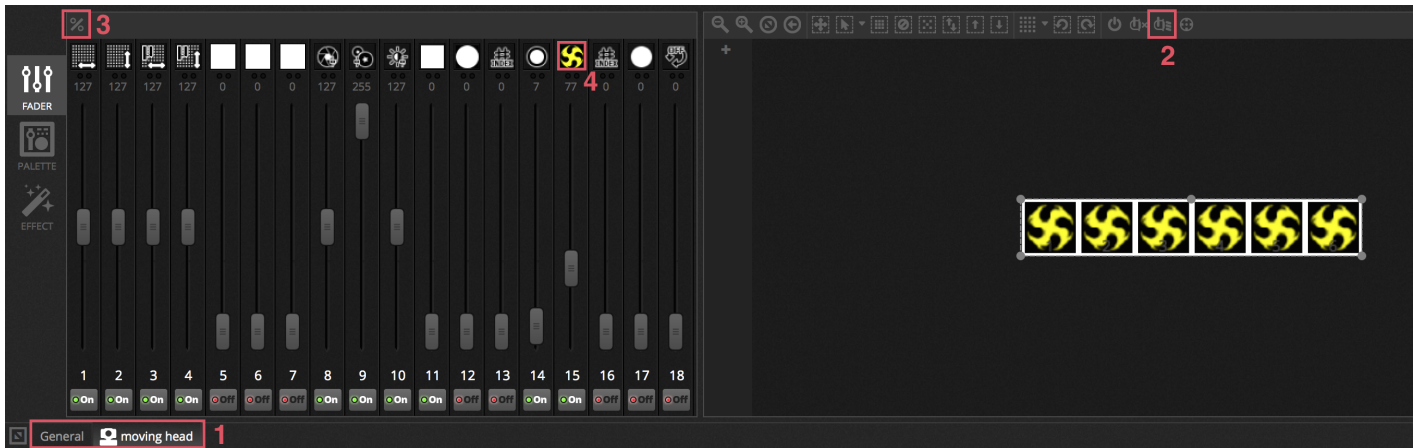
4.2. Contrôle des projecteurs

Les projecteurs sont contrôlables à partir des faders ou depuis les palettes. Pour commencer, assurez vous qu'une scène est sélectionnée, puis sélectionnez les appareils à contrôler. Il existe un onglet pour chaque type d'appareils de votre show ainsi qu'un onglet global regroupant tous les projecteurs (1). Utilisez le bouton "Ouverture des faisceaux" en haut de la fenêtre des projecteurs pour ouvrir les faisceaux (shutter, iris etc..) (2).

Actionnez les faders de haut en bas pour modifier les valeurs DMX (0 à 255) des canaux de vos appareils. La valeur DMX du canal est visible en haut de chaque fader, vous pouvez entrer une valeur directement en cliquant dessus. Vous pouvez basculer vers un affichage en % en cliquant sur le bouton % en haut à gauche de la fenêtre des faders (3). Pour accéder à un preset (un gobo par exemple), cliquez avec le bouton droit de la souris en haut du canal et sélectionnez un preset dans la liste (4).

Chaque canal peut-être mis à ON ou à OFF en cliquant sur le bouton au dessous des faders. Si un canal est OFF, il ne sera pas utilisé dans la scène. Par conséquent, si ce canal est utilisé dans une autre scène, la valeur restera inchangée. Si un canal est à

ON et mis à la valeur 0, la sortie DMX sera alors mise à 0 lors de l'appel de la scène.



Utilisation des palettes

L'onglet Palettes permet un accès rapide aux fonctionnalités de vos appareils. Une palette est disponible pour chaque type d'effet, visualisables sous forme d'onglets en haut de la fenêtre. Cliquez sur un effet pour accéder à la palette correspondante. Il existe 3 types de palettes :

Pan/Tilt : déplacez le curseur pour ajuster les canaux de déplacement de vos appareils. Utilisez la roulette de votre souris pour un ajustement précis des valeurs. Par défaut tous les appareils prennent les mêmes valeurs DMX de pan/tilt lorsque vous déplacez le curseur. Utilisez le bouton "Relatif" pour effectuer des déplacements relatifs. Dans ce mode, plusieurs points apparaissent représentant les valeurs pan/tilt de vos divers appareils. Un bouton "Centre" est aussi disponible afin de centrer les faisceaux de vos appareils instantanément.

Couleur : la roue de couleur est utilisée pour un contrôle rapide des canaux RGB ou CMY. Déplacez le curseur dans la roue afin d'ajuster une couleur et utilisez les curseurs circulaires afin d'ajuster l'intensité. La roue de couleur HSV permet d'ajuster séparément la teinte, la saturation et l'intensité. Cliquez sur la roue pour ajuster une couleur puis cliquez sur les curseurs afin de changer teinte/intensité/saturation. En cliquant dans le centre de la roue vous accédez au propriétés de contrôle de couleur de votre système d'exploitation. Vous pouvez aussi entrer des valeur RGB ou HSV.

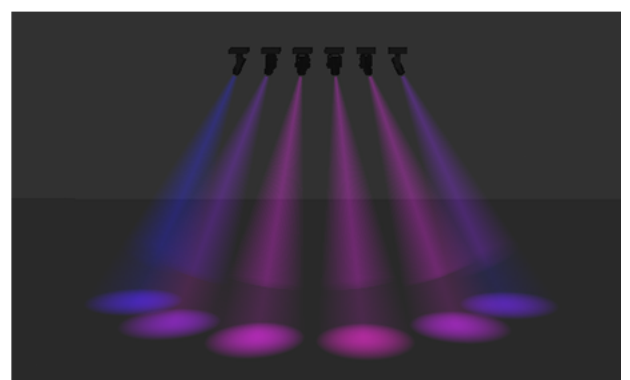
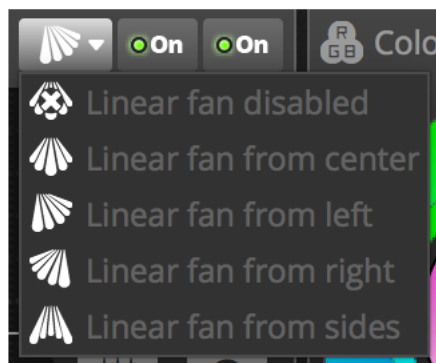
Autres : les autres canaux affichent une liste des presets disponibles, de même qu'un fader permettant d'ajuster le preset (réglage d'un zoom ou d'un iris par exemple).



Création de dégradés et de "Fans"

En plus des palettes, le logiciel offre la possibilité d'affecter une plage de valeurs à un groupe d'appareils. Vous pourrez par exemple créer une vague de faisceaux ou encore un dégradé de couleurs avec des barres de LED. Cette fonction est appelé "Linear Fan". Sélectionnez le type de Fan depuis la liste et spécifiez ensuite les valeurs de début et de fin.

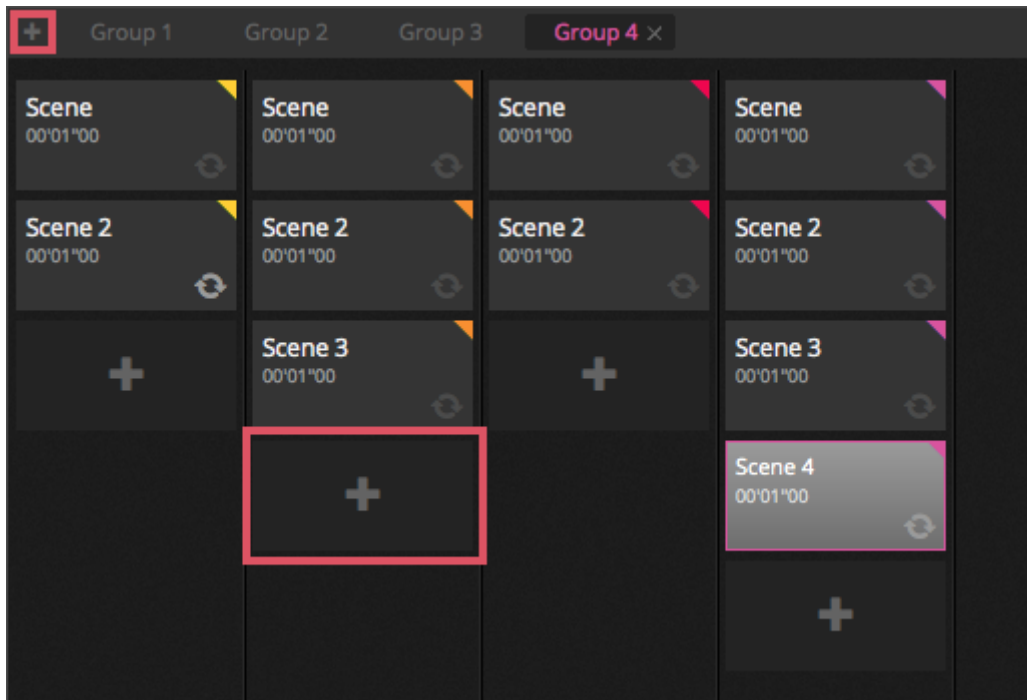
L'image ci-dessous montre comment créer une vague de faisceaux. Dans ce cas, le meilleur choix possible est "Linear Fan depuis la gauche". Cela implique que le premier appareil se verra affecté la première position, le dernier appareil la dernière position, de même les positions des projecteurs intermédiaires seront automatiquement calculées.



4.3.Création de scènes

Lorsque les circuits sont édités en mode EDIT, les valeurs sont stockées dans des scènes. Une scène peut avoir un caractère dit "statique" (exemple : tous les projecteurs dirigés vers le centre de la pièce, en rouge), ou "dynamique" (exemple : tous les projecteurs changent de couleur avec un effet "arc-en-ciel"). Les scènes sont organisées dans des groupes. Les groupes ont été

pensés pour pouvoir être superposés entre eux. Par exemple, l'on pourrait imaginer avoir un groupe pour les effets de couleurs, un pour les effets de mouvements, et un pour des effets de "strobe".



Pas

Une scène peut avoir un ou plusieurs Pas. Chaque Pas contient un état dit "statique". L'on obtient un effet dynamique en ajoutant plusieurs Pas avec des temps de Fondu et d'Attente. Pour créer un nouveau Pas, cliquez sur le bouton "+" (1). Aussitôt que les curseurs et palettes sont édités, les informations sont sauvegardées dans le(s) Pas sélectionné(s). Les temps d'Attente et de Fondu peuvent être changés en double-cliquant sur un Pas. L'exemple ci-dessous montre une Scène de 4 Pas, chacun avec un temps de Fondu de 2 secondes et un temps d'Attente d' 1 seconde. Dans ce cas, les valeurs resteront statiques pendant une seconde, puis glisseront graduellement vers les valeurs suivantes en 2 secondes. Lorsque le dernier Pas est atteint, la scène reprendra du début. Pour visualiser une scène depuis le mode EDIT, cliquez sur le bouton "Play" (2).

Plusieurs Pas peuvent être édités en même temps. Pour ce faire, sélectionnez un Pas, maintenez la touche "Ctrl" (PC) ou "Cmd" (Mac) appuyée et sélectionnez les Pas que vous souhaitez éditer. Une suite de Pas peut aussi être éditée en sélectionnant le premier Pas souhaité, maintenant la touche "Maj" appuyée et sélectionnant le dernier Pas souhaité. Pour éditer les temps d'Attente et de Fondu de plusieurs pas, sélectionnez-les puis cliquez sur le bouton "Temps" (3). Les Pas peuvent également être réarrangés par glisser-déposer. Pour supprimer un Pas, appuyer sur la touche Effacer/Supprimer de votre clavier ou cliquer sur le bouton "Supprimer Pas" (4).

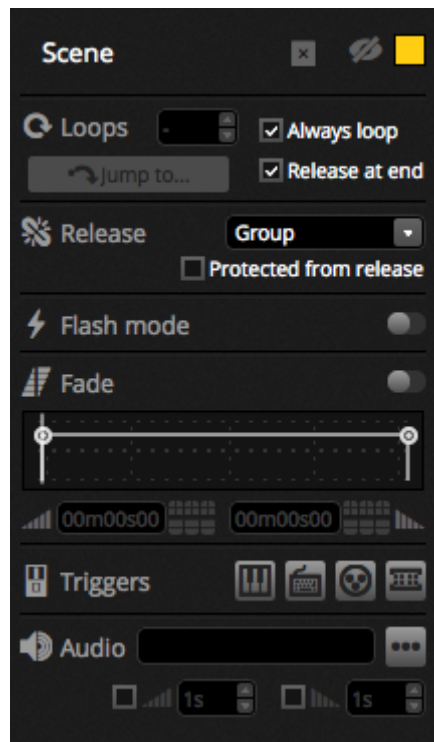
#	Fade Time	Hold Time
1	00m02s00	00m02s00
2	00m02s00	00m02s00
3	00m02s00	00m02s00
4	00m02s00	00m02s00

Propriétés de scènes

Les propriétés d'une scène sélectionnée sont affichées à droite de la fenêtre d'édition. Ci-dessous, une description de chaque propriété.

1. Nom de scène : Choisir un nom pour votre scène. Les 3 boutons à droite respectivement effacent le nom de scène, montrent/cachent la scène en mode LIVE, et permettent de changer la couleur de la scène.
2. Boucles : Déterminer combien de fois la scène va boucler sur elle-même avant de s'arrêter. Si cette option est réglée sur "1 boucle", la scène ne jouera qu'une seule fois avant de s'arrêter seule. "Boucler toujours" fera boucler la scène sur elle-même indéfiniment, jusqu'à ce qu'elle soit stoppée de force. "Relâcher à la fin" permet à la scène de s'arrêter complètement à la fin de ses boucles.
3. Sauter... : Indiquer les scènes qui seront déclenchées après que la scène en cours ait fini de jouer. Il peut s'agir de la scène suivante, précédente, en cours ou de plusieurs scènes définies du show.
4. Relâchement : le mode de relâchement détermine ce qui arrivera à toutes les autres scènes dans le show lorsque cette scène est déclenchée. 4 modes sont disponibles :
 1. OFF : aucune scène ne sera relâchée de force
 2. Général : Toutes les autres scènes seront relâchées de force
 3. Groupe : Toutes les scènes du même groupe seront relâchées de force
 4. Tout sauf le groupe : Toutes les scènes qui ne font pas partie du groupe seront relâchées de force.
5. Protégé du relâchement : Protéger la scène du relâchement forcé évoqué ci-dessus
6. Mode Flash : La scène va jouer aussi longtemps que vous maintiendrez le clic dessus ou la touche du clavier assignée. Elle s'arrêtera aussitôt que vous relâcherez le clic ou la touche assignée.
7. Fondu : Régler un temps de Fondu d'entrée et de sortie pour la scène
8. Déclenchements : Régler un déclenchement MIDI/Clavier/DMX/Port pour la scène (voir la section Déclenchements pour plus d'informations)
9. Audio : Sélectionner un fichier audio à jouer lorsque la scène est déclenchée, ainsi qu'un temps de fondu d'entrée et de sortie pour le son.

Note : Cliquer sur le bouton en étoile en haut à droite permet de sauvegarder les propriétés courantes comme propriétés par défaut pour les nouvelles scènes.

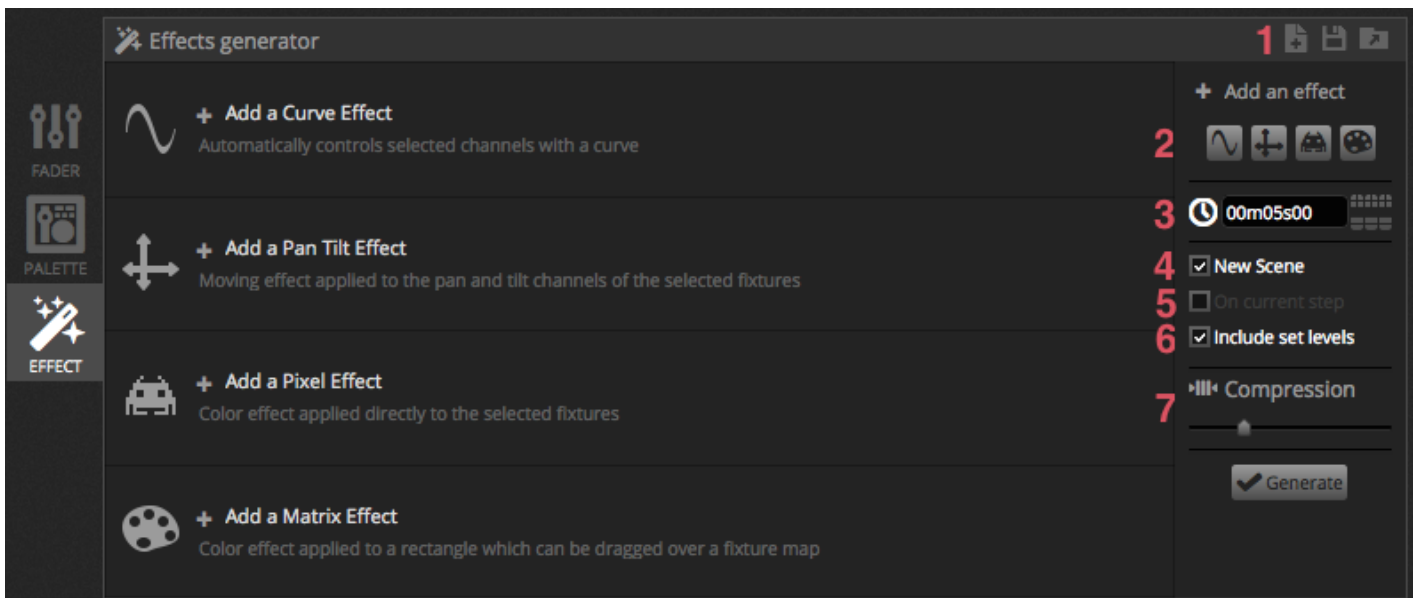


4.4. Création d'effets

Daslight 4 inclut un puissant générateur d'effets appelé XEEL. La XEEL contient des centaines d'effets pouvant être appliqués rapidement à une sélection de projecteurs et les générer sous forme de Pas automatiquement. Pour créer un effet :

- Sélectionner les projecteurs que vous souhaitez inclure dans l'effet
- Sélectionner l'un des 4 types d'effets
- Ajuster les propriétés
- Cliquer sur "Générer"

1. Des effets personnalisés peuvent être sauvegardés et chargés
2. La durée de l'effet peut être personnalisée
3. Les effets peuvent être générés dans une nouvelle scène ou à la suite d'une scène existante
4. Si "Sur le pas courant" est sélectionné, l'effet sera généré sur le pas sélectionné
5. "Inclure les niveaux courants" inclura dans l'effet généré tous les niveaux de curseurs/palettes récemment réglés à la main.
6. "Compression" réduira le nombre de Pas utilisés dans l'effet généré. C'est très utile si un Pas doit être édité en particulier après la génération de la scène, ou si la scène doit être écrite dans la mémoire Stand Alone d'une interface dont la mémoire est limitée. Cette fonctionnalité est aussi utile si le logiciel est utilisé en mode Express, avec un nombre maximum de Pas limité.



Courbe

Avec les effets courbes, des formules mathématiques basiques peuvent être utilisées pour ajuster un canal. Les types de courbes peuvent être ajustés ici(1). Les canaux peuvent être sélectionnés ici(2). En plus de contrôler un canal spécifique, il est possible d'appliquer une courbe sur l'intensité, teinte et/ou saturation d'un projecteur. Sur l'image ci-dessous, le niveau de couleur rouge est ajusté suivant une courbe Sinus.

Le comportement de la courbe est à ajuster avec les curseurs de propriétés.

- Changer la fréquence de la courbe en ajustant le curseur "Vitesse"
- Ajuster la taille de l'étirement de la courbe
- Déplacer la courbe vers l'avant/arrière en ajustant la valeur de déphasage
- Ajuster l'écart entre chaque projecteur dans l'effet. Pour que cet écart fonctionne correctement, les projecteurs doivent être sélectionnés dans le bon ordre. Pour plus d'informations sur l'index des projecteurs, reportez-vous à la section "Arrangement des projecteurs".

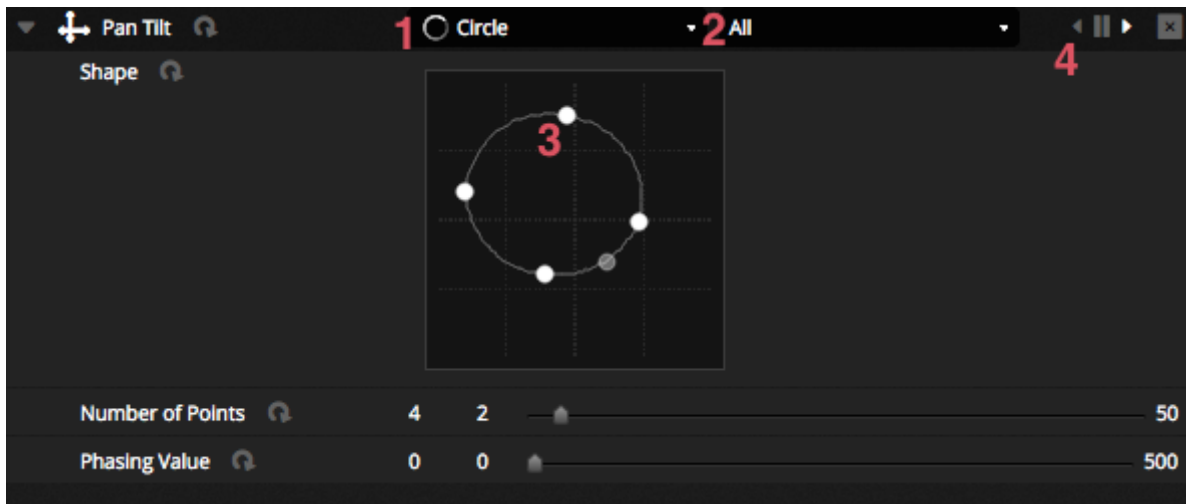


Pan Tilt

Cet effet ne peut être utilisé que sur les projecteurs avec des canaux de Pan/Tilt (rotations). Il permet la création simple de

mouvements suivant des formes déterminées.

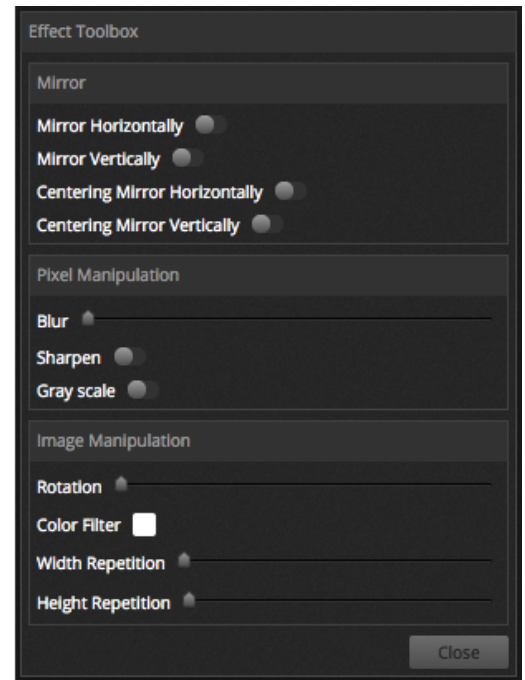
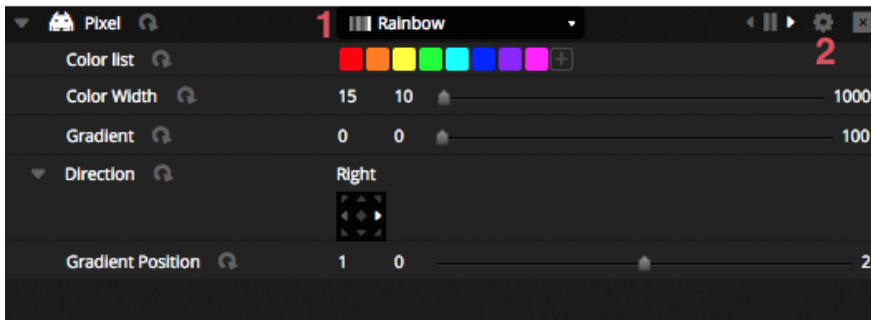
- Ouvrir le faisceau lumineux en cliquant sur le bouton "Allumer les Faisceaux" dans la barre d'outils de la fenêtre de projecteurs. Cela vous permet de voir vos faisceaux pendant l'ajustement des positions. L'allumage des faisceaux ne sera sauvegardé à la génération de l'effet que si vous cochez la case "Inclure les niveaux courants".
- Choisir la forme que vous souhaitez créer (1)
- Si vous avez un projecteur avec plusieurs faisceaux, sélectionner le numéro du faisceau (2)
- Altérer la forme en faisant glisser les points (3). Déplacer la forme toute entière en cliquant sur un espace vide de la grille
- Un clic droit sur un point supprime le point
- Double cliquer pour ajouter un point, ou ajuster le curseur "Nombre de points"
- Ajouter un déphasage pour créer un effet de "Vague"
- L'effet peut être inversé ou mis en pause(4). Par exemple, vous pourriez empiler deux effets de Pan/Tilt et en inverser un pour créer un mouvement symétrique
- Pour changer la vitesse de l'effet, ajuster le temps sur la droite



Pixel

L'effet Pixel mélange les couleurs pour créer des effets fantastiques très rapidement.

- Sélectionner un effet type pixel(1)
- Double-cliquer sur l'un des carrés de couleur pour ajuster la couleur utilisée dans l'effet. Les couleurs peuvent être supprimées en faisant un clic droit sur le carré et en cliquant sur "Supprimer"
- D'autres options dépendent de l'effet de couleur sélectionné
- Cliquer ici(2) ouvrira une boîte à outils d'effet où plusieurs autres paramètres sont disponibles. Ceci inclut un effet de miroir, flou, nuances de gris, étirement et échelle.



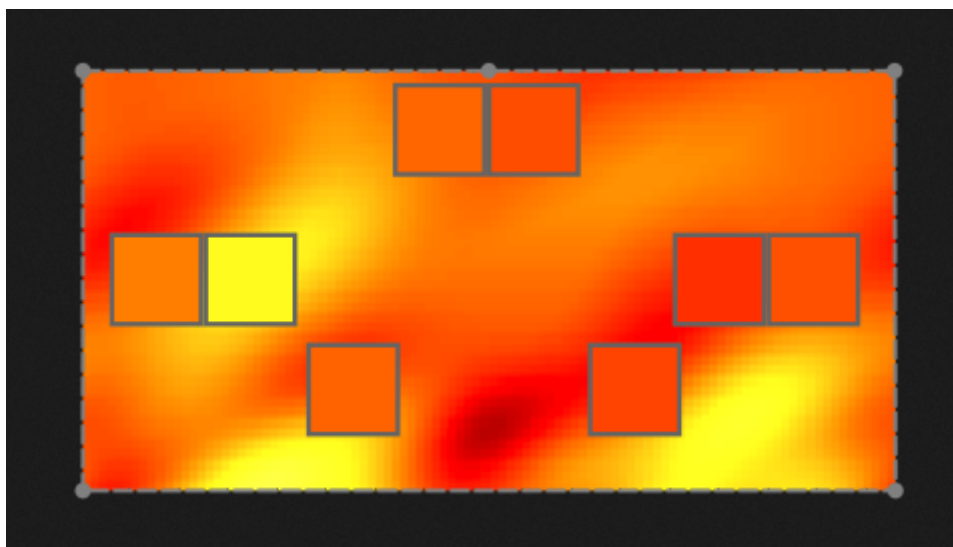
Matrice

Les effets de Matrice sont des effets basés sur des vidéos pensées pour être pixélisées. Lorsqu'un effet de matrice est créé, il apparaîtra dans la fenêtre de fixture, dans un rectangle. Ce rectangle peut être déplacé et étiré sur les projecteurs.

Tous les types d'effets visibles dans l'effet pixel sont disponibles en version Matrice également. Toutefois un effet de matrice ne se soucie pas du nombre de projecteurs qu'il altère. Un effet "Chase" ou "Knight Rider" ne sera pas aussi précis.

Plusieurs types d'effets additionnels sont inclus comme effets Matrice:

- Des représentations Audio comme "Bar Graph" et "Level Meter" vous permettent de baser vos faisceaux sur une entrée audio
- L'effet "Bouncing Ball" vous permet de choisir différentes formes à faire rebondir dans votre rectangle de matrice
- Utiliser l'effet Texte pour afficher ou faire défiler du texte sur le rectangle de matrice

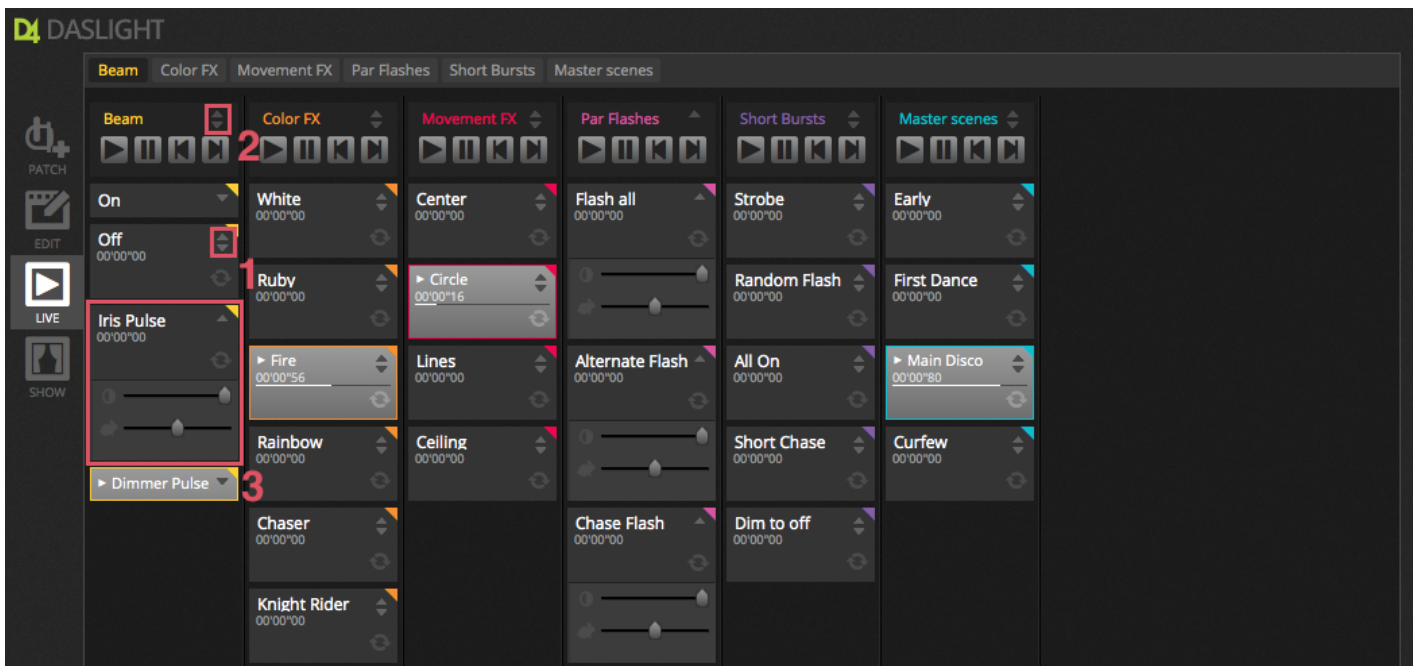


5.Live

5.1.Contrôle live de votre show

Le mode LIVE est l'endroit où vous contrôlez votre show. L'exemple ci-dessous montre plusieurs scènes jouées en même temps. Tant que ces scènes utilisent des canaux différents, elles seront empilées et mixées ensemble. Si une scène est déclenchée, qui utilise les mêmes canaux qu'une scène déjà en train de jouer, la dernière scène prendra la priorité sur les autres.

Les scènes peuvent être affichées en 3 tailles différentes. Cliquer sur les flèches "Haut" et "Bas" permet de changer la taille d'une scène (1) et cliquer sur les flèches du bouton de groupe agrandira/réduira tous les boutons de scènes du groupe (2). Lorsqu'une scène est réglée sur la plus grande taille, deux curseurs horizontaux apparaissent (3). Le premier contrôle la vitesse de la scène et le second contrôle l'intensité.



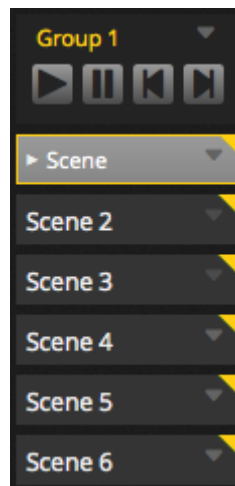
Sauter d'une Scène à l'autre

Chaque groupe contient 4 icônes :

- Play : Commencer à jouer les scènes du groupe (depuis la première)
- Pause : Mettre toutes les scènes du groupe en pause
- Suivant/Précédent : Sauter à la scène suivante/précédente du groupe. Si la première scène du groupe joue et que le bouton "Précédent" est pressé, on sautera directement à la dernière scène du groupe. L'effet inverse se produit lorsque la dernière scène joue et que le bouton "Suivant" est pressé.

Un groupe peut être traité comme une liste traditionnelle en utilisant le bouton "Suivant" comme un bouton de démarrage. Il est possible d'assigner un raccourci au bouton "Suivant" d'un groupe depuis les préférences du logiciel.

Il est aussi possible de répéter l'opération "Scène suivante" sur tous les groupes à la fois en cliquant sur le bouton "Suivant" dans la barre d'outils du mode Live (à droite de l'écran).



La barre Live

La zone à droite de la fenêtre LIVE affiche une barre LIVE et un curseur d'intensité générale (dit Master Dimmer).

Le Master Dimmer va prendre le pas sur tous les canaux d'intensité et canaux de couleurs du show. C'est un moyen rapide et efficace de régler l'intensité du show tout entier en LIVE.

Les 8 boutons LIVE du haut permettent de :

- Sauter aux scènes suivantes/précédentes (voir paragraphes précédents)
- Mettre tout le show en pause
- Éteindre tous les faisceaux
- Autorise/interdit globalement le fondu entre les scènes
- Bloque le logiciel en mode LIVE (pratique si vous venez à laisser votre ordinateur sans surveillance)
- Créer des scènes instantanées

D'autres options du mode LIVE incluent les boutons de réinitialisation des éditions live (valeurs HTP/LTP principalement) et de gestion BPM/Pulse. Ces options sont détaillées dans les sections "Édition de show" et "Audio".



5.2. Modification live du show

Tout le monde a besoin d'éditer un show en live un jour ou l'autre, que ce soit pour un ajustement temporaire ou un changement de couleur au sein d'une scène en particulier. Il y a plusieurs façons de contrôler votre show au-delà du déclenchement des scènes.

Retour sur l'Éditeur

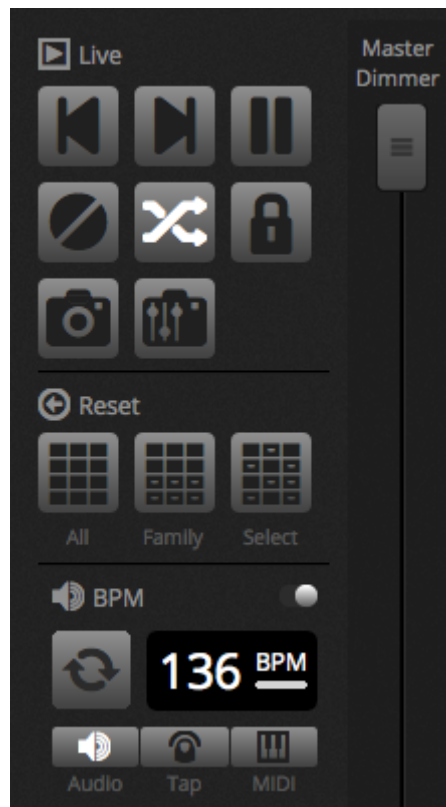
Si vous cliquez sur l'onglet EDIT pendant que votre show joue, la même scène restera active et le show continuera. La seule différence est que tous les canaux utilisés par la scène sélectionnée seront remplacés par les valeurs contenues dans le Pas sélectionné. Si vous souhaitez bloquer la sortie DMX de la scène en cours d'édition, cliquez sur le bouton "Mode Blind" dans le coin en haut à droite de la grille de scènes. Si vous avez besoin de vérifier que le mode Blind est actif depuis le mode LIVE ou SHOW, cette option peut être réglée depuis le menu d'édition.

Éditions Live

Pour créer une édition en LIVE, sélectionner quelques projecteurs et cliquer sur un curseur ou une palette. Notez le changement d'état des circuits (ON /OFF vers LTP). LTP signifie Latest Takes Priority (dernier prend la priorité). Cela signifie que les derniers changements prendront toujours la priorité. Lorsque vous éditez un curseur, il reste toujours à la valeur que vous avez édité jusqu'à ce qu'une scène utilisant le même circuit soit déclenchée. Les éditions LTP ne sont pas stockées dans les scènes, mais plutôt superposées aux scènes.

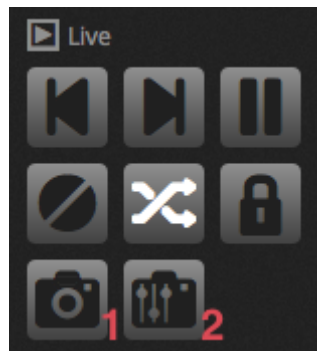
L'édition LIVE peut être réinitialisée par un clic sur l'un des trois boutons de Réinitialisation dans la barre d'outils LIVE:

- Tous : Réinitialise tous les niveaux LTP du show
- Famille : Réinitialise tous les niveaux LTP de la famille sélectionnée
- Sélection : Réinitialise tous les niveaux LTP des projecteurs sélectionnés



Créer des scènes instantanées

Une sauvegarde instantanée (dite "snapshot") de votre show peut être créée et enregistrée dans une nouvelle scène. Pour ce faire, cliquez sur l'icône d'appareil photo dans la barre d'outils. Une scène instantanée peut contenir tous les niveaux courants (1), ou seulement les niveaux LTP(2). Une nouvelle scène sera créée à l'intérieur du groupe sélectionné.

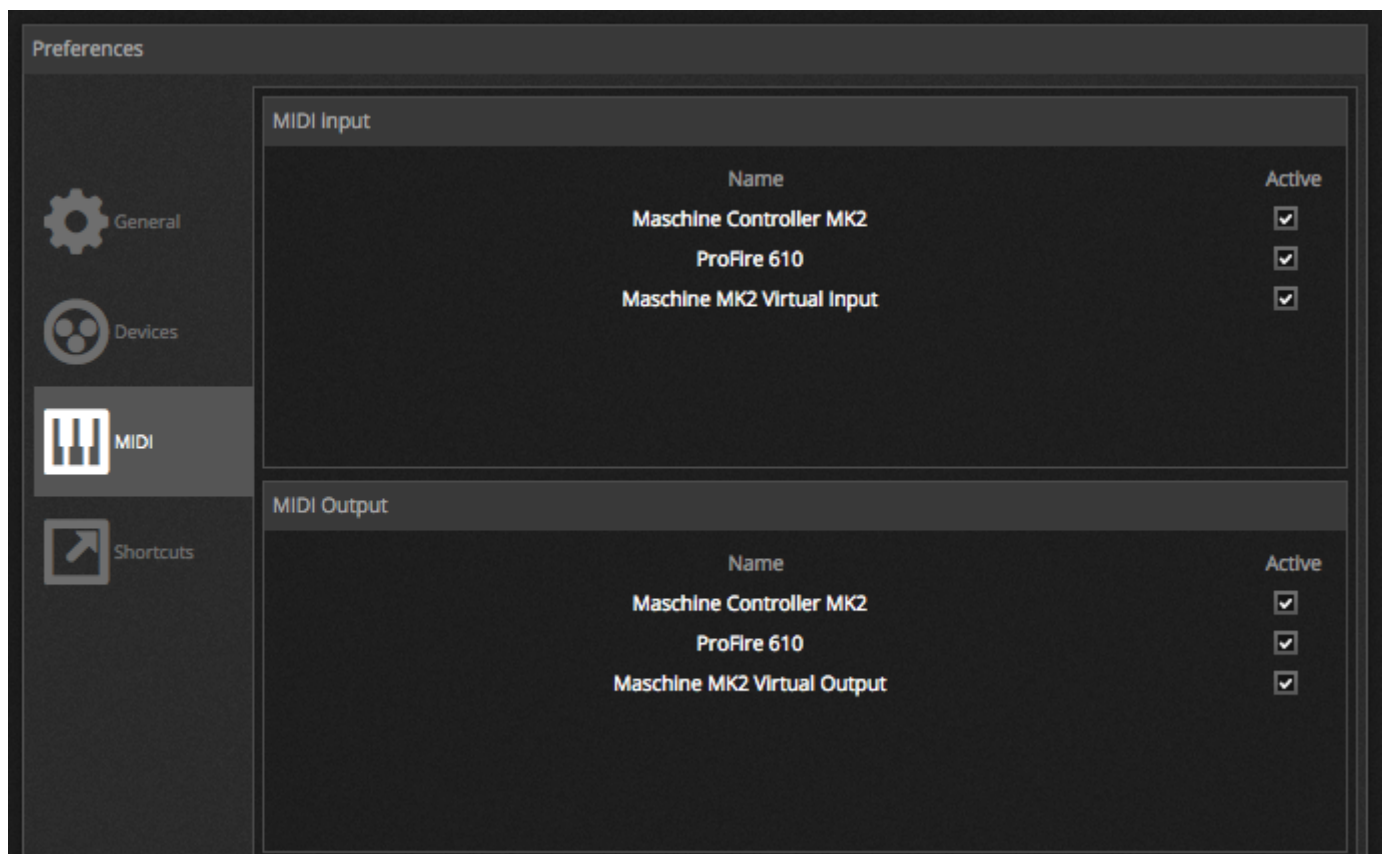


5.3.MIDI

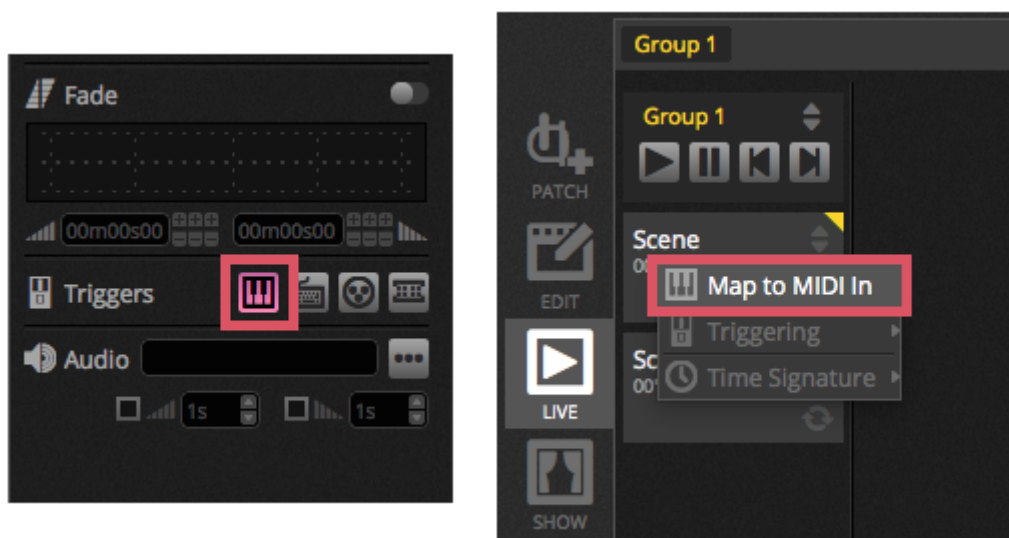
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est un système utilisé pour communiquer entre différents périphériques dans l'industrie de l'audiovisuel. Daslight 4 peut être contrôlé en majorité depuis un contrôleur MIDI, comme les scènes ou les curseurs.

Les périphériques MIDI sont normalement connectés par USB, ou interface USB-MIDI avec un câble DIN. Une fois votre périphérique connecté et les pilotes installés, le périphérique MIDI peut être sélectionné dans la fenêtre de préférences.

Le logiciel peut également envoyer du MIDI vers l'entrée MIDI du contrôleur MIDI. Quelques contrôleurs MIDI peuvent interpréter ces données pour éteindre/allumer des témoins lumineux ou bouger des curseurs motorisés. Soyez sûr(e) de sélectionner un périphérique d'entrée et de sortie.



Pour appairer un bouton MIDI à une scène, cliquer sur le bouton "Déclenchement MIDI" dans la fenêtre de préférences de scènes, ou faire un clic-droit sur la scène en mode LIVE et choisir "déclenchement MIDI"

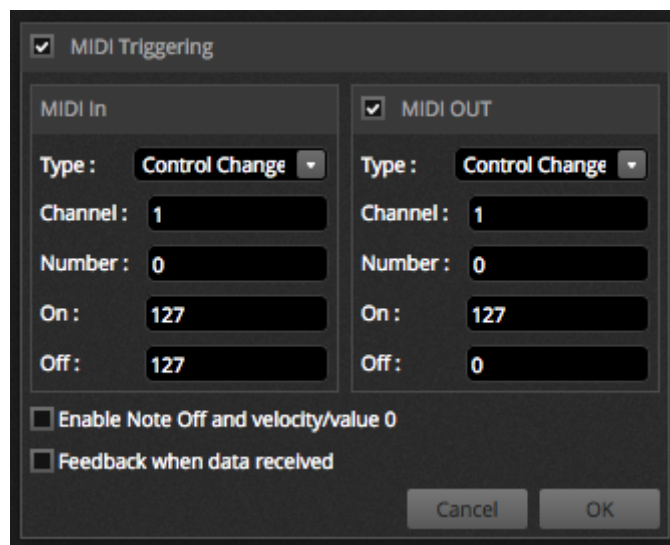


Mappage avancé des boutons

Il est possible de changer les composants d'un message MIDI. Le message MIDI entrant peut être spécifié à gauche et le message sortant à droite.

Les options incluent :

- **Type** : Le type de message MIDI. Soyez prudent avec la commande de relâchement. Certains contrôleurs utilisent NoteOn - 0, d'autres utilisent NoteOff - 127. Dans le second cas, un message type NoteOn/Off doit être utilisé.
- **Canal** : Le numéro de canal (de 1 à 16)
- **Numéro** : Le numéro de Note/CC/PC (de 0 à 127)
- **On** : La valeur à utiliser pour jouer une scène
- **Off** : La valeur à utiliser pour arrêter une scène
- **Activer NoteOff et vitesse/valeur 0** : Le logiciel va seulement écouter les messages NoteOff et ceux contenant la valeur 0 si cette option est activée
- **Retour à la réception de données** : Cochez cette case si vous avez besoin que le logiciel envoie un message MIDI OUT lorsque le bouton est déclenché par le contrôleur MIDI. Par exemple, cette option est requise pour l'AKAI APC Controller car son programme interne n'éteint pas les LEDs à moins d'en recevoir l'ordre par message MIDI. Une Behringer BCF2000 en revanche n'en a pas besoin car il éteint ses LEDs par défaut. Soyez prudents avec cette option car certains contrôleurs répètent les messages qu'ils reçoivent et cela pourrait créer une boucle MIDI infinie.



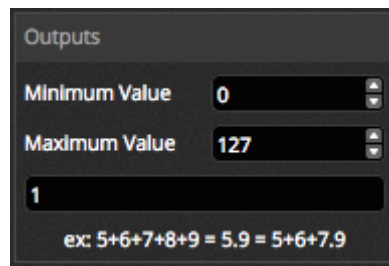
Sortie MIDI

La plupart du temps, la valeur de MIDI OUT est la même que MIDI IN. C'est pourquoi lorsqu'une commande est apprise automatiquement, le logiciel va apprendre le même message pour IN et OUT. Toutefois quelques contrôleurs répondent différemment en fonction de leur valeur OUT. Par exemple, une AKAI APC Mini va changer la couleur d'illumination de ses boutons en fonction de la valeur ON reçue.

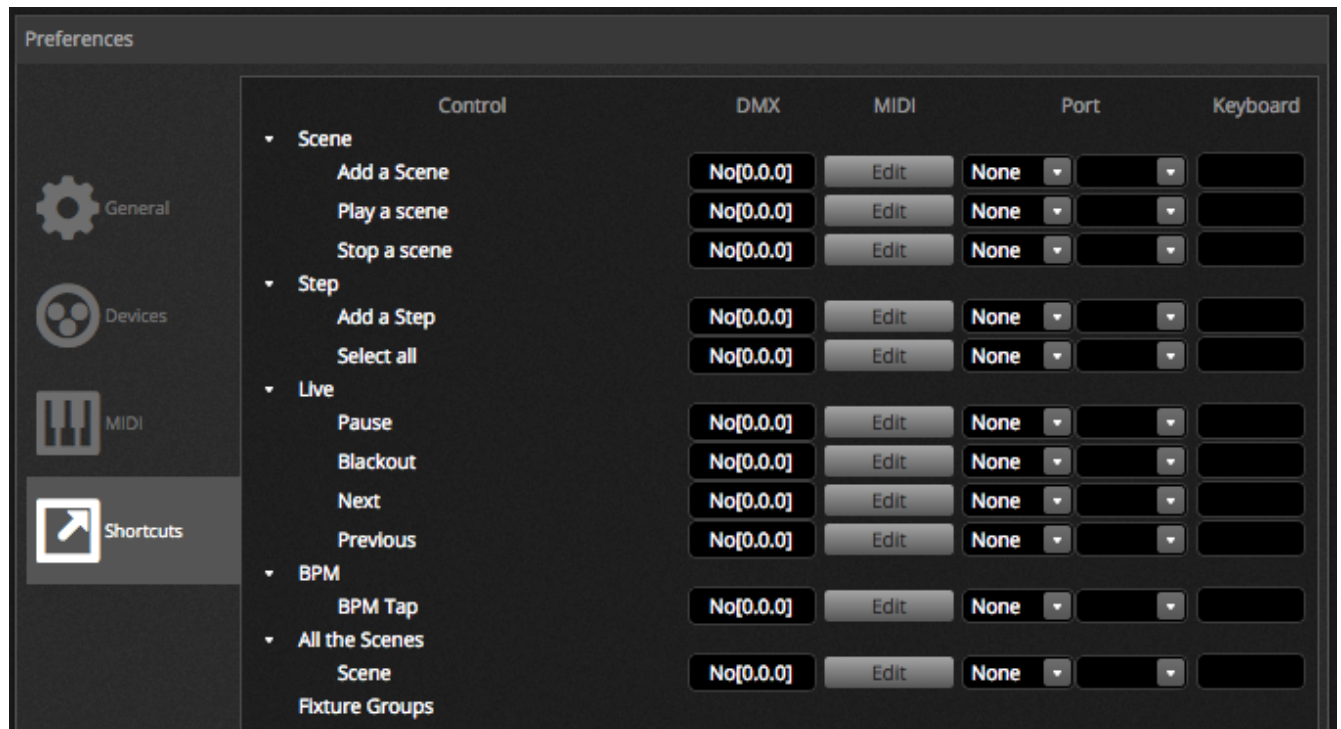
Mappage avancé des curseurs (Faders)

Lors du mappage d'un curseur de canal avec le MIDI, plusieurs options additionnelles sont disponibles :

- **Valeur Minimum** : La valeur que le circuit va prendre lorsque le curseur MIDI est à 0
- **Valeur Maximum** : La valeur que le circuit va prendre lorsque le curseur MIDI est à 127
- **Assignation multiple** : Autoriser l'assignation de plusieurs canaux à 1 curseur MIDI. Par exemple, entrer 5+6 va assigner les canaux 5 et 6 au curseur, entrer 5.8 va assigner les canaux 5, 6, 7 et 8 au curseur...

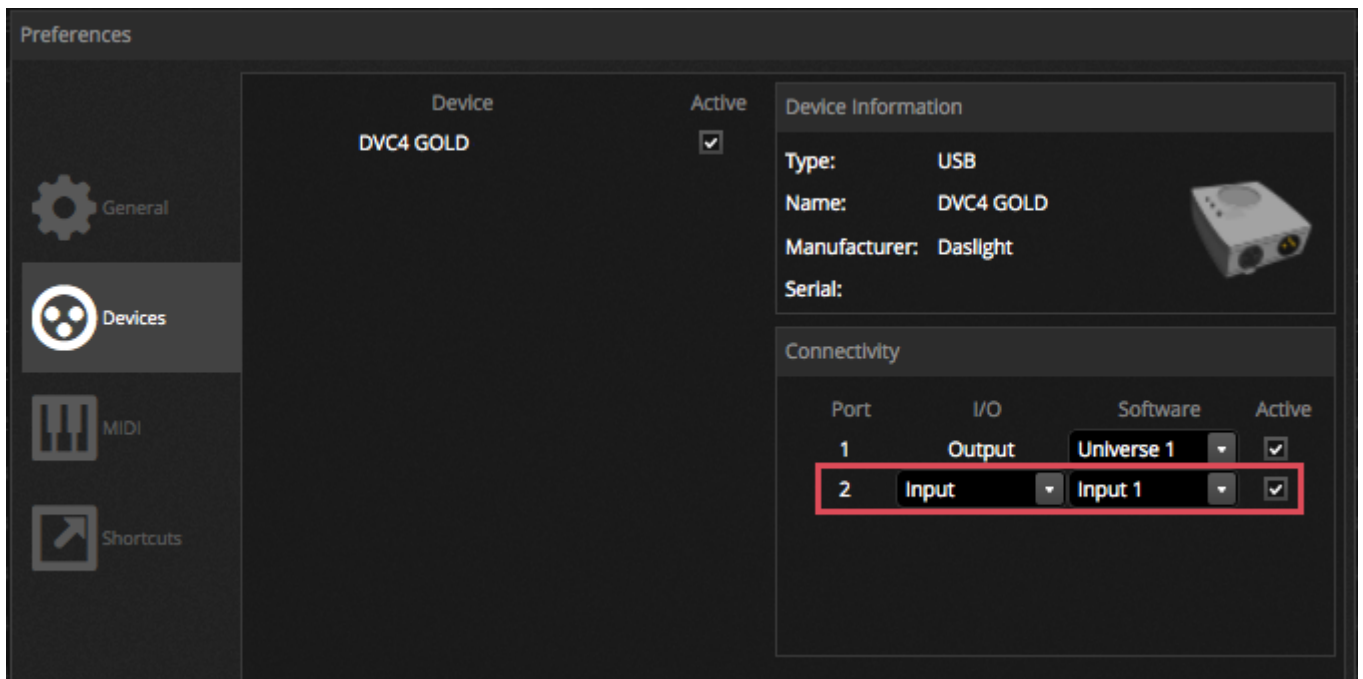


Plusieurs autres zones du logiciel peuvent être déclenchées via MIDI. Elles sont visibles dans la fenêtre de préférences.



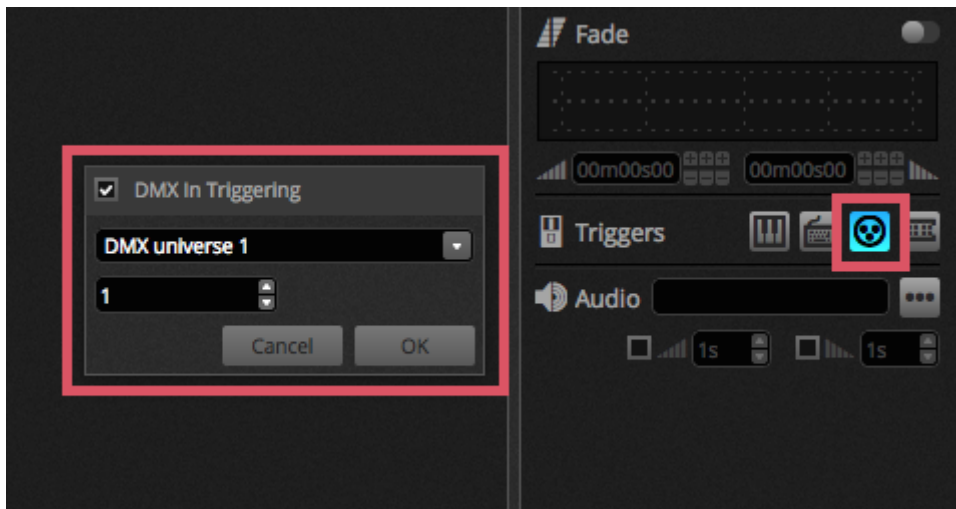
5.4.DMX

.Si votre interface DMX a une connexion d'entrée DMX, des curseurs et scènes peuvent être déclenchés par messages d'entrée DMX. Tout d'abord, assurez-vous que le bon connecteur de votre interface est réglé sur "Entrée DMX". Ceci peut être fait depuis les Préférences.



Mappage des scènes

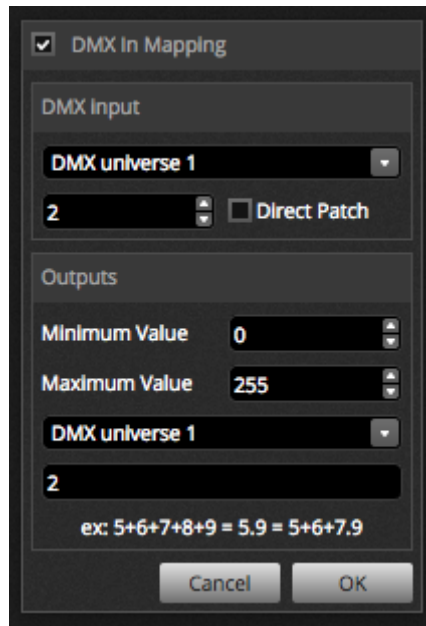
Pour mapper une entrée DMX à une scène, sélectionner la scène et cliquer sur le bouton de déclenchement pas entrée DMX dans la fenêtre de propriétés de scène. Sélectionner l'univers DMX et le numéro de canal. Les valeurs entre 0 et 127 arrêteront la scène, et les valeurs entre 128 et 255 la démarreront.



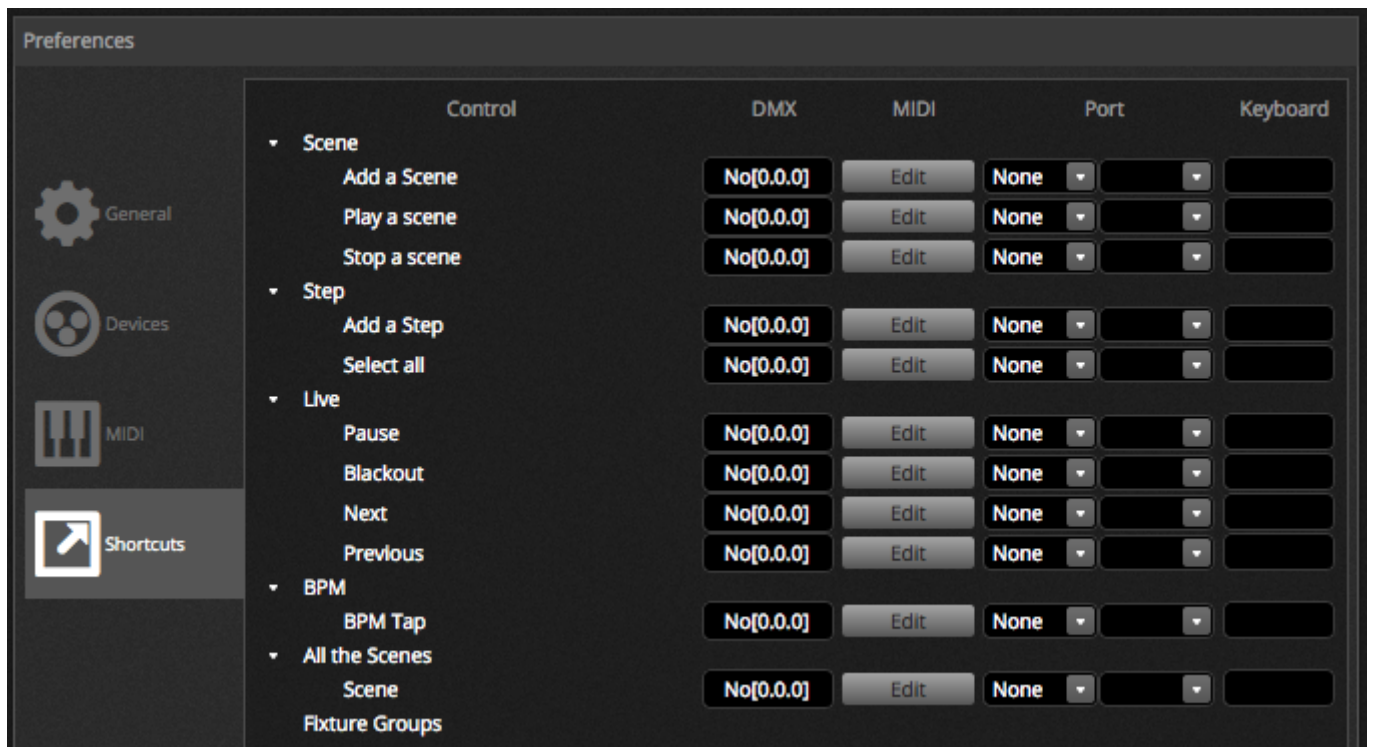
Mappage des curseurs

Pour mapper une entrée DMX à un curseur, cliquez-droit sur le curseur et sélectionner "Éditer une assignation DMX". Choisir l'univers DMX et le canal et cliquer sur OK. Plusieurs options sont disponibles :

- Patch direct : Lie directement le canal avec l'entrée à la même adresse
- Valeur minimum : La valeur d'entrée DMX devrait être réglée sur 0
- Valeur maximum : La valeur d'entrée DMX devrait être réglée sur 255
- Assignation multiple : Autoriser l'assignation de plusieurs canaux à 1 entrée MIDI. Par exemple, entrer 5+6 va assigner les canaux 5 et 6 à l'entrée, entrer 5.8 va assigner les canaux 5, 6, 7 et 8 à l'entrée...

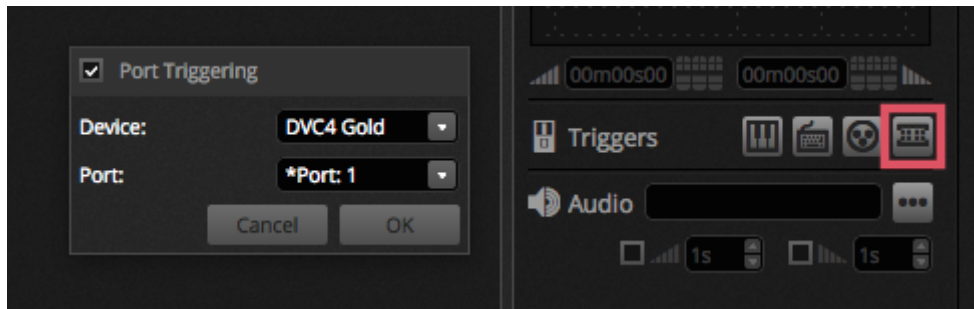


D'autres zones du logiciel peuvent être déclenchées par DMX. Celles-ci peuvent être trouvées dans la fenêtre de préférences du logiciel.

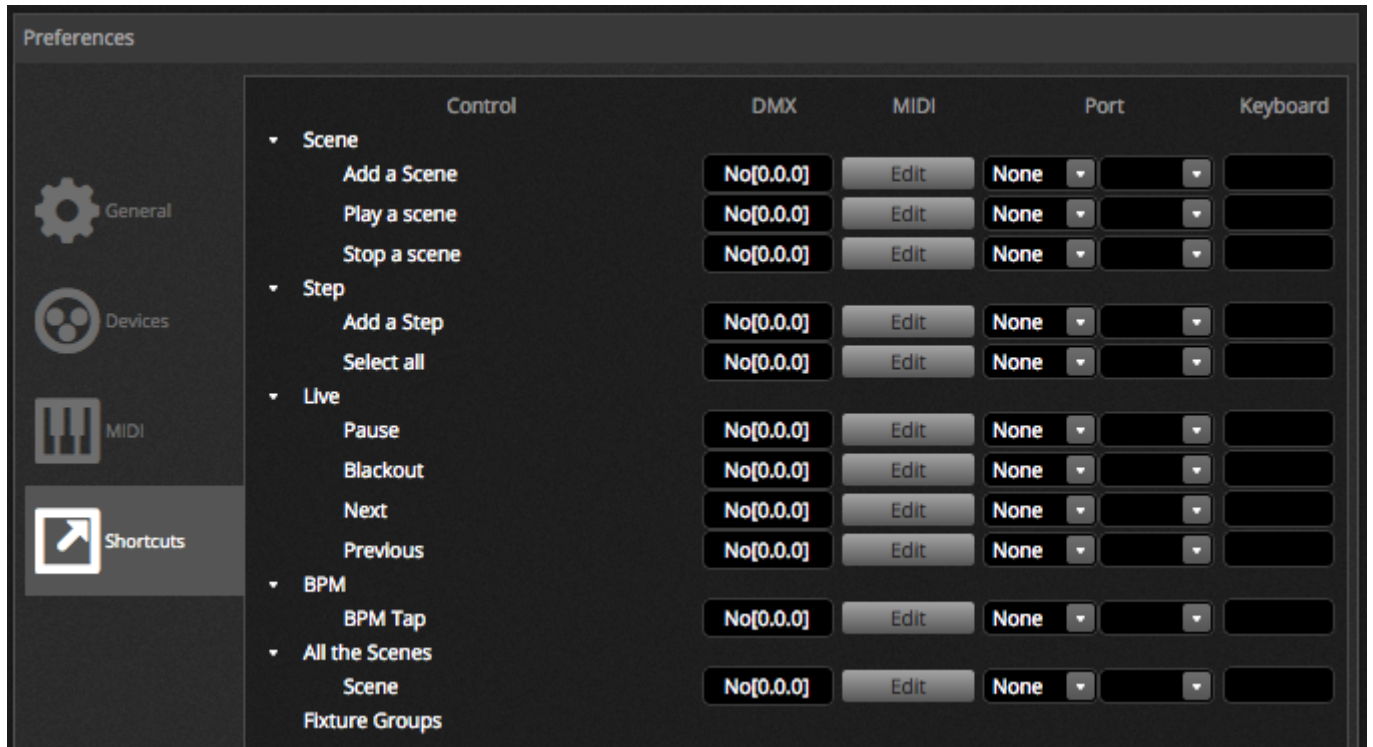


5.5. Contacts secs

Le logiciel peut être déclenché par un des 8 ports de contact disponibles sur les interfaces DMX compatibles. Pour mapper un port à une scène, sélectionner la scène et cliquer sur le bouton de déclenchement par Ports dans la fenêtre de propriétés de scènes. Un astérisque sera montré à côté du nom du port qui a déjà été utilisé. Notez que l'adresse 1-255 est une adresse binaire. Par exemple, Adresse 7 est le port 1, port 2 et port 3 ensemble.



Plusieurs autres zones du logiciel peuvent être déclenchées par contact sec. Elles peuvent être trouvées dans la fenêtre de Préférences.






Exemple de clavier - Storm 4 boutons

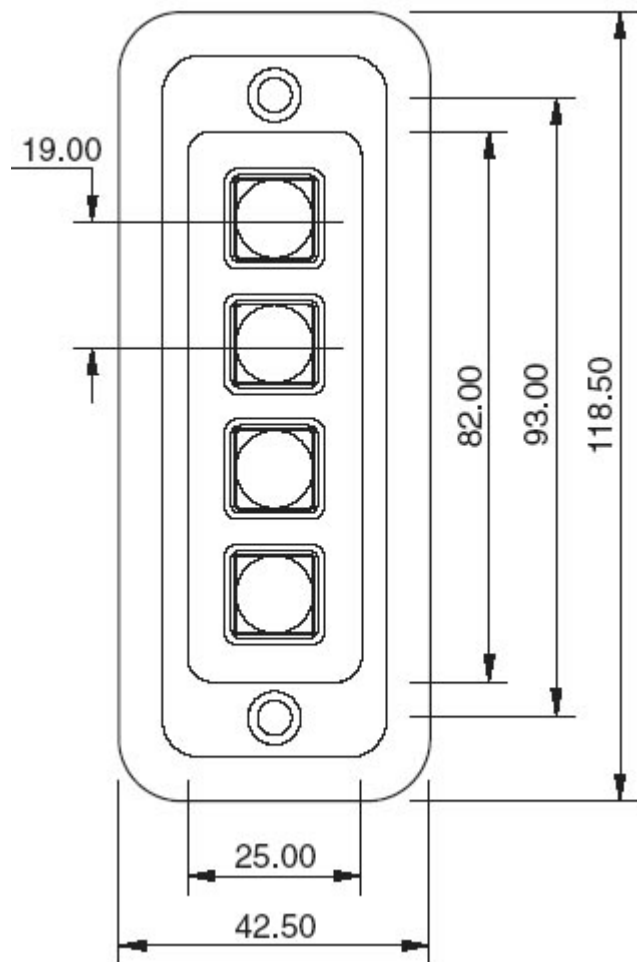
(détails et câblage)

Nous avons sélectionnés plusieurs claviers dont ceux de la marque STORM. Leurs produits représentent un bon rapport qualité/prix, offrent une une gamme étendue et sont disponibles mondialement. Sur le site www.storm-keypads.com, vous pouvez récupérer les fiches techniques, commander en direct, ou connaître les distributeurs par pays. STORM propose beaucoup de produits, dans ce chapitre, nous allons nous intéresser aux modèles avec 4 boutons et nous allons vous expliquer comment faire le cable entre notre interface et le clavier.

Voici un tableau, qui vous aidera à choisir la version et la référence commande :

Modèle	Photos	Ref.	Ref.	Ref.
		Storm	Farnell	Radiospares

<p>Touch keypads for exposed public applications (Storm 1000 PLX series)</p>		<p>PLX0422 01</p>	<p>102957</p>	<p>301-3835</p>
<p>Robust keypads for harsh industrial use (Storm 2000 series)</p>		<p>2K0421 01</p>	<p>546392</p>	
<p>Touch keypads with snap-on keytops for custom legends (Storm Graphic Series)</p>		<p>GS0402 01</p>	<p>102799</p>	<p>301-3885</p>



Connection Details for 4 Key Keypad

CONTACT CONNECTIONS



(As viewed from rear of keypad)




KEY LOCATION
(As viewed from front of keypad)

CONTACT MATRIX

CONNEX. PIN	ROW/COLUMN
1	common
2	F4
3	F3
4	F2
5	F1

Voici une rapide explication pour réaliser le cable entre notre interface et ce clavier 4 boutons :

Voici les composants à acheter pour faire le cable	Photos	Ref. Farnell	Ref. Radiospares
HE10 Connector female 10 pins (quantité 2)		636034	454-2362

<p>Cable nappe (Quantité 1m ou +)</p>		<p>148011</p>	<p>246-8133</p>
---	---	---------------	-----------------

Connexion

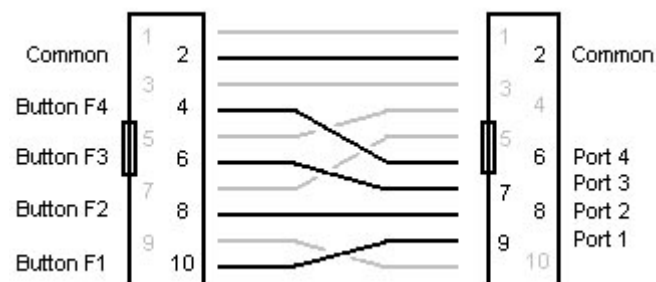
Voici le schéma de câblage.

Connexion

Coté clavier 4 boutons

Seulement 5 fils sont utiles pour utiliser les 4 boutons du clavier, mais nous vous conseillons de relier les 10 fils du cable nappe.

Coté Interface DMX



En annexe, les coordonnées de la société STORM :

Storm Interface - Keymat

14 Bentinck Court, Bentinck Road, West Drayton,

UB7 7RQ, England

Tel: +44 (0)1895 431421 Fax: +44 (0)1895 431132

Email: sales@keymat.com

Storm Interface USA

364 Pennsylvania Avenue, Suite 202,

Glen Ellyn, Illinois, 60137, USA

Tel: 630 469 2981 Fax: 630 469 2975

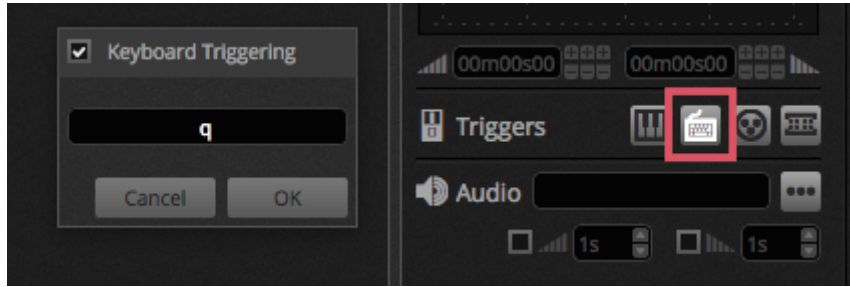
Email: sales.usa@storm-keypads.com

www.storm-keypads.com

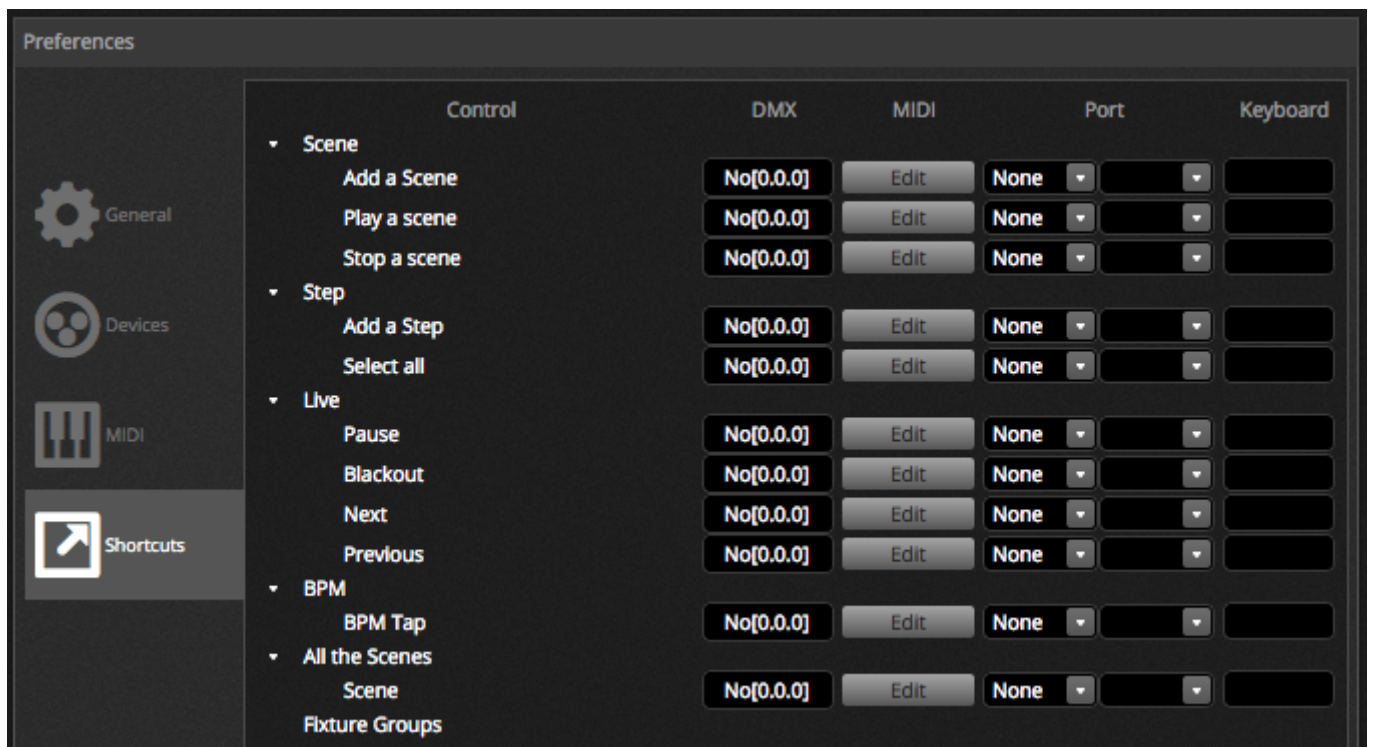
5.6.Clavier

Une scène peut être déclenchée depuis un clavier d'ordinateur. Pour mapper une scène à une touche de clavier, sélectionner la scène et cliquer sur le bouton de déclenchement Clavier dans la fenêtre de propriétés de scènes. Si vous voulez une scène de

type flash qui ne s'active que lorsque la touche du clavier est maintenue appuyée, pensez à activer le mode "Flash".



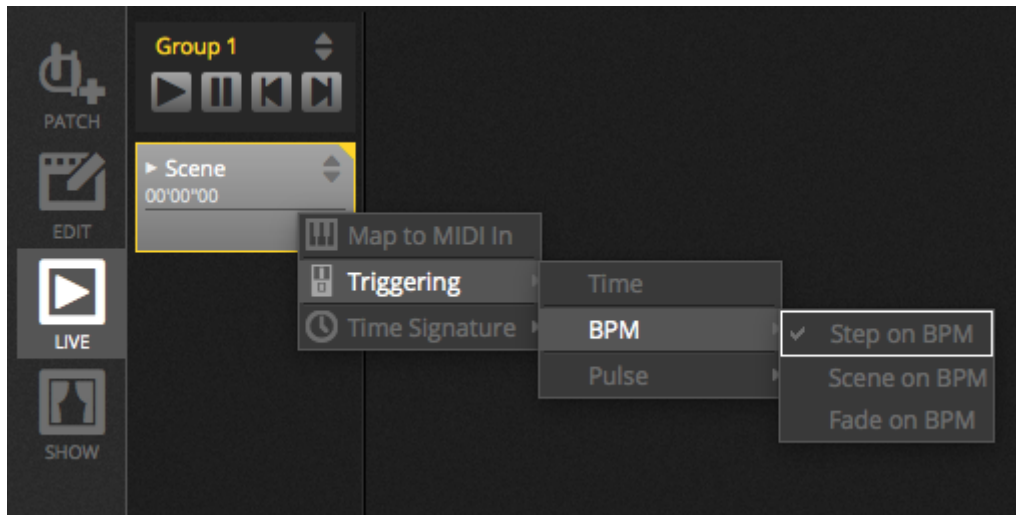
Plusieurs autres zones du logiciel peuvent être déclenchées par clavier. Elles peuvent être trouvées dans la fenêtre de Préférences.



5.7.Audio

Les Scènes de Daslight 4 peuvent être synchronisées avec le BPM ou les Pulses d'une musique. Il est possible d'avoir quelques scènes suivant le Pulse, et d'autres suivant le BPM. Pour mapper une scène au BPM/Pulse, faire un clic-droit sur la scène en mode LIVE et sélectionner l'une des options suivantes:

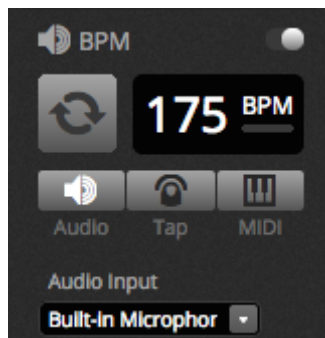
- Pas sur le BPM : La scène sautera au Pas suivant dès la réception d'un battement de l'outil BPM
- Scène sur le BPM : La scène va redémarrer dès la réception d'un battement de l'outil BPM
- Fondu sur le BPM : La scène sautera au Pas suivant dès la réception d'un battement de l'outil BPM
- Pas/Scène/Fondu sur le Pulse : Même chose que les actions citées au dessus, mais sur le Pulse



Déclenchement BPM

Il y a plusieurs types de synchronisation de BPM différents :

- Audio : Analyse l'entrée audio pour calculer le BPM (Périphérique d'entrée audio sélectionnable en dessous)
- Tap : Affiche un bouton permettant de taper des battements manuellement pour créer le BPM souhaité
- MIDI : Lit les signaux de type "MIDI Clock", permettant de recevoir un BPM de nombreux logiciels DJ populaires et tables de mixage (le périphérique MIDI Clock doit être sélectionné dans les préférences du logiciel)



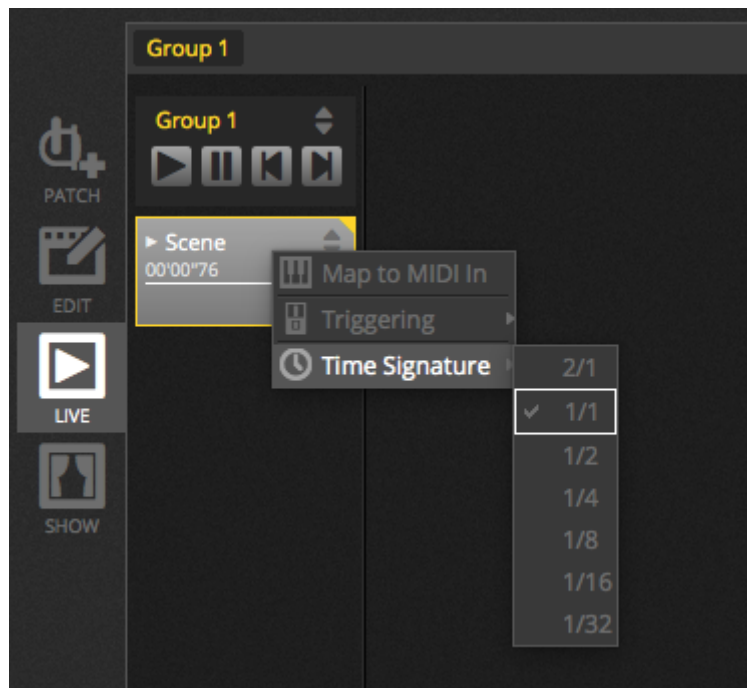
Déclenchement Pulse

Le Pulse transmet un signal chaque fois que le niveau d'entrée audio atteint le seuil fixé. Ce seuil peut être déterminé de façon automatique ou réglé à la main. Ce seuil est très utile si vous souhaitez que vos lumières suivent la musique, mais s'éteignent pendant les temps de silence.



Signature temporelle

En exécutant un clic-droit sur une scène en mode LIVE, il est aussi possible de régler une signature temporelle. Par défaut, ce paramètre est réglé sur 1/1, ce qui signifie que pour chaque signal reçu, une section seulement sera exécutée (Exemple : 1 Pulse = 1 Pas). Cette signature peut être divisée de sorte qu'une scène puisse se répéter ou sauter d'un Pas plusieurs fois pour chaque signal. Exemple: Si la signature est à 1/2, la scène sera répétée 2 fois pour chaque battement, ou sauter 2 fois de Pas.



6.Show

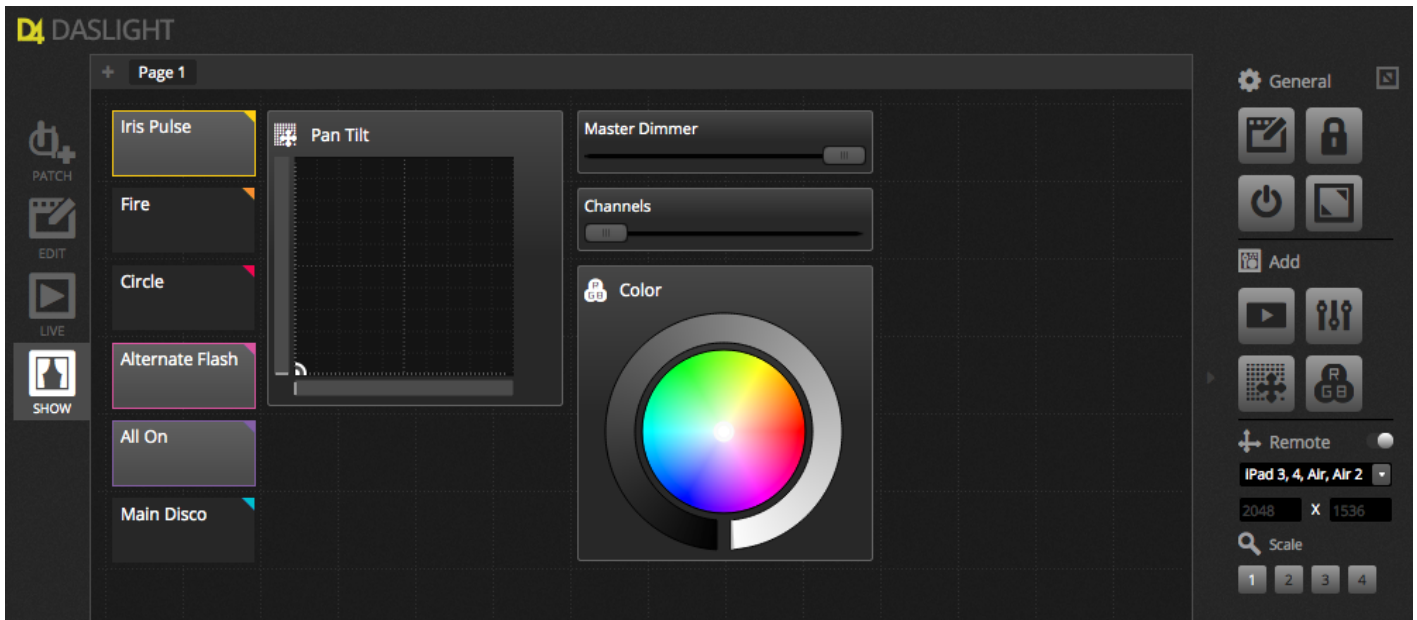
6.1.Ajout de contrôles au mode show

Le mode SHOW est utilisé pour créer une interface utilisateur personnalisée pour Daslight 4. Il peut ensuite être affiché sur un moniteur externe ou en mode plein écran.

Pour ajouter un contrôle à l'écran du mode SHOW, maintenir ALT appuyé et cliquer sur le contrôle en question (bouton, curseur, palette). Les objets suivants peuvent être ajoutés :

- Scènes
- Curseurs de canaux
- Curseur général
- Palettes et presets
- Groupes de projecteurs
- Intensité et vitesse de scènes
- Contrôles de groupes (scène suivante, précédente, Play)
- Contrôles de la barre d'outils du mode LIVE

Les contrôles peuvent être groupés dans des pages, qu'il est simple d'ajouter en cliquant l'icône "+" en haut à gauche de l'écran.



Barre d'outils du mode SHOW

Plusieurs options supplémentaires sont disponibles dans la barre d'outils de droite qui peut être cachée en cliquant sur la petite flèche.

Général :

- Edit : Les contrôles peuvent être déplacés, modifiés et redimensionnés
- Bloquer : Bloque l'écran avec un mot de passe. Lorsque cet écran est bloqué, il n'est pas possible d'éditer le show.
- Plein écran : Le mode SHOW passe en mode plein écran. Pour une installation avec plus d'un écran, choisir l'écran adapté dans les préférences du logiciel.

Ajouter :

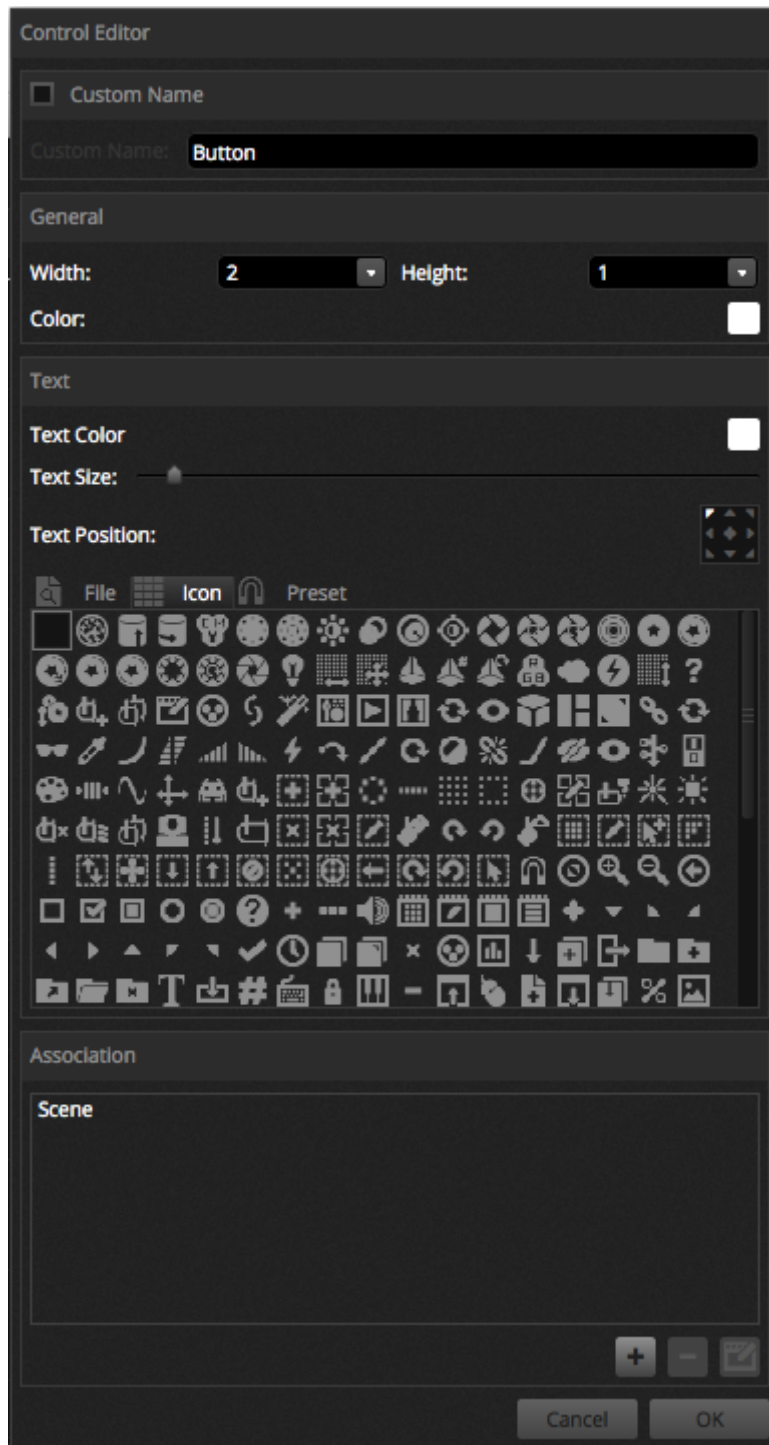
Des boutons, curseurs, grilles de pan/tilt et roues de couleurs peuvent être ajoutés manuellement en cliquant sur les boutons correspondants et sélectionnant les commandes.



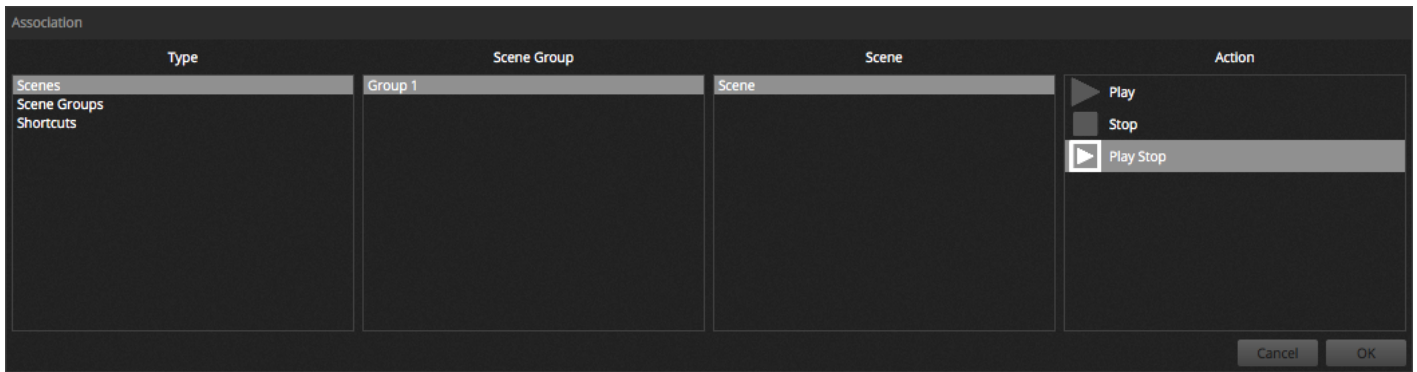
Édition de contrôles

Les propriétés d'un contrôle peuvent être éditées en double cliquant sur le contrôle (mode édition). L'éditeur de contrôle permet de changer plusieurs choses :

- Nom personnalisé : changer le nom d'un contrôle
- Couleur : Régler une couleur à afficher pour un contrôle
- Général : Régler la taille (hauteur, largeur) d'un contrôle, lui donner un label à afficher ainsi que sa couleur, taille et position. Il est également possible d'assigner une image personnalisée à un bouton, ou l'une des icônes disponibles.



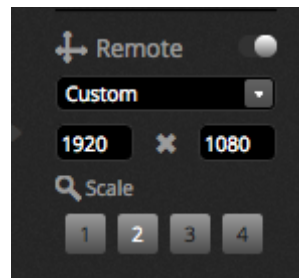
L'association, ou Appairage d'un contrôle peut être éditée en cliquant "Éditer l'association". La fenêtre d'association apparaît avec une liste de commandes. Plusieurs commandes peuvent être ajoutées pour qu'un bouton puisse déclencher plusieurs choses à la fois (scènes, presets, TAP...)



6.2. Application Easy Remote (iPhone/iPad/Android)

Le mode SHOW peut être contrôlé depuis un iPhone/iPad ou périphérique Android en utilisant l'application Easy Remote, téléchargeable gratuitement sur l'App/Play Store.

Pour commencer, assurez-vous que "Remote" est activé dans la barre d'outil. Lors de l'édition du mode SHOW, un carré blanc apparaîtra, représentant les limites de l'écran du périphérique choisi. Sélectionner le modèle de tablette ou de smartphone dans le menu déroulant ou entrer les dimensions manuellement. Régler les dimensions correctement assure que tous les composants du mode SHOW seront correctement affichés sur le smartphone ou la tablette connecté(e). Pour créer l'espace pour ajouter davantage de contrôles, cliquer sur un des 4 boutons "Échelle". Agrandir l'espace rendra les contrôles plus petits sur votre périphérique connecté, mais ne changera pas leur taille dans Daslight 4.



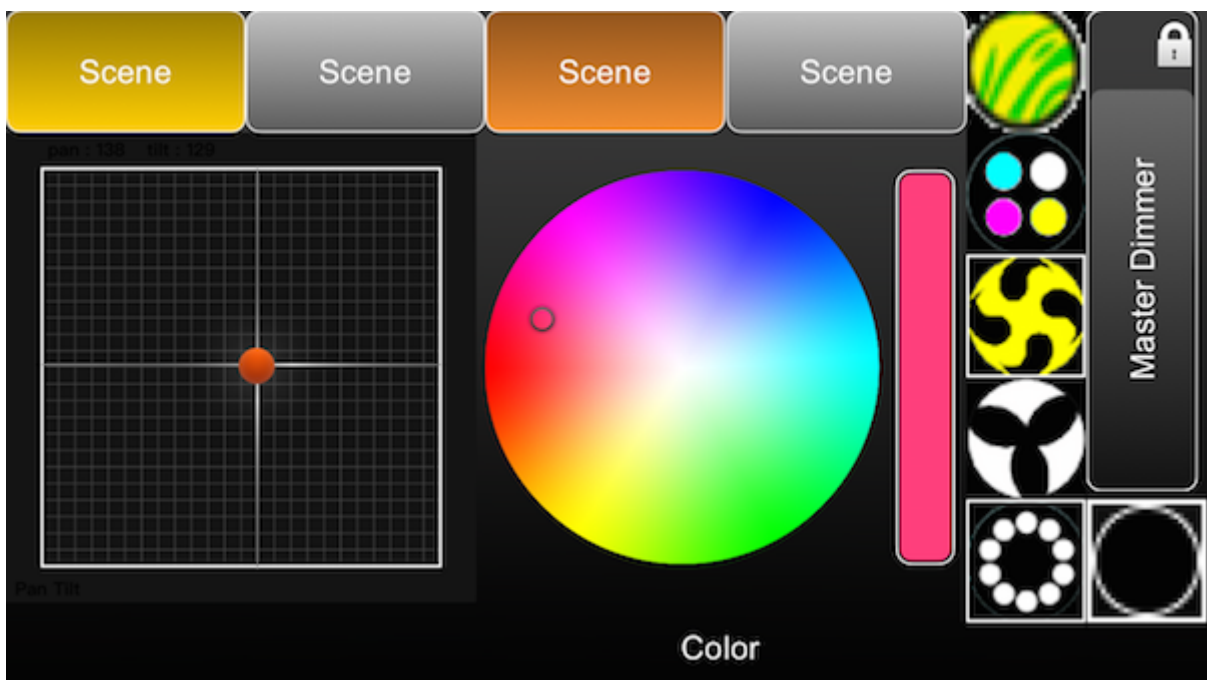
Connecter un Smartphone ou une Tablette

Le mode SHOW opère à travers un réseau local. De ce fait, l'ordinateur (Daslight 4) et le périphérique connecté (Easy Remote) doivent être connectés sur le même réseau. Lorsque l'application est lancée, Easy Remote affiche une liste de tous les périphériques sur le réseau. Sélectionner Daslight 4 et l'interface utilisateur se construira automatiquement.



Les boutons, curseurs, roues de couleurs et grilles de pan/tilt sont contrôlés de la même façon sur dans Daslight 4. Si un show utilise plusieurs pages, l'on naviguera entre les pages par des "Swipes" de droite à gauche et de gauche à droite, ou en tapant l'un des points affichés en haut de l'écran.

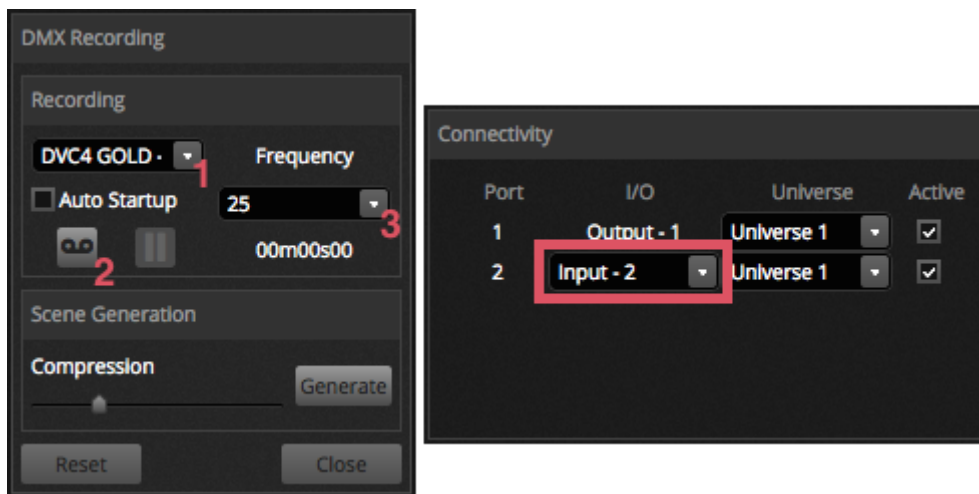
L'écran personnalisé est mis à jour automatiquement à mesure que les changements sont faits dans Daslight 4. Pour rafraichir l'écran, taper le bouton "lock" en haut à droite, puis le bouton "Rafraichir". Taper le bouton "retour" pour revenir au menu du périphérique.



7. Autres informations

7.1. Enregistrement DMX

Daslight 4 peut enregistrer une entrée DMX avec une interface DMX compatible. L'information enregistrée peut ensuite être compressée et écrite dans une scène. Pour enregistrer du DMX, au moins une entrée DMX doit être activée depuis les Préférences du logiciel. L'Enregistreur DMX peut être trouvé dans le menu "Outils" en fait de la fenêtre du logiciel. Le DMX peut être enregistré en sélectionnant le périphérique d'entrée dans le menu déroulant (1) en cliquant "Enregistrer" (2). Lorsque "Démarrage auto" est coché, Daslight 4 ne démarrera pas l'enregistrement tant qu'aucune entrée n'est détectée. Le DMX est normalement transmis à 25 trames par seconde, ce qui est la fréquence d'enregistrement par défaut. La fréquence d'enregistrement peut être changée ici (3). Une fois l'enregistrement complété, les données enregistrées peuvent être converties en une scène en cliquant sur "Générer". Tout comme un effet, la scène sera générée sur les projecteurs sélectionnés. Le nombre de pas inclus peut être réduit en ajustant le seuil de compression, très utile pour les cas de scènes de Stand Alone où la mémoire est limitée. Le bouton "Reset" réinitialise les données enregistrées.



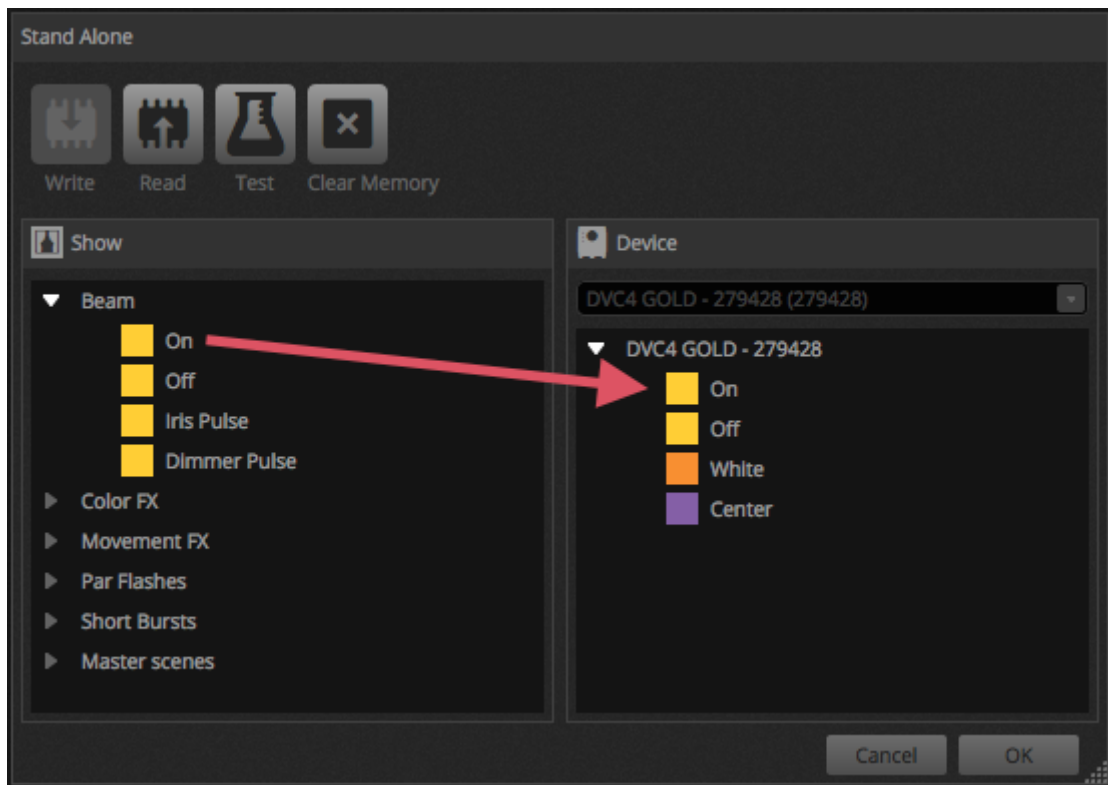
7.2. Mode autonome

Les scènes d'un show Daslight 4 peuvent être transférées vers une interface DMX compatible et jouer en Stand Alone, sans ordinateur. Cette fonctionnalité est très utile comme show de secours, ou pour un petit show ou show architectural où un ordinateur n'est pas toujours requis. Les options Stand Alone varient selon l'interface connectée. Par exemple, quelques interfaces peuvent jouer plusieurs scènes à la fois. La liste des fonctionnalités inclue le déclenchement calendaire/horaire et une carte mémoire SD pour jouer des shows plus importants. La fenêtre Stand Alone est accessible depuis le menu "Outils".

Un show Stand Alone peut être créé en sélectionnant une interface Stand Alone connectée depuis le menu déroulant sur la droite. Une liste de toutes les scènes du show apparaît sur la gauche. Des scènes peuvent être assignées au Stand Alone par un glisser-déposer entre la liste des scènes du show et la liste des scènes du Stand Alone de l'interface. Les périphériques multi-pages montreront une liste de pages. En déposant une scène dans la Page A et une autre dans la Page B, vous permettez aux deux scènes d'être jouées en même temps, en partant du principe qu'elles ne jouent pas sur les mêmes circuits.

Une fois le show Stand Alone construit, cliquer "Écrire" pour écrire ce show dans la mémoire de l'interface. Les autres boutons sont :

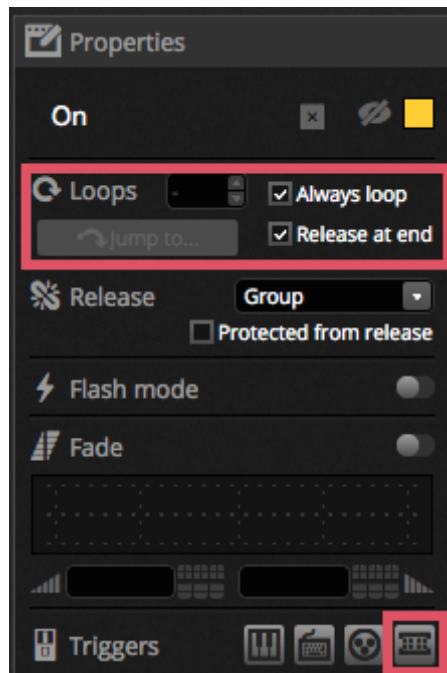
- Lire : lit le show déjà présent dans la mémoire de l'interface et le charge dans Daslight 4. Notez que pour les interfaces à mémoire limitée, seules les infos essentielles sont sauvegardées. La lecture devrait donc uniquement être utilisée si le fichier .dvc a été perdu. Pour l'exemple : Les noms de scènes ne sont pas sauvegardés.
- Tester : règle l'interface DMX en mode Stand Alone pour permettre de tester le show Stand Alone.
- Effacer la mémoire : efface toutes les scènes écrites sur la mémoire. Notez que chaque fois que la mémoire est écrite, elle est d'abord effacée et qu'il n'est donc pas nécessaire de l'effacer manuellement à l'avance.



Déclenchement Ports, Saut de scènes et Boucles

Les scènes peuvent être déclenchées via les ports (contacts secs) de l'interface DMX. Le port est réglé dans les propriétés de la scène, depuis le mode EDIT. Voir la section "Ports Contacts Secs" pour plus d'informations.

Une scène peut être réglée pour exécuter un certain nombre de révolutions avant de sauter à une autre scène. Ces réglages peuvent être trouvés dans les propriétés de scènes, mode EDIT.



Déclenchement calendaire

Certaines interfaces incluent une horloge et un calendrier interne permettant à une scène d'être automatiquement rappelée à une certaine heure, à une certaine date lorsque l'interface est en mode Stand Alone. Pour ajouter un déclenchement de ce type

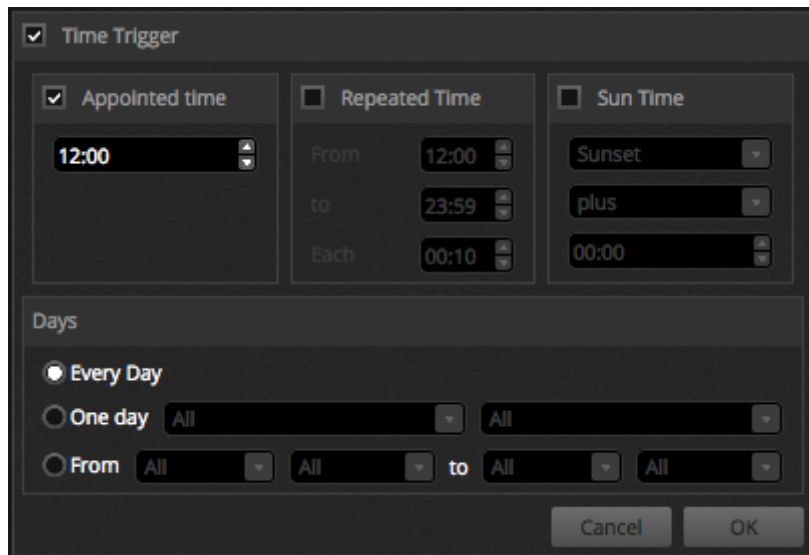
sur une scène, exécuter un clic-droit sur la scène dans la fenêtre Stand Alone et sélectionner "Déclenchement horaire".

Il y a trois façons de déclencher une scène :

- À heure fixe : règle l'heure de la journée où une scène doit démarrer
- Créneau répété : Redémarrer la scène plusieurs fois entre une heure de départ et une heure de fin (si vous avez une scène réglée pour tourner en boucle, cette fonction redémarrera la scène).
- Temps solaire : démarre une scène au lever et au coucher du soleil chaque jour. Vérifiez que vos réglages de position géographique soient corrects avec l'application Hardware Manager.

Par défaut, le réglage calendaire est fixé à un déclenchement quotidien. Ceci peut être changé pour ne fonctionner qu'un jour chaque année (par exemple, vous souhaitez peut-être avoir vos éclairages en vert pour la Saint Patrick) ou chaque jour entre deux dates données. Vous pouvez également sélectionner une scène pour qu'elle se déclenche un jour donné de la semaine, ou un jour de la semaine entre deux dates données. Les jours de la semaine peuvent être trouvés en bas de la zone de sélection des dates.

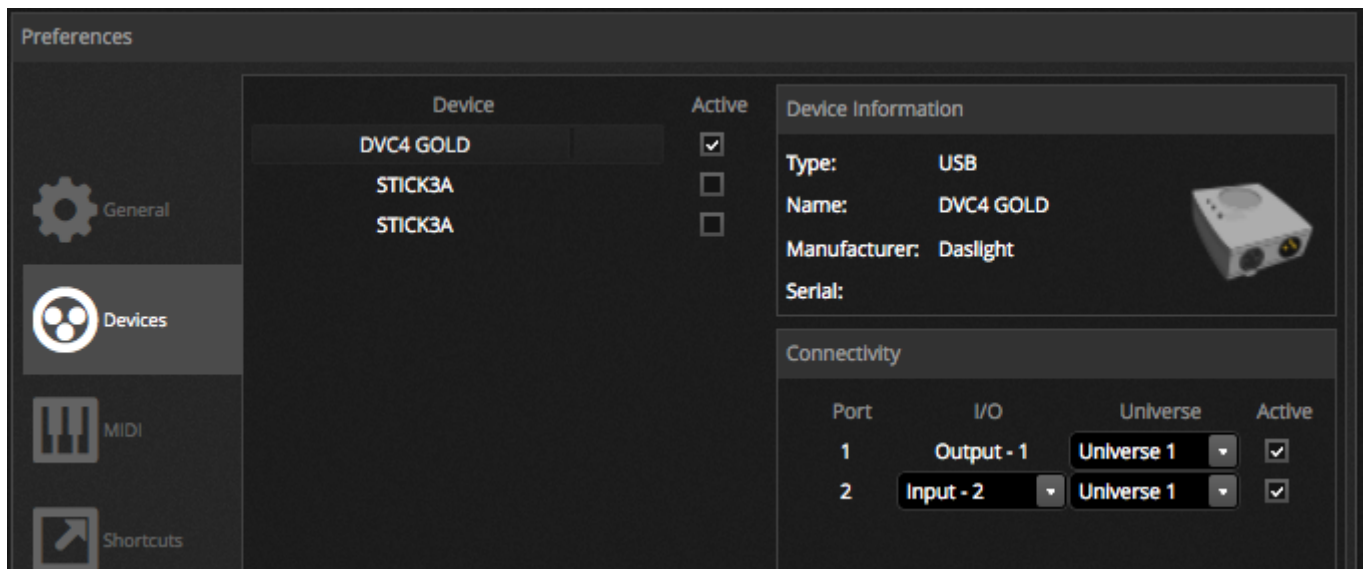
NOTE : Il n'est pas possible de régler un temps pour éteindre une scène depuis le calendrier. La scène restera active tant qu'une autre scène n'est pas déclenchée.



7.3.Appareils DMX et Art-Net

Daslight 4 est capable d'envoyer et de recevoir du DMX depuis plusieurs périphériques à la fois. Ceux-ci peuvent être configurés depuis la fenêtre de préférences. La liste des interfaces compatibles inclue :

- Périphériques Daslight 4 USB
- Périphériques Daslight 4 Ethernet
- Périphériques Art-Net (une interface Daslight 4 doit être connectée pour activer l'Art-Net)

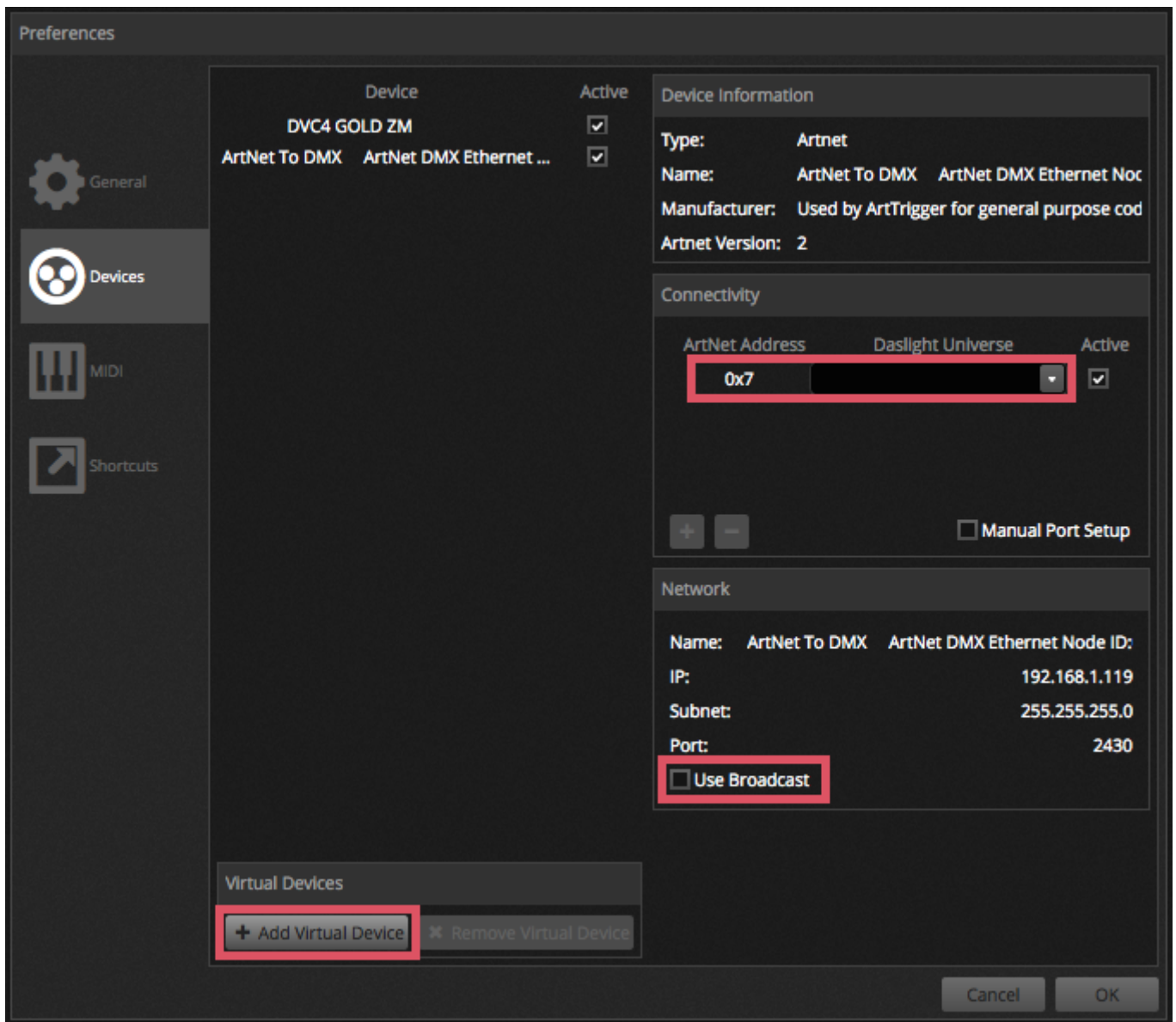


Art-Net

Daslight 4 peut envoyer du DMX par Art-Net à condition qu'une interface Daslight 4 soit connectée pour débloquer l'option. Le logiciel peut être couplé à un univers Art-Net depuis l'affichage de droite.

Par défaut, Daslight 4 enverra les données Art-Net à l'adresse IP du périphérique Art-Net. Des messages peuvent également être diffusés à travers le réseau tout entier en cochant la case "Broadcast".

Les périphériques Art-Net peuvent également être ajoutés manuellement en cliquant "Ajouter périphérique Virtuel" et tapant le nom, adresse IP et Masque de sous réseau.



7.4. Hardware Manager

Plus d'info sur les interfaces et le Hardware Manager, disponibles ici : [online hardware manual](#).