

Easy Stand Alone

Français

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks. While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document. © 1989-2012 Nicolaudie

Table of contents

1.Introduction	1
2.Contenu du package	1
2.1.SIUDI 8	2
2.2.SIUDI 9	4
2.3.SIUDI-IP1	6
2.4.STICK 1	7
2.5.Glass Wall Panel	8
3.Manuel d'initiation du logiciel	9
3.1.Etape 1 - Démarrage de l'application	10
3.2.Etape 2 - Configuration des circuits	10
3.3.Etape 3 - Construction des scènes	14
3.4.Etape 4 - Utilisation en live avec ordinateur	17
3.5.Etape 5 - Utilisation en autonome	18
4.Fonctions avancées	20
4.1.Outil Color Manager	21
4.2.Effect Manager	22
4.2.1.Présentation	22
4.2.2.Editeur de dégradé	23
4.2.3.Mélange de couleur	24
4.2.4.Effets matrices RGB	24
4.2.5.Effets avancés	24
4.2.6.Effets Pan/Tilt	25
4.3.Internet	25

1.Introduction

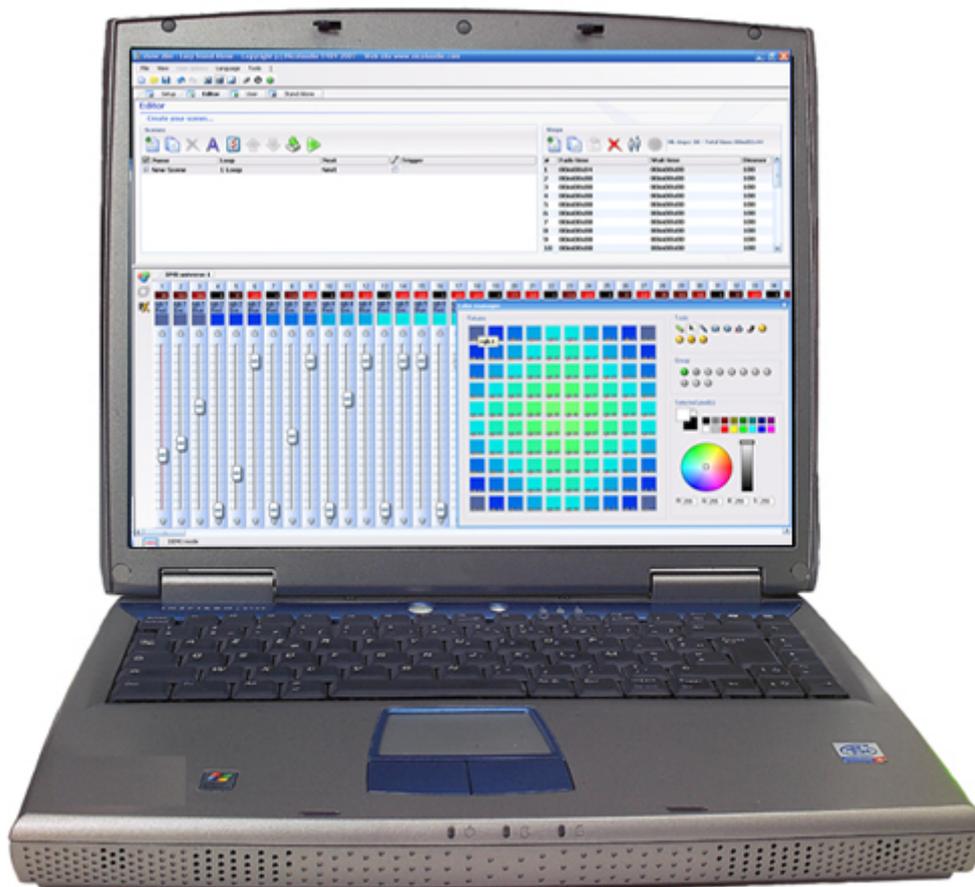
Merci de l'intérêt que vous portez à notre logiciel Easy Stand Alone (ESA). ESA a été conçu pour être un contrôleur DMX le plus simple possible et permettant le contrôle de n'importe quel appareil DMX (lyres, scanners...) mais aussi et surtout celui de projecteurs architecturaux (LED, changeurs de couleur...).

Vous vous apercevrez qu'il est possible d'apprendre beaucoup d'aspects du logiciel ESA en seulement quelques minutes. Ce manuel vous renseignera sur les manipulations de base dans le but de créer votre premier show ainsi que sur la procédure d'installation de l'interface DMX (USB ou Ethernet).

Puis un guide détaillé vous expliquera comment ajouter des projecteurs, les programmer et en dernier écrire les shows dans la mémoire suivante.

Avec un peu de pratique nous vous assurons que vous pourrez créer des shows d'éclairage très élaborés en peu de temps. Vous associerez un temps de fondu et un temps de maintien pour vos scènes, utiliserez des outils de gestion de couleurs pour les projecteurs RGB, vous affecterez des touches de déclenchement etc...

Amusez vous bien!!!



2.Contenu du package

Le package se compose :

- d'un manuel d'initiation
- d'un CDROM contenant le logiciel.
- d'une interface DMX

Pour fonctionner, le package nécessite un ordinateur de type PC avec les caractéristiques suivantes :

- Ordinateur portable ou de bureau muni d'une prise USB ou d'une prise réseau RJ45
- Windows XP, VISTA (32 bits) ou toute version plus récente.
- Ecran de 800x600 (1024x768 recommandé)
- 512Mo de Mémoire vive (1 Go recommandées)
- Vitesse d'horloge de 1 Ghz
- Une carte graphique compatible Microsoft DirectX 9.0 pour utiliser le logiciel Easy View

L'interface DMX 512

L'interface utilise le protocole DMX 512 pour piloter les appareils d'éclairage. Le protocole DMX 512 est universel. Elle offre de nombreux avantages, en particulier de véhiculer de nombreuses informations sur un seul câble. Les interfaces sont livrées avec un connecteur de type XLR 3 broches ou bornier à vis. Si vos appareils utilisent une XLR 5 broches, il vous faudra alors souder ou acquérir un adaptateur XLR 3/XLR 5. Dans ce cas, veillez à raccorder la broche 1 de l'une à la 1 de l'autre, la 2 à la 2 et la 3 à la broche 3 pour obtenir une commande à la norme USITT.

Remarques

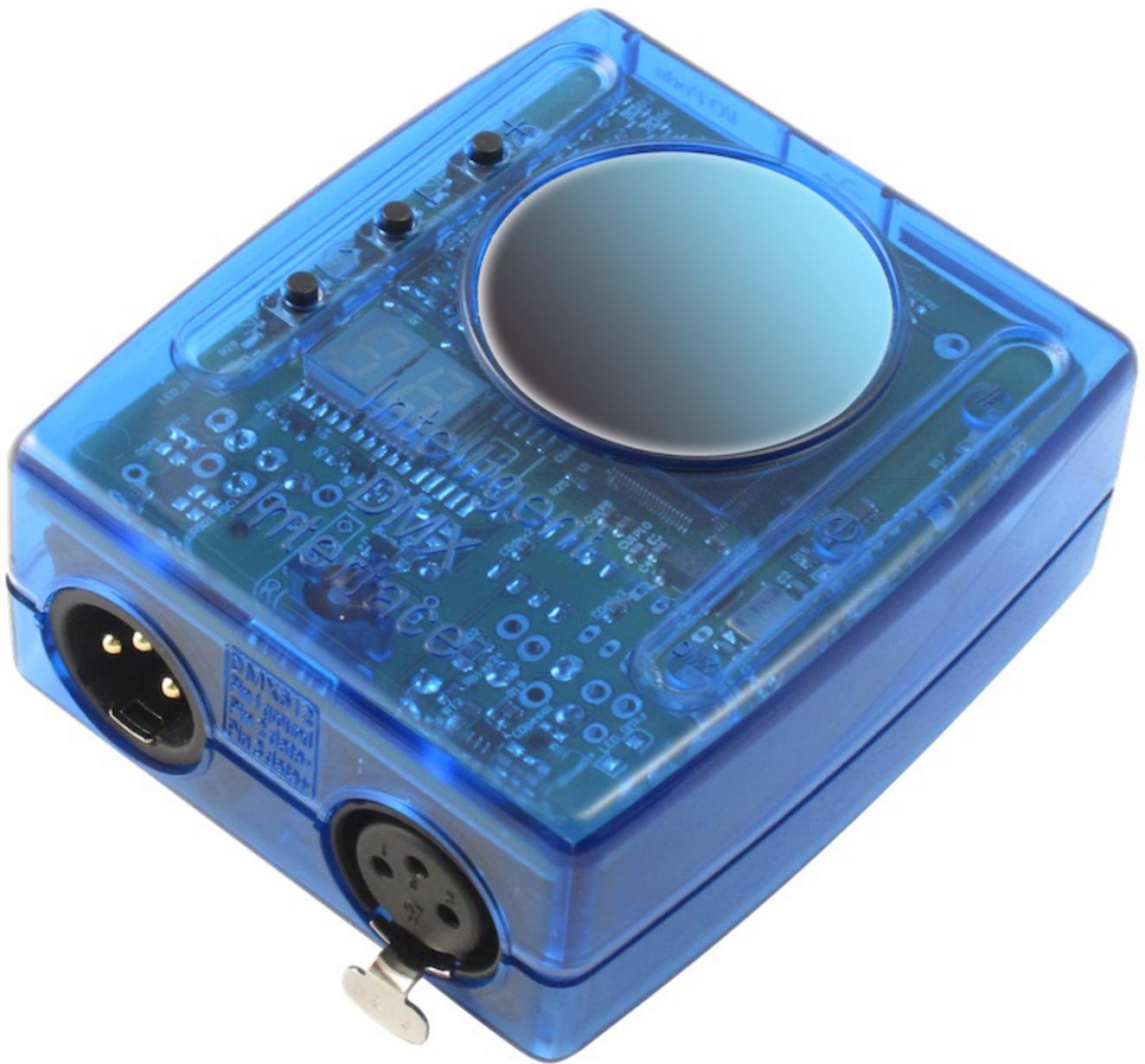
L'interface a la particularité d'être dotée d'une mémoire qui permet en cas de panne du PC ou pour une utilisation restreinte de fonctionner en mode autonome sans ordinateur.

Pour ce mode autonome, l'interface est équipée d'un connecteur d'alimentation externe ou d'un bornier à vis, munissez-vous alors d'un simple boîtier d'alimentation (9V-12V DC 300mA).

2.1.SIUDI 8

SIUDI 8

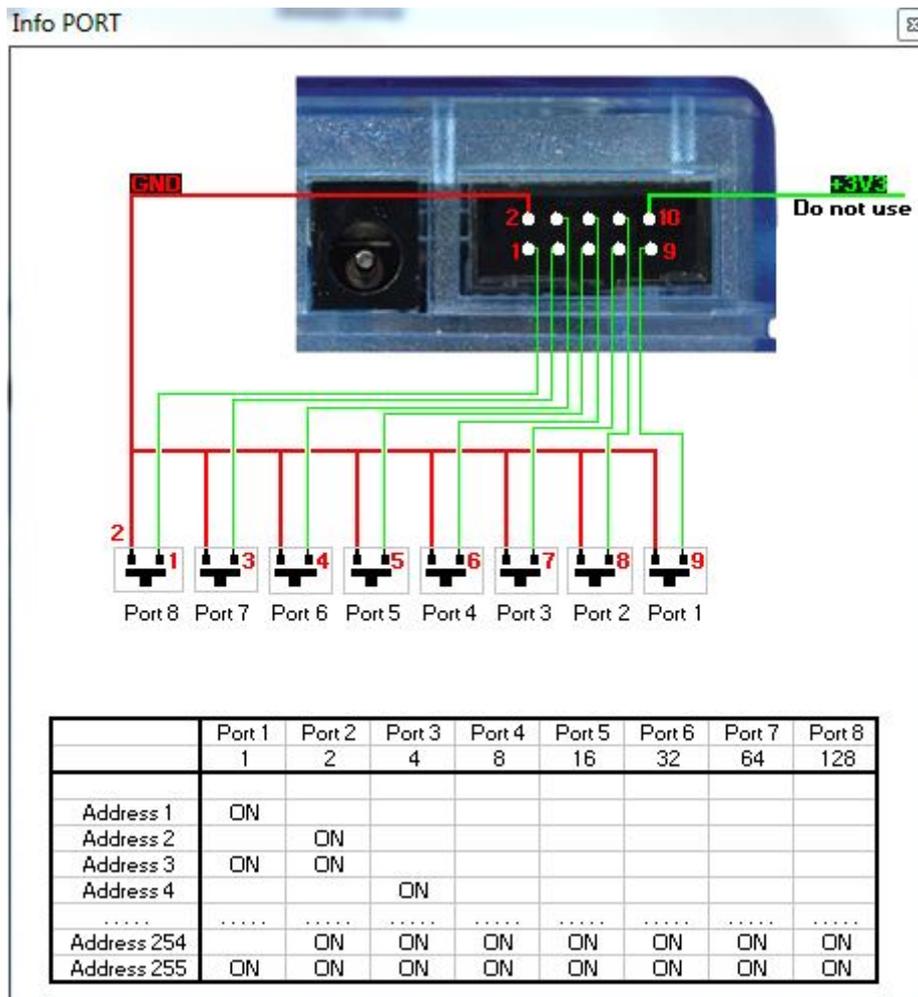
L'interface SIUDI8 est notre interface USB-DMX standard. Elle peut jouer jusqu'à 512 canaux DMX en autonome et chacune des scènes peut être déclenchée par heure/calendrier ou via contact sec. La capacité mémoire dépend du nombre de canaux DMX utilisés.



Installation

L'interface doit être connectée au port USB d'un ordinateur et les pilotes doivent être installés lors de la première connexion. Le programme d'installation copie les pilotes sur le disque dur. Une fois le logiciel installé, connectez votre interface à un port USB et suivez les instructions de Windows.

La connexion du signal DMX se fait via le connecteur XLR femelle. La connexion de l'alimentation 9V se fait avec le connecteur mini USB à l'arrière de l'interface. Vous pouvez déclencher 8 scènes avec les 8 ports de l'interface. Pour utiliser les ports, il suffit d'établir une connexion entre la masse et un des ports (voir l'image ci-dessous).



Boutons et affichage

Voici quelques informations à propos de l'afficheur de l'interface :

- PC : l'interface est contrôlée par le logiciel
- OF l'interface n'est pas contrôlée par le logiciel et la fonction autonome est désactivée
- ER: une erreur s'est produite. Déconnectez puis reconnectez l'interface, si le problème n'est pas résolu essayez alors une mise à jour du firmware
- 01, 02 : l'interface est en mode autonome et affiche le numéro de la scène jouée

Il y a 3 boutons sur l'interface :

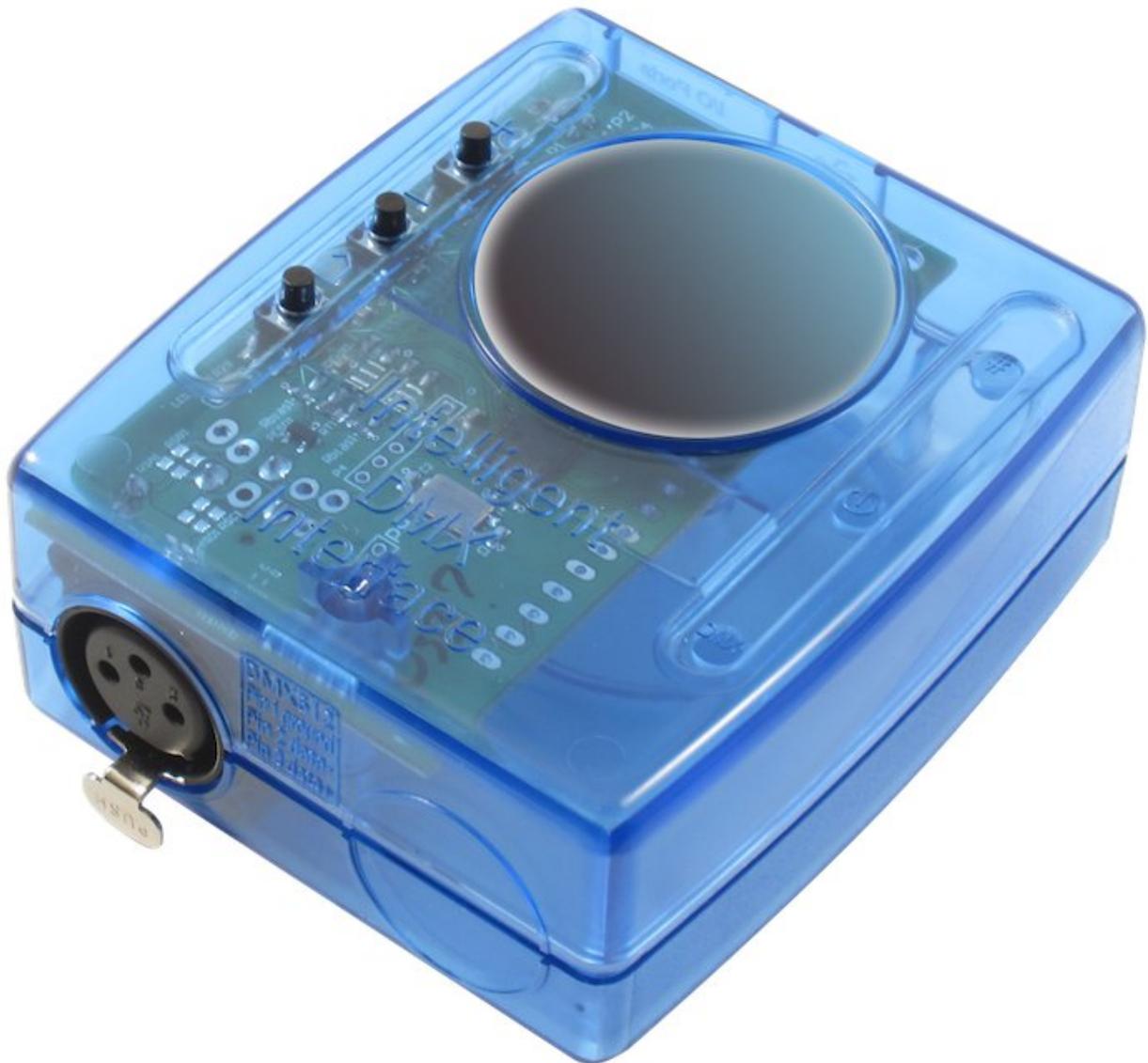
- "+" passe à la scène suivante en fonctionnement autonome
- "-" reviens à la scène précédente en fonctionnement autonome
- le 3ème bouton permet d'agir sur le dimmer général en addition avec les boutons "+" et "-"

2.2.SIUDI 9

SIUDI 9

L'interface SIUDI9 est notre produit "low-cost". Elle peut jouer jusqu'à 128 canaux DMX en autonome et

chacune des scènes peut être déclenchée par contact sec or via les boutons de l'interface. La capacité mémoire dépend du nombre de canaux DMX utilisés.



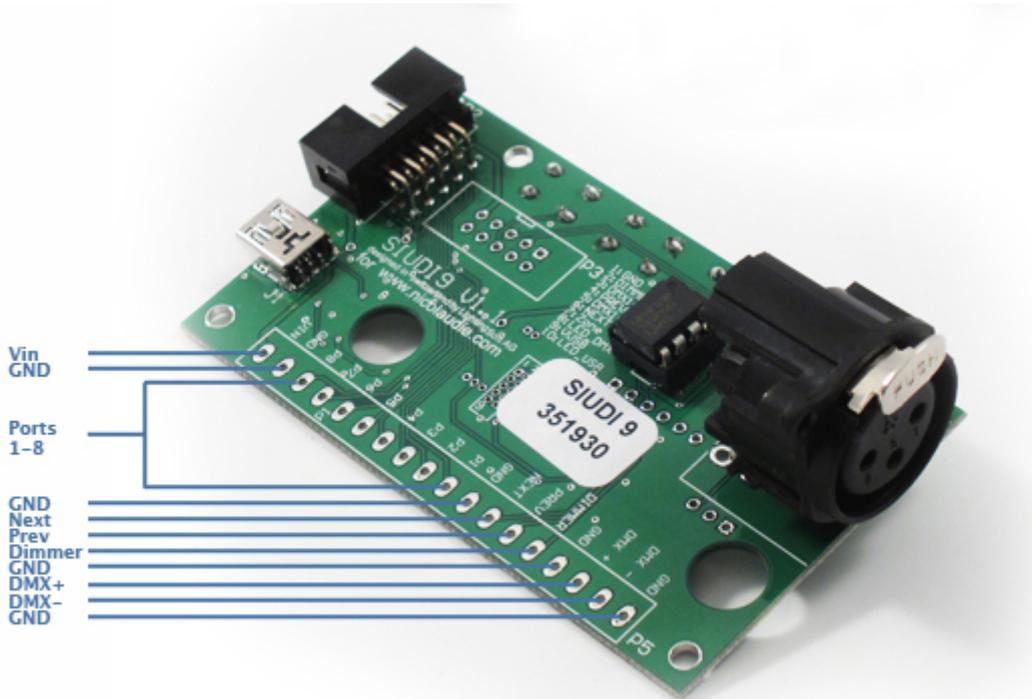
Installation

L'interface doit être connectée à un ordinateur via un port USB et les pilotes doivent être installés. Le programme d'installation copie les fichiers nécessaires sur le disque dur. Une fois le logiciel installé, connectez l'interface à l'ordinateur et Windows lancera la procédure d'installation. Suivez simplement les instructions.

Connexions

La connexion du signal DMX se fait avec le connecteur XLR femelle. La connexion de l'alimentation 9V doit être réalisée comme indiqué ci-dessous. L'interface pouvant être alimentée à la fois via une alimentation externe ou via le port USB, il est important de ne jamais connecter une alimentation externe si l'interface est connectée en USB à un ordinateur.

Cette interface dispose de 8 ports pour déclencher les scènes autonomes. Pour utiliser un port, il suffit d'établir une connexion entre le port et la masse (voir ci-dessous).



2.3.SIUDI-IP1

Installation

L'interface peut être directement connectée à l'ordinateur à travers le port Ethernet ou à un hub ou switch Ethernet. Par défaut l'adresse IP de l'interface est 192.168.120, dans le but d'établir une communication l'adresse de votre ordinateur doit être de la même gamme.

Vous pouvez parcourir le manuel Hardware pour voir en détail la procédure d'installation.

Connexions

Le signal DMX doit être connecté avec le connecteur XLR femelle. L'alimentation fournie de 9V DC doit être connectée aux connecteurs d'alimentation situés à l'arrière du boîtier. Vous devez utiliser une alimentation externe, il n'est pas possible de l'alimenter à partir du connecteur Ethernet.

Cette interface possède 8 ports pour déclencher 8 scènes différentes. Pour utiliser les ports, vous devez créer une connexion entre la Masse et les ports (selon la photo ci-dessous).

L'interface SLESA-IP1 est notre interface Ethernet-DMX standard. L'interface peut contrôler jusqu'à 512 canaux DMX en mode autonome et chaque scène peut être déclenchée par date/heure à ou via les ports. La capacité de la mémoire dépend du nombre total de canaux DMX autonomes.



Boutons

Il y a 2 boutons poussoir au dessus de votre interface avec les propositions suivantes:

- "+" appelle la scène suivante
- "-" appelle la scène précédente

- "#" associé à "+" et "-" permet d'augmenter ou diminuer le niveau global DMX
Pour régler l'interface et revenir à tous les paramètres par défaut (adresse IP, mot de passe...), redémarrer l'interface tout en appuyant et maintenant le bouton "+".

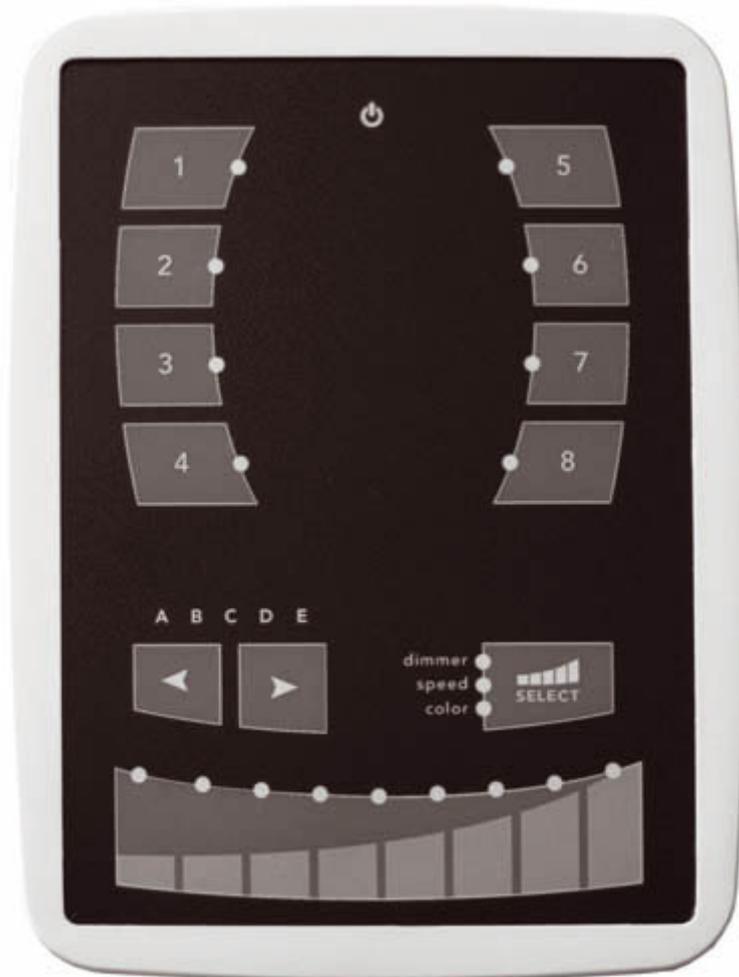
Utiliser plusieurs interfaces pour contrôler plus d'univers DMX

Il est possible de lier plusieurs interfaces au même réseau local dans le but de créer de nombreux univers de show autonomes. Il est important d'établir les interfaces maître et esclaves. L'interface maître est utilisée pour déclencher l'ensemble du système. Par défaut, l'interface maître est celle avec la dernière adresse IP.

Chaque interface ethernet est expédiée avec la même adresse IP (192.168.1.20). Si vous utilisez plus d'une interface ethernet DMX, vous devrez connecter les interfaces une par une et changer l'adresse IP dans Easy Stand Alone (comme expliqué dans le manuel Hardware).

2.4.STICK 1

Le S.T.I.C.K ([Sunlite Touch-sensitive Intelligent Control Keypad] en anglais) est le meilleur produit "pour coller aux besoins du futur" et est en passe de devenir le nouveau standard mondial. Ce contrôleur mural d'éclairage DMX répond efficacement à toutes les attentes en terme de fonctionnalités et de design. En plus d'un design moderne aux lignes épurées, le produit disposera de fonctions avancées telles qu'un clavier de commande sensitif, 1024 canaux DMX, une horloge et un calendrier, une télécommande...

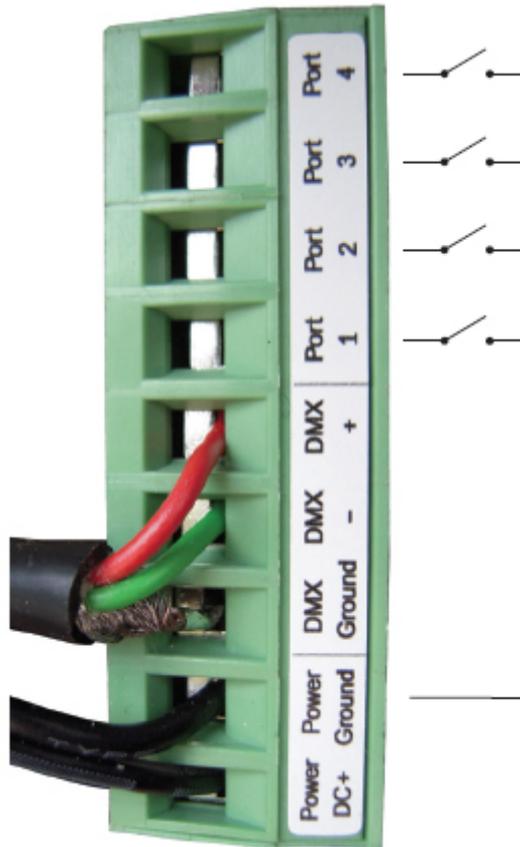


Installation

L'interface S.T.I.C.K doit être connectée à l'ordinateur à travers un port USB et nécessite l'installation de ses pilotes. Le programme d'installation du logiciel copie les pilotes USB dans le système. Une fois le logiciel installé, connectez l'interface à l'ordinateur et Windows lancera l'assistant d'installation. Suivez tout simplement les instructions pour installer l'interface.

Connexions

Toutes les connexions (DMX, Alimentation, Ports...) se feront avec les connecteurs situés à l'arrière du boîtier. L'alimentation 9V DC fournie doit être connectée aux 2 broches Power, et le premier univers DMX aux 3 broches DMX du connecteur principal (selon la photo suivante).



L'interface peut être alimentée avec l'alimentation externe fournie ou à travers le port USB. Vous devez déplacer le bouton "Power" (à côté du port USB) pour basculer de USB à l'EXT.

Il est très important de ne JAMAIS bouger ce bouton quand l'interface est connectée à l'ordinateur.

2.5.Glass Wall Panel

Avec ses touches sensibles, le petit panneau mural en verre permet le déclenchement de scènes ainsi que la modification du dimmer et de la couleur grâce à un slider. Connectez l'interface à votre ordinateur grâce au port min USB situé sur l'arête inférieure du panneau.



3.Manuel d'initiation du logiciel

3.1.Etape 1 - Démarrage de l'application

Au démarrage de l'application, vous devez choisir le mode de fonctionnement que vous voulez utiliser.

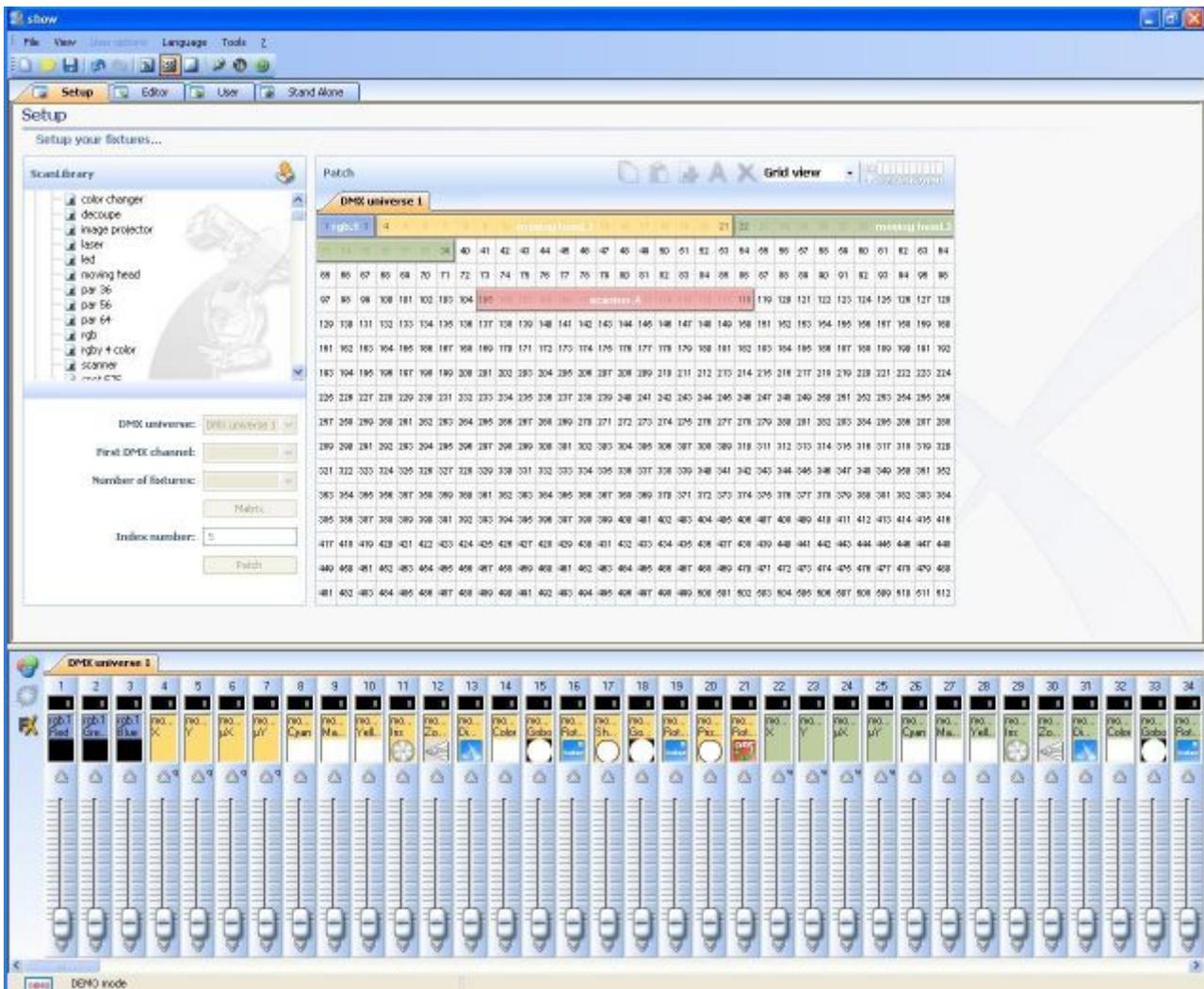
Il existe quatre modes de fonctionnement :

- Mode DEMO : dans ce mode, aucune interface ne sera contrôlée. Le logiciel fonctionnera dans un mode de démonstration.
- Mode USB : si une interface USB est connectée à votre ordinateur, vous pourrez choisir ce mode de fonctionnement, et prendre le contrôle sur cette interface.
- Mode INTERNET : Si vous possédez une connexion internet, ainsi qu'une interface IP connectée à Internet, vous pourrez contrôler cette interface dans ce mode. Il vous suffira de connaître son numéro de série et son mot de passe.
- Mode ETHERNET : si une interface IP est connectée à votre ordinateur, vous pourrez choisir ce mode de fonctionnement, et prendre le contrôle sur cette interface.



3.2. Etape 2 - Configuration des circuits

En quelques clics de souris, vous allez configurer vos circuits d'éclairage (traditionnels, scans, lyres...). Le logiciel utilise la librairie des projecteurs asservis de type SSL (Sunlite ScanLibrary) qui représente le meilleur choix actuel et une garantie d'évolution pour les prochaines années. Avec l'éditeur ScanLibrary inclus, la création de votre propre librairie ne prendra que quelques minutes.



1 - Sélectionnez vos appareils

La fenêtre ScanLibrary, à gauche de l'écran, permet de sélectionner des appareils DMX.

Une fois l'appareil sélectionné, vous devez saisir les informations ci-dessous :

- l'adresse DMX du premier appareil
- le nombre d'appareils
- vous pouvez créer un positionnement en matrice (mur de led par exemple)

Une fois ces informations saisies vous pouvez cliquer sur le bouton Patch.

Note : si ces options ne sont pas visibles sous la liste des appareils, vous devrez alors réduire la taille de la fenêtre des circuits car celle-ci est trop grande et cache les options.

3 - Vue liste - Options avancées

Au dessus de la zone de patch des circuits vous trouverez une liste déroulante avec l'option "Vue grille" sélectionnée. Passez en mode "Vue liste" pour accéder aux fonctions avancées.

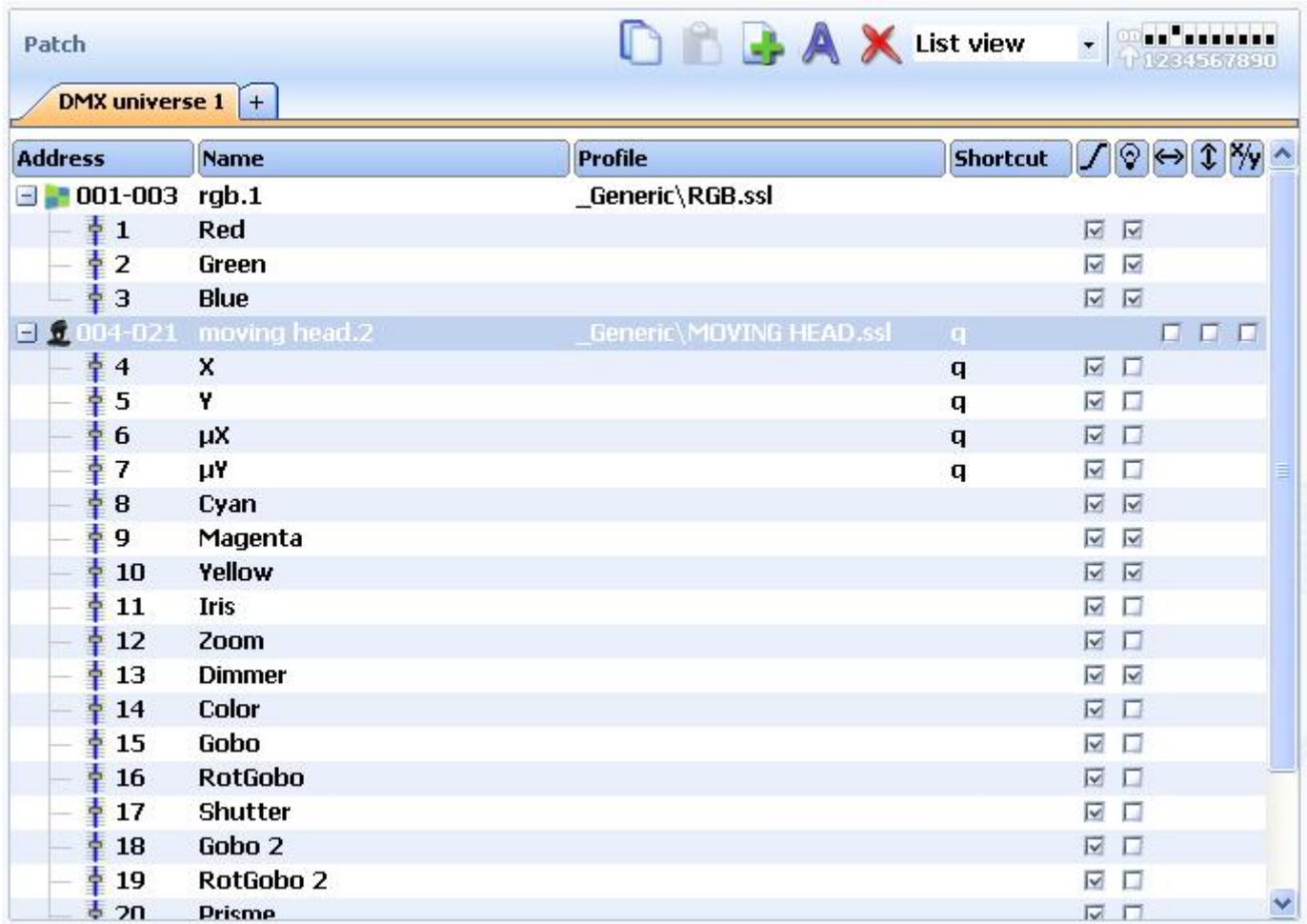
Dans une ligne, plusieurs informations sont disponibles :

- **raccourci** : permet de modifier la valeur DMX d'un canal avec le déplacement de la souris en maintenant la touche enfoncée sur le clavier
- **fondu** : par défaut, le logiciel active la fonction "Fondu" sur tous les circuits. Vous pouvez désactiver cette fonction en sélectionnant le circuit voulu dans la liste et en enlevant la coche.
- **dimmer en mode autonome** : par défaut, le logiciel active la fonction "Dimmer" sur tous les circuits dimmer et de trichromie. Vous pouvez désactiver cette fonction en sélectionnant le circuit voulu dans la liste, et en enlevant la coche. Cette option permet d'agir manuellement sur la valeur DMX d'un canal en mode autonome.
- **fonctions Pan/Tilt** : il est possible d'assigner des touches clavier à des circuits. Ceci afin de pouvoir régler le niveau en déplaçant la souris tout en appuyant sur la touche. Sachez qu'il est même possible d'affecter la même touche à plusieurs circuits, ou plusieurs touches différentes au même circuit. En résumé, cela permet de régler par exemple les projecteurs individuellement, en groupe ou tous ensemble.

Note: Il est possible de sélectionner plusieurs circuits en même temps pour leur affecter le même raccourci clavier.

- Maintenez la touche CTRL de votre clavier enfoncée et sélectionnez les circuits (clic gauche de la souris sur les circuits) que vous voulez assigner avec le même raccourci clavier.
- Sélectionnez un circuit, maintenez la touche SHIFT de votre clavier enfoncée et sélectionnez un deuxième circuit à pour rôle de sélectionner automatiquement tous les circuits compris entre le premier, et le deuxième circuits sélectionné.
- Sélectionnez un circuit, appuyez et maintenez la touche SHIFT de votre clavier, puis sélectionnez de nouveau le circuit. Cette opération à pour but de sélectionner automatiquement le même circuit dans tous les projecteurs issus de la même librairie.

Si vous observez que le déplacement du projecteur est inversé par rapport à celui de la souris, vous pouvez inverser le circuit "Pan", inverser le circuit "Tilt" ou même intervertir "Pan/Tilt". Pour faire ce réglage, n'oubliez pas de sélectionner préalablement le projecteur asservi voulu.



3.3.Etape 3 - Construction des scènes

La création des scènes se fait naturellement. Dans chaque scène, le logiciel vous permet de programmer un certain nombre de pas, chaque pas ayant un temps de fondu et un temps d'attente. En enchaînant plusieurs pas, vous construirez alors une scène, vous pourrez même régler le nombre de boucles et le passage automatique à la scène suivante.

Structure d'un " spectacle "

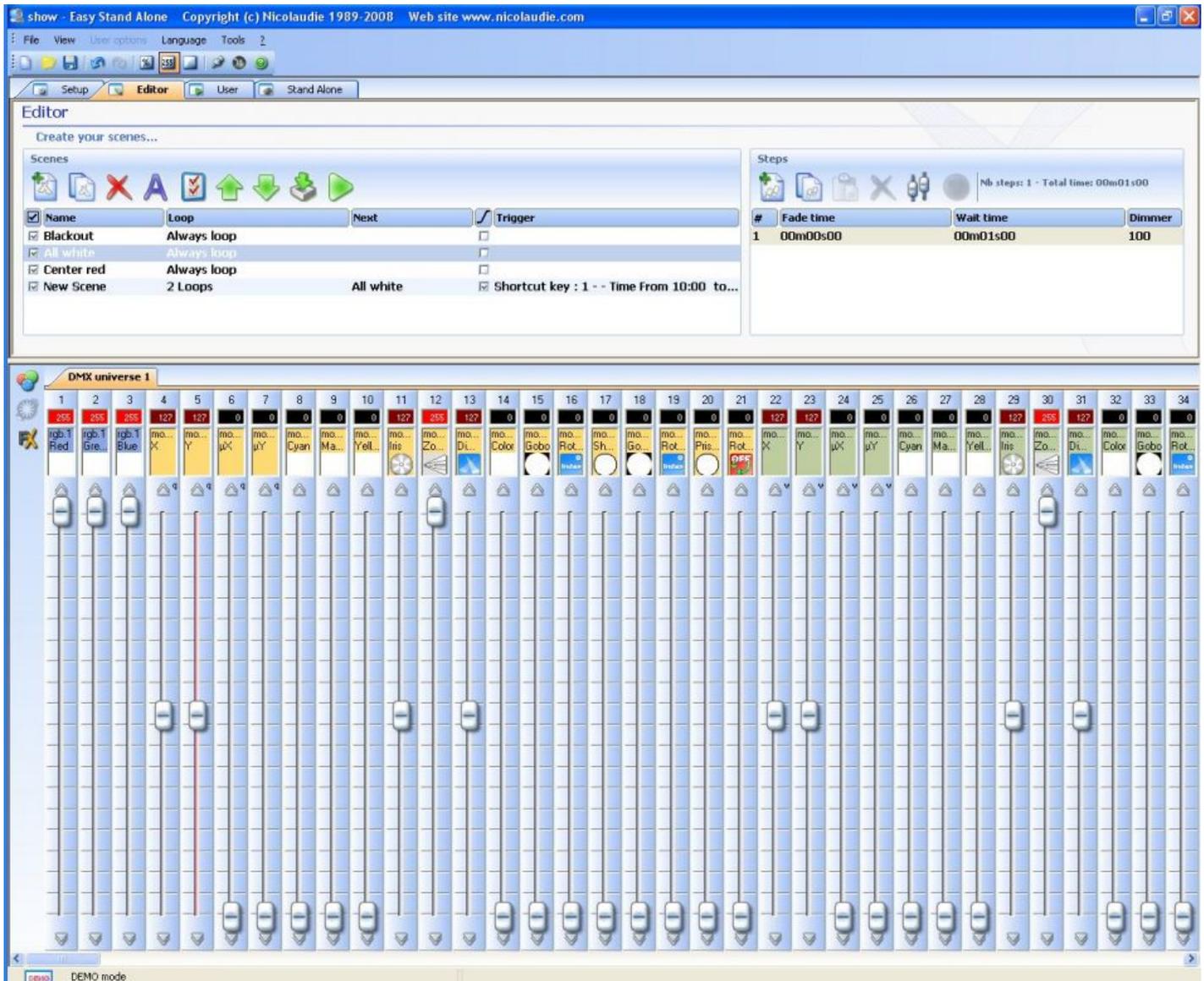
- Un spectacle contient jusqu'à 255 scènes maximum.
- Chaque scène contient jusqu'à 1000 pas maximum.
- Chaque pas est pourvu d'un temps de fondu et d'un temps d'attente pouvant aller de 0 à 43 minutes, avec une précision de 4 centièmes de seconde.

Le nombre de spectacles est illimité car il suffit d'enregistrer chaque "spectacle" dans un document différent.

Construction des scènes

Chaque scène contient un certain nombre de pas qui vont s'enchaîner dans le temps. Chaque pas représente un état sur tous les circuits, auquel sont associés un temps de fondu et un temps d'attente. Par exemple :

- si vous désirez faire un mouvement en triangle, il vous faudra utiliser 3 pas et bien spécifier le temps de fondu de chaque pas.
- si vous désirez faire une scène statique, un seul pas suffit.
- si vous désirez faire un changement entre 6 couleurs, il vous faudra utiliser 6 pas.



Les scènes

Dans cette zone, une liste vous affiche l'ensemble de vos scènes. Grâce à la barre d'outils, vous pouvez dans l'ordre :

- créer une nouvelle scène
- copier une scène
- détruire une scène
- renommer une scène
- affecter un déclenchement à une scène
- monter la position d'une scène
- descendre la position d'un scène
- importer une scène Easy Step venant du logiciel 2006

- jouer une scène en temps réel

Boucle

Par défaut les scènes bouclent toujours. Vous pouvez sélectionner une autre option en double cliquant sur "Boucle toujours" et ainsi choisir un nombre de boucles par exemple.

Suivant

Si une scène est programmée avec un nombre fini de boucles, il est alors possible de définir la scène qui suivra celle-ci dans l'exécution de votre show. Double cliquez dans l'espace vide à droite du nombre de boucles pour définir la scène suivante.

Fondu

La coche "Fondu" définit si la scène sélectionnée aura un temps de montée lors de son activation ou pas. Par exemple, une scène "Blackout" pourrait éteindre instantanément vos projecteurs ou alors le faire dans un temps défini par le temps de fondu du premier pas de la scène.

Les déclenchements

Vous avez la possibilité de déclencher vos scènes de plusieurs manières différentes :

- Avec un raccourci clavier
- Avec les ports d'extensions
- Suivant l'horloge et le calendrier de votre interface (si disponible)

Tous ces paramètres sont accessibles à partir de la fenêtre "Déclenchement", vous pouvez la démarrer à partir de l'icône de la barre d'outils ou en double cliquant dans la zone vide de colonne "Déclenchement".

Je veux démarrer ma scène à minuit le 1er janvier:

- activez l'option Heure
- sélectionnez "Heure fixe" et 00H00 dans le casier "Heure"
- sélectionnez "Un jour" dans la section "Date"
- De: sélectionnez "1" pour Mois et "1" pour Jour

Il est important de bien comprendre que le seul moyen d'arrêter une scène est d'en démarrer une autre.

Je veux démarrer ma scène toutes les 30 minutes, de 9H00 à 17H, du lundi au vendredi:

- activez l'option Heure
- sélectionnez "Tranche horaire avec répétition" dans la zone "Heure"
- sélectionnez 9h00 pour "Heure"
- sélectionnez 17h00 pour "à"
- sélectionnez 00h30 pour "Répétition"
- sélectionnez Paramètres... dans la zone "Date"
- De : sélectionnez "Tous" pour Mois et "Lundi" pour Jour
- à : sélectionnez "Tous" pour Mois et "Vendredi" pour Jour

Les pas

Dans cette zone, une liste vous affiche l'ensemble des pas disponibles dans la scène sélectionnée. Les fonctions de la barre d'outils sont dans l'ordre :

- créer un nouveau pas
- copier le pas courant
- coller sur le pas courant

- détruire un pas
- régler les niveaux
- enregistrer les niveaux DMX IN (suivant les versions)

Chaque pas impose de ses propres temps de fondu et d'attente. Le temps de fondu étant le temps de transition entre le pas précédent et le pas courant et le temps d'attente celui de maintien du pas avant le passage au pas suivant. Pour modifier ces temps, il suffit de double cliquer dans le casier.

Les circuits

Cette zone vous permet de régler le niveau de vos circuits du ou des pas sélectionnés.

Plusieurs méthodes sont possibles pour régler le niveau de vos circuits :

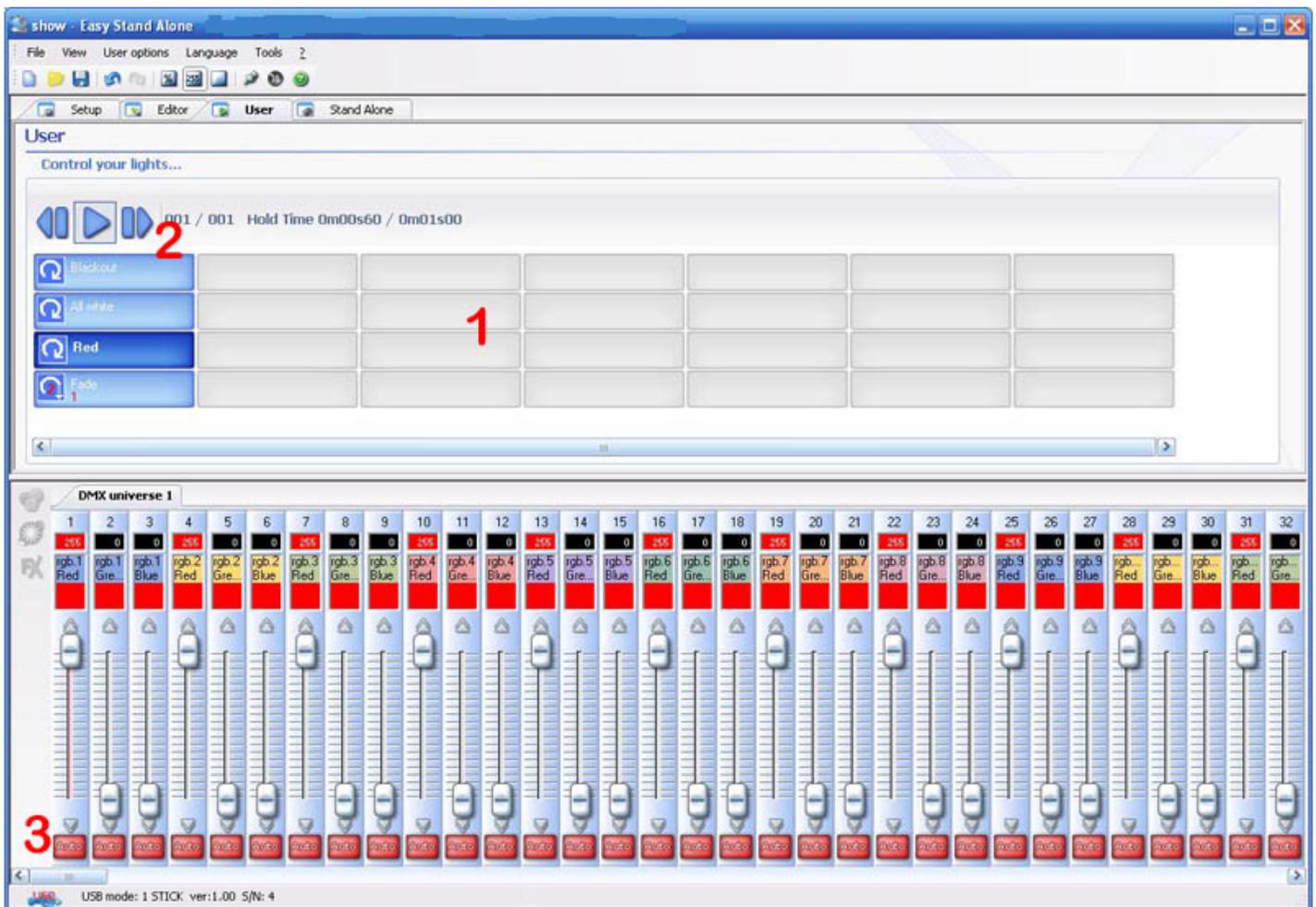
- déplacer le potentiomètre du circuit avec la souris
- si le circuit possède un raccourci clavier, appuyez sur la touche et bougez la souris
- si le circuit possède des presets (ex : gobos, couleurs[]), cliquez avec le bouton de droite de la souris sur le nom du circuit afin de choisir dans un menu
- régler plusieurs circuits en même temps avec le bouton "affecter un niveau"
- si le circuit appartient à un groupe RGB ou CMY, cliquez avec le bouton droit pour ouvrir la boîte de dialogue Color Manager (plus de détails dans la section "Fonctions avancées" du manuel) ou cliquez sur le bouton "Color Manager" à gauche de la zone des circuits
- si le circuit le permet vous pouvez aussi démarrer l'outil "Effect manager" en cliquant sur le bouton "FX" à gauche de la zone des circuits (plus de détails dans la section "Fonctions avancées" du manuel)

Il est aussi possible de régler le niveau de plusieurs circuits en même temps :

- Maintenez la touche CTRL de votre clavier enfoncée et sélectionnez (clic gauche de la souris) les circuits à régler (le chemin des curseurs change de couleur). Sur le dernier circuit sélectionné, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et réglez le niveau de vos circuits.
- Sélectionnez un circuit, maintenez la touche SHIFT de votre clavier enfoncée, sélectionnez un deuxième circuit. Cette opération a pour but de sélectionner tous les circuits du premier circuit au deuxième.

3.4.Etape 4 - Utilisation en live avec ordinateur

Si vous avez choisi de contrôler vos lumières avec ordinateur, vous pouvez alors déclencher les scènes avec la souris ou avec les touches du clavier tout en visualisant l'état des circuits. A tout moment, vous avez la possibilité de prendre le contrôle manuel (en HTP ou LTP) de certains circuits en agissant directement sur les curseurs.



1 - La zone des boutons

Chaque bouton représente une "scène" que vous pouvez activer avec la souris. Si le bouton est enfoncé, cela signifie que la scène est activée. Chaque bouton sert aussi à visualiser le nombre de boucles et les déclenchements possibles (touche clavier ou entrée port).

2 - Les fonctions " PREVIOUS " et " NEXT " et " PLAY CYCLE "

Ces boutons permettent de déclencher la scène précédente ou la scène suivante en fonction de l'ordre défini dans l'éditeur.

Vous pouvez activer le mode "CYCLE" qui permet d'enchaîner automatiquement chaque scène avec la scène suivante. Ce mode est utilisable seulement avec les scènes ayant la propriété "passe automatiquement à la scène suivante".

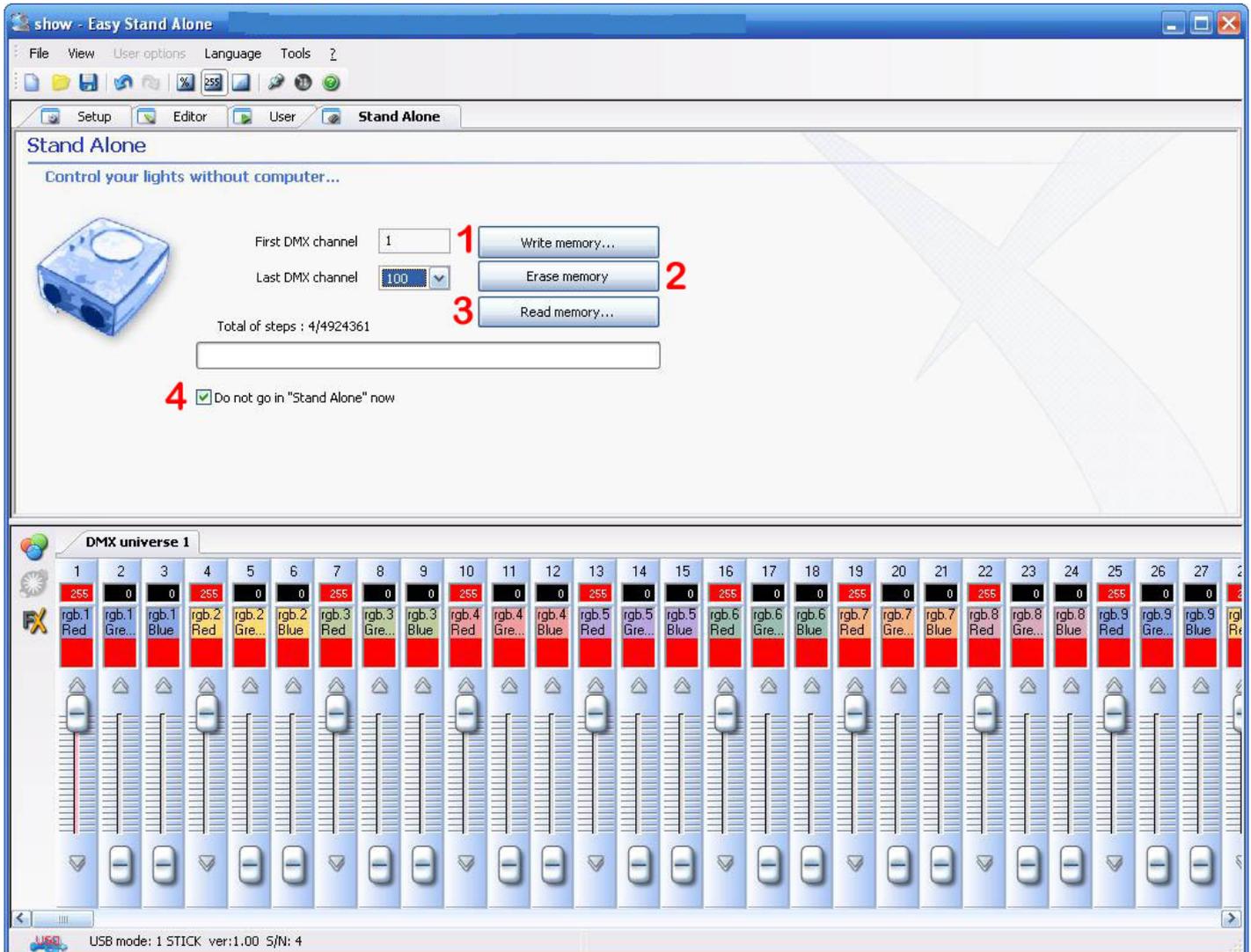
3 - Fonctions AUTO/LTP/HTP

En cliquant ici, vous avez la possibilité de prendre le contrôle manuel des circuits. 3 modes sont possibles :

- AUTO : le circuit fonctionne en automatique avec la scène courante. Le curseur manuel est désactivé.
- LTP : le circuit est en mode " Latest Takes Priority ", le niveau restitué est alors celui du curseur. La scène courante n'agit plus du tout sur ce circuit.

3.5.Etape 5 - Utilisation en autonome

Si vous préférez contrôler vos lumières sans ordinateur, en quelques secondes, vous pourrez alors stocker vos scènes dans le boîtier pour activer le mode autonome. Le déclenchement des scènes se fait suivant les interfaces DMX en accès séquentiel avec les 2 boutons "previous" et "next" du boîtier, grâce au connecteur interne qui permet de déclencher en accès direct jusqu'à 255 scènes ou grâce au boutons sensitifs en facade du boitier S.T.I.C.K.



1 - Ecriture mémoire

vous allez écrire les scènes dans la mémoire non volatile du boîtier. Si vous désirez faire un test en autonome sans quitter le logiciel, vous devez enlever la coche "Ne pas activer le mode autonome maintenant" (4). Le nombre de canaux disponibles en mode autonome varie de 60 à 1024 suivant les interfaces DMX.

S.T.I.C.K.: il est possible d'écrire jusqu'à 40 scènes (5 pages de 8 boutons) et leur taille maximum dépend de la capacité de la carte mémoire. Les scènes 1 à 8 seront automatiquement assignées aux boutons 1 à 8 de la page A, les scènes 9 à 16 aux boutons 1 à 8 de la page B et ainsi ensuite jusqu'à 40.

2 - Efface la mémoire

Vous pouvez effacer la mémoire du boîtier, le mode autonome activera alors tous les circuits à ZERO.

3 - Lecture mémoire

Permet de récupérer le contenu de la mémoire de votre interface. Seul le contenu de vos scènes sera disponible, les informations de patch n'étant pas sauvegardées lors de l'écriture mémoire de votre show.

4 - Ne pas passer en mode autonome maintenant

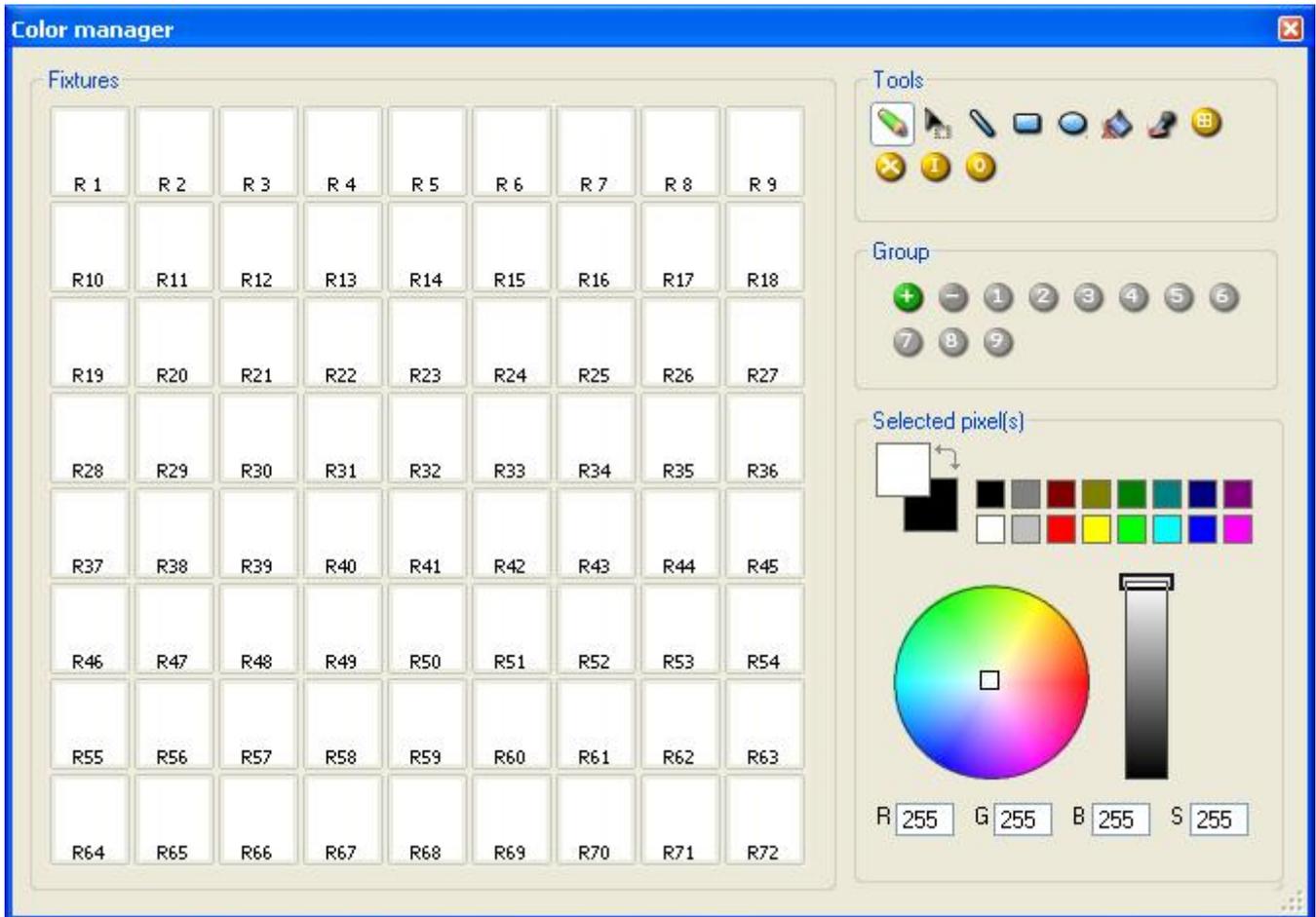
Désactivez cette option si vous souhaitez tester le mode autonome sans quitter le logiciel.

Attention : Si 2 scènes (appartenant à 2 pages différentes) utilisent les mêmes canaux DMX, la priorité est alors définie selon l'ordre alphabétique des pages (la page A est prioritaire sur B, puis B sur C...).

4. Fonctions avancées

4.1. Outil Color Manager

L'outil "Color Manager" est simplement un éditeur de couleurs pour projecteurs RGB or CMY. Il permet de créer aussi bien des scènes statiques que dynamiques très facilement. Imaginez que vous souhaitez afficher une image ou du texte sur un mur de LEDs, "Color Manager" est l'outil idéal pour y parvenir. Pour ouvrir "Color Manager", cliquez sur un canal RGB ou CMY de vos projecteurs avec le bouton droit de la souris. Plusieurs fonctions sont disponibles, voyons maintenant comment les utiliser.



Outils

Toutes les fonctions de bases sont situées dans la zone "Outils". Vous pourrez utiliser les principales fonctions disponibles dans un éditeur d'images et affecter une couleur à vos projecteurs de manière très simple et rapide. Chaque projecteur est représenté par un carré dans la zone blanche située sur la gauche de la fenêtre. Vous pouvez afficher le nom de chaque projecteur en cliquant sur "Affiche l'identification des projecteurs". Voici les outils disponibles:

- Crayon : affecte une couleur choisie à un projecteur
- Choisir un Pixel: l'utiliser si vous voulez maintenir une sélection de projecteurs à travers les nombreux pas
- Ligne, Rectangle, cercle: pour dessiner une ligne, un rectangle ou un cercle
- Pot de Peinture : change la couleur de tous les projecteurs s'ils ont déjà la même couleur

- Pipette: pour sélectionner la couleur d'un pixel déjà ajouté à un projecteur
- Sélectionne tous les projecteurs
- Désélectionne tous les projecteurs
- Inverse la sélection des projecteurs
- Sélectionne 1/2

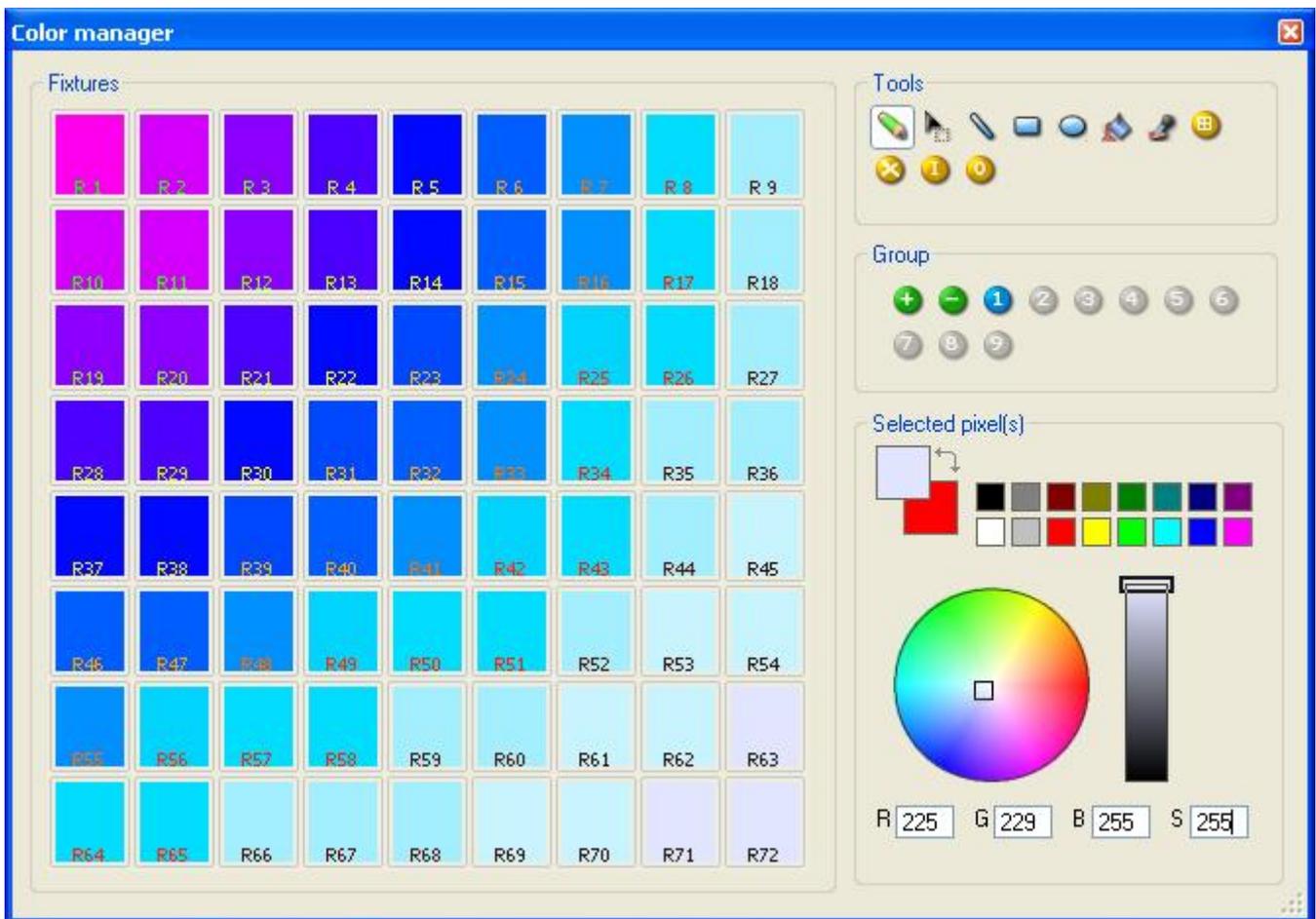
Groupe

En utilisant cette section, vous pouvez additionner 9 groupes d'appareils pour un accès facile. Sélectionnez vos appareils en utilisant un des outils mentionnés ci-dessus, puis cliquez sur le bouton "+" pour ajouter un groupe. Vous pourrez ainsi voir le numéro, correspondant au groupe, changé de couleur sur l'écran.

Pour accéder à ces groupes, presser simplement le numéro surligné depuis la zone de Groupe.

Pixel(s) sélectionné(s)

Cet outil permet de définir la couleur de tous les appareils sélectionnés (s'il y en a). Vous avez le choix entre les couleurs prédéfinies, la palette de couleur ou la saturation. Vous pouvez également faire un clic droit sur une des couleurs prédéfinies, pour affecter cette couleur dans le carré de sélection des couleurs. Vous pourrez alors peindre, en utilisant l'outil pinceau puis en cliquant droit, un appareil de cette couleur. Si vous faites un clic gauche alors vous peindrez l'appareil de la première couleur prédéfinie.



4.2.Effect Manager

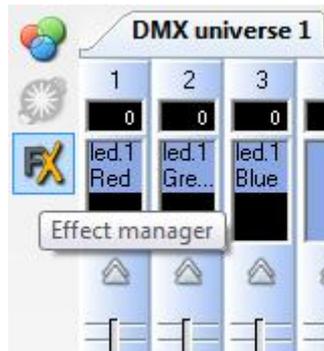
4.2.1.Présentation

"Effect Manager" est un outil extrêmement puissant qui vous permet de créer facilement des effets

sensationnels avec vos projecteurs sans avoir à utiliser de laborieux procédés de programmation pour chaque pas et scène. Une fois que vous avez créé vos effets avec cet outil, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Générer (Nouvelle scène)" et le logiciel créera automatiquement les pas requis.

"Effect Manager" s'adapte lui même en fonction des projecteurs que vous utilisez. Pour vous montrer toutes les capacités de cet outil, vous commencerez par utiliser une matrice de LED RGB.

Pour accéder à l'éditeur d'effet, sélectionnez simplement la scène sur laquelle vous voulez appliquer le ou les effets, puis cliquer sur le bouton "FX".



Les effets peuvent être sauvés pour des utilisations ultérieures et réouverts dans d'autres scènes.

4.2.2. Editeur de dégradé

L'Editeur de dégradé vous permet de créer de nombreux dégradés complexes et statiques.

Pour allumer l'éditeur, cliquez sur le bouton rouge et sélectionnez le type de dégradé et la direction du dégradé.

Editer la couleur du dégradé

Dans cet exemple vous aurez à créer un fondu entre du bleu et du vert.

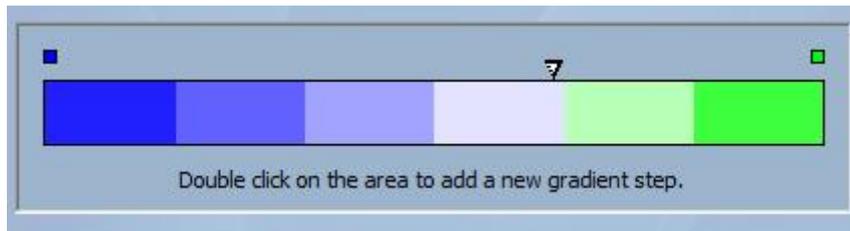
Choisissez votre couleur à partir de la liste déroulante (petit carré en haut à gauche et à droite).

Changer la longueur du dégradé.

Ici vous pouvez voir un dégradé entre du bleu et du vert. Vous souhaiteriez que le dégradé soit long au départ et court sur la fin de la zone. Pour réaliser cela, vous pouvez créer un pas de dégradé en double cliquant sur une partie de la zone de dégradé. Un point apparaîtra. Vous pourrez glisser ce point tout au long de la zone pour changer le dégradé.

Ajouter une couleur au dégradé

Vous pouvez utiliser ce point pour ajouter de multiples couleurs au dégradé. Par exemple, vous voudriez que le fondu du dégradé passe du bleu au blanc, puis du blanc au vert. Vous pouvez le réaliser en sélectionnant le point et en changeant la couleur depuis la liste déroulante.



Si vous n'êtes pas satisfait des points que vous avez ajouté, il vous suffit simplement de sélectionner le point et cliquer sur le bouton "Détruire".

N'oubliez pas il faut cliquer sur le bouton "Générer" avant de fermer "Effect Manager".

4.2.3.Mélange de couleur

L'outil "Mélange de couleur" est le plus simple chemin pour créer des effets de couleur complexes. Tout d'abord allumer l'outil et sélectionner un effet. Cliquez sur le bouton "Aperçu" pour voir à quoi ressemble votre effet final.

Vous pouvez aussi bien varier la taille, la vitesse et la direction de l'effet que changer les couleurs utilisées en cliquant sur l'icône de la palette de peinture. Vous pouvez aussi changer le nombre de couleurs utilisées.

N'oubliez pas de cliquer sur "Générer" avant de fermer "Effect Manager".

4.2.4.Effets matrices RGB

Effets de couleur

Cet outil a été spécifiquement conçu pour être utilisé une matrice produits LED. Pour commencer, cliquez sur le bouton "+" pour ajouter un "Calque". Le nom du calque peut être modifié en double cliquant dessus. Plusieurs types sont disponibles, le plus classique étant la couleur. La couleur peut être changée en cliquant sur la palette. Vous pouvez également créer différents effets en sélectionnant "Effect" dans la liste déroulante de l'onglet "Type".

Image et Video

"Effect Manager" est capable de lire un fichier au format jpg, bmp ou gif et l'interpréter dans la matrice de LED. Sélectionner "Picture" dans la liste déroulante de l'onglet "Type" et charger votre photo. Vous pouvez choisir d'agrandir votre photo en remplissant la matrice en entier, ou de laisser les proportions d'origine. Si vous souhaitez aller un peu plus loin dans vos démarches, AVI vidéo peut aussi être utilisé.

Texte

En sélectionnant "Texte" dans la liste déroulante de l'onglet "Type" vous ouvrez l'éditeur de texte. Ici vous pourrez entrer du texte et choisir où placer le texte dans votre matrice de LED. Vous pouvez aussi faire dérouler votre texte en cliquant sur une des 4 flèches et en ajustant la vitesse de défilement. En cliquant sur le bouton "T" cela permet de changer la police de caractère. Pour changer la couleur du texte et du fond d'écran sélectionnez la palette en bas à droite.

N'oubliez pas de cliquer sur "Générer" avant de fermer "Effect Manager"

4.2.5.Effets avancés

Cet outil vous permet d'avoir plus de contrôle au travers de canaux individuels de vos appareils, cela peut être extrêmement utile aussi bien avec des lyres et scanners que des LED. Pour faire la démonstration de la section " Effets avancés" vous insérerez 8 lyres génériques. Vous noterez que lorsque l'on insère des lyres, l'interface "Effect Manager" s'adapte. Les nouveaux canaux de projecteurs sont désactivés et l'onglet "Effets matrice RGB" est remplacé par l'onglet "Effets Pan/Tilt".

Tout d'abord vous devrez cliquer sur "Faisceaux ON". Celui ci envoie un message pour tous les canaux shutter/iris/dimmer pour activer les faisceaux.

Selectionner le canal sur lequel vous souhaitez appliquer un effet. Dans cet exemple vous avez appliqué un effet au canal dimmer.

Puis, choisir une forme vague depuis la liste déroulante, ici c'est un sinus. Vous pouvez prévisualiser votre scène en tant réel en utilisant le logiciel de visualisation 3D. Adaptez les paramètres de la vague et choisissez si vous souhaitez avoir tous vos appareils synchronisés ou déphasés, puis cliquez sur "Générer".

4.2.6.Effets Pan/Tilt

Vous pouvez tout aussi bien créer des vagues ou créer plus d'effets spécifiques avec l'outil Pan/Tilt.

Comme avec les autres outils présents dans "Effect Manager", vous devrez cliquer sur "Faisceaux On". Celui ci envoie un message pour tous les canaux shutter/iris/dimmer pour ouvrir les faisceaux.

Une fois que l'outil est allumé, commencez par créer une forme à partir de la liste des formes et cliquez sur play pour tester vos effets.

Vous pouvez éditer votre forme en ajoutant, en supprimant ou en bougeant vos points.

Pour ralentir ou accélérer vos effets, changez l'intervale de temps. Cela change le temps pour aller d'un point à un autre.

N'oubliez pas de cliquer sur "Générer" avant de fermer "Effect Manager".

4.3.Internet

Ici vous devez entrer le S/N de votre interface et le mot de passe associé (JULS par défaut). Le logiciel va alors tester si votre interface est actuellement connectée à Internet ou non. Si c'est le cas, vous pourrez modifier le show autonome et les paramètres de l'interface (horloge...) instantanément. Dans le cas contraire, vous pourrez télécharger votre show sur notre serveur et votre interface le récupèrera lors de sa prochaine connexion. Le téléchargement d'un nouveau show se fait par la procédure habituelle dans l'onglet mode autonome.

Si l'interface est connectée, vous pouvez tester votre show en temps réel en désactivant l'option "Ne pas activer le mode autonome maintenant".

Cette fonction de l'Interface IP permet de travailler via Internet et est particulièrement utile pour les installations architecturales. Imaginez une installation architecturale à Los Angeles contrôlée avec ce produit, si l'éclairagiste souhaite apporter une modification à son show, depuis Paris, New York ou Singapour, il pourra le faire depuis n'importe quel ordinateur connecté à Internet. Voyons maintenant comment paramétrer la connexion.

Note: Cette fonction permet de mettre à jour (show, horloge) l'interface IP, elle ne permet pas un contrôle des canaux DMX en temps réel !

Paramètres réseau

Pour utiliser cette fonction, l'interface doit être connectée à un réseau local (LAN) disposant d'une connexion Internet. Il est impératif de spécifier l'adresse de la passerelle (routeur ou ordinateur) donnant l'accès à Internet. L'interface ne pourra pas se connecter si le réseau utilise un mode DHCP. Voir le chapitre "Installation de l'interface IP/Ethernet" du manuel Hardware pour plus d'informations.

Paramètres de connexion

L'interface peut se connecter automatiquement à Internet ou à la demande. La connexion automatique doit être paramétrée dans l'onglet "Paramètres Internet" de la fenêtre de configuration de l'interface (voir le chapitre "Installation de l'interface IP/Ethernet" du manuel Hardware). Vous pouvez paramétrer une connexion chaque jour, semaine ou mois ainsi que la durée de chaque connexion.

Pour lancer une connexion manuellement, il suffit d'enfoncer les boutons "+" et "-" simultanément. N'oubliez pas de préciser la durée de la connexion dans les paramètres, la durée par défaut étant de 10 min.

Une fois la connexion établie, **la LED verte de l'interface reste allumée** pour toute la durée de la connexion.

Téléchargement d'un nouveau show

Pour modifier le show autonome de votre interface à distance, vous devez démarrer le logiciel Easy Stand Alone et sélectionner le mode "INTERNET" sur l'écran de démarrage. Si une connexion Internet est disponible, le logiciel ouvre la fenêtre suivante :

