# **Sunlite Suite 2**

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.Avant de commencer	1
1,1.0uoi de neuf avec Suite 2	2
1,2,Le package Sunlite	9
1.3.Installation de l'interface et du logiciel	13
1.4.Profils de proiecteurs	. 14
2.Pour bien commencer	. 15
2.1.Création de votre premier show	. 16
2.2.Création de votre première scène	. 21
2.3.Edition d'une scène avec EasyStep	. 22
2.4.Edition d'une scène avec EasvTime	. 26
2.5.Using a MIDI Controller	. 28
3.Programmation	32
3.1.Structure du show	33
3.2. Création de la page MASTER	. 33 33
3 3 Création de cycles	36
3 4 Editeur de houtons	38
3 5 Positionnement des houtons	<u>4</u> 1
3 6 Les hoites de dialogues des houtons	1 11
3 7 Fondu de scènes	
3 8 l es nalettes	. 40 //0
3 9 Les tunes de palettes (mode avancé)	. 49 52
3 10 Followspot	51
5.10.Followspot	. J4 E0
4.Les enets casy line	. 20
4.1.Niveaux statiques	. 59
4.2.Les gradients	. 60
4.3.Les courbes	. 61
4.4.Les couleurs	. 61
4.5.Les effets Pan/Tilt	. 62
4.6.Les matrices	. 63
4.7.Les images	64
4.8.Les GIF animes	. 64
4.9.Les videos	. 65
4.10.Les defilements de texte	. 66
4.11.Color Manager	. 67
4.12.Le Phasing	. 68
5.Gestion des projecteurs	71
5.1.Les groupes	. 72
5.2.Les Rects	72
5.3.Gestion Live des projecteurs avec les groupes	. 74
5.4.Positionnement avancé	. 76
5.5.Patch avancé	. 77
5.6.Plusieurs univers DMX	79
5.7.Impression du patch	. 81
6.Déclenchements et contrôles externes	81
6.1.Clavier	. 82
6.2.Heure et date	. 82

6.3.Console (MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick)	
6.4.DMX	
6.5.Joystick	
6.6.Ports d'entrée	
6.7.MIDI Time Code (MTC)	
6.8.Audio	
6.9.Clavier OLED	100
7.Autres fonctionnalités	101
7.1.Les privilèges d'accès	102
7.2.Les favoris	103
7.3.Multimedia	104
7.4.Mode autonome	105
8.Easy Show	109
8.1.Démarrage	110
8.2.Création manuelle des timelines	112
8.3.Options des timelines	113
8.4.Options diverses	114
8.5.Déclenchements	115
8.6.Options de synchronisation	116
9.Autres logiciels	117
9.1.Éditeur de console	118
9.2.Visualisation 3D	120
9.3.Éditeur ScanLibrary	122
-	

# 1.Avant de commencer

#### Bienvenue

Bienvenue dans l'univers Sunlite Suite 2 ! Vous êtes certainement pressé d'utiliser votre logiciel, c'est pourquoi nous avons fait en sorte que les 2 premiers chapitres de démarrage soient les plus concis possibles. L but du premier chapitre est de vous préparer à l'utilisation du logiciel, le second explique les fondations du logiciel. Si vous êtes un nouvel utilisateur des logiciels Sunlite Suite alors ces 2 chapitres seront suffisants pour bien débuter. Vous pouvez aussi consulter les tutoriels vidéo ici : http://www.nicolaudie.com/nicolaudietv



#### Checklist

Avant de commencer, veuillez vérifier que vous disposez bien d'un package complet :

- interface USB-DMX
- ordinateur de type PC sous Windows XP, VISTA, 7, 8
- un cable USB
- un CDROM d'installation

Si vous disposez d'une connexion Internet, nous vous recommandons de visiter notre site www.nicolaudie.com et de télécharger la dernière version du logiciel Sunlite Suite 2.



## 1.1.Quoi de neuf avec Suite 2

Ce chapitre est pour les utilisateurs Sunlite Suite 1 et décrit toutes les nouveautés et améliorations disponibles dans Sunlite Suite 2.



La première chose que vous remarquerez est le déplacement des menus du logiciel dans une barre d'outils.

	-							ww.nicolau	udie.con	n						
	Controlle	r Pa	je	Button	s.											
		0	-	n		0		Hitti		33	J					
Loc	Open/Save	Startin	ig	Pages	Fixtures	Cycle	DMX	Console	Fade	Extern				×	MASTER	
	Show	paramet	ers •			Ex	ternal w	indows		windo		0	ø	😨 👛	-0- I	Display KEYB
In Pa	ges													•	INIT	
Name																
	_MASTER	1-1	N													
			3	_	_	-	-									

Toutes les informations sont désormais sauvegardées dans des fichiers .shw. Les fichiers Sunlite Suite 1 (.ssh) peuvent bien sûr être importés.

		* ×		R	_	_
	4	8 🗰 🛛 🏫	General	Page INIT	Fade	
_	Open S	Show				
	Show on hard drive			- <b>0</b>		
Name	Infos	Last modific	sation	Import	1	Genera
Demo Sunlite Suite2	1	Wednesda	y, November	25, 2009,		
Show	Current loaded show				,	
Show1						
Show2						
Show3			-			
	OK	<				

L'écran régie a été complètement repensé de manière à le rendre plus ergonomique et offrir un gain de place. Les boutons peuvent être repositionnés par simple drag&drop (ctrl+clic droit).

0.	Sunite Suite2 - Copyright(0 1989-2009 Show 😄 🖂
Controller Page Button	
5 7apri * X	MOVING HEAD
Name C B M O O	General Page (N1T Fade X
.MASTER 8 0 0 0	
■ MOVING HEAD	
	2 Zoom Zoom
General Page (INIT Fade	
General	
[NET	

Les nouvelles fenêtres compressions sous forme de popup permettent un réel gain de place.



En cliquant sur un bouton avec le bouton droit de votre souris tout en maintenant la touche SHIFT de votre clavier enfoncée vous aurez accès à la boite d'outils du bouton.

Les curseurs ont pris la forme de boutons rotatifs. Ces contrôles permettent de gagner de l'espace et surtout offrent une meilleure résolution. Vous pouvez ajuster la valeur en cliquant dessus et en déplaçant votre souris de haut en bas.



Les déclenchements date et horloge sont désormais paramétrables sur un calendrier.

	Button Settings.		" Col	or mixing a	all."				-	8 ×
General 😒		1 7	31	ALL						
m			23	24	25	26	27	28	29	
General	November 2009									
	MTWTFSS	9-00		-	-	-	_			_
	26 27 28 29 30 31 1	10.00		-	-	-		-		-11
Trigger 🙁	2 3 4 5 6 7 8	10:00		-	-	-	_	_	_	-111
	16 17 18 19 20 21 22	11:00		-		-	_		_	- 11
Trigger	23 24 25 26 27 28 29	12 pm								
Tree	30	1:00								m
Les inte	December 2009	2:00								
FasyShow	MTWTFSS	3:00	-		-	-	-	-	-	- 110
	123456	4-00	-		-	-	-		-	- 110
Video Sou	7 8 9 10 11 12 13	5.00			-	-				- 111
~	21 22 23 24 25 28 27	5:00		-	-	-	_		_	- 111
	28 29 30 31 1 2 3	6:00				_	_		_	- 111
Button 😵	4 5 6 7 8 9 10	7:00								_ 111
	Today None	8:00								
		9:00								
		10:00	-							-
			-							
							_			
								OK	Cal.	2el

Vous pouvez accéder aux fonctions Easy Show sans avoir à renommer vos boutons.

General	EasyShow open / close	
General	Start EasyShow	
Trigger 😒	Command	
Trigger         Time         EasyShow         Video Sou         Button	Play Stop playing when you release the button Stop Back Next Jump to break point Srectpoint Open Show EasyShow file	

La gestion du patch est désormais graphique et permet de gérer les adresses de vos projecteurs par simple drag&drop.

Shortcut Manager				1000	x
Control	😳 DMX	The MIDI	E Port	B Touche	-
🛨 Groupes					
🖃 Scène					
<ul> <li>Add a Scene</li> </ul>	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
<ul> <li>Play scene</li> </ul>	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
Stop scene	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		=
- Pas					
– 🔟 Ajoute un nouv	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
Sélectionner tout	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
🗉 Live					
– 📵 Pause	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
– 📵 Blackout	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
– 📵 Suivant	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
Précédent	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non		
- BPM					
📙 🔟 BPM manuel	Non [0.0.0]	Non[0*0*0]	Non	SPACE	
Toutes les scènes					
– 📵 White	Non [0.0.0]	Non [0*0*0]	Non	Non	
– 📵 LED2	Non [0.0.0]	Non [0*0*0]	Non	Non	
– 📵 LED3	Non [0.0.0]	Non [0*0*0]	Non	Non	
- 📵 LED4	Non [0.0.0]	Non [0*0*0]	Non	Non	-
			ОК	Annuler	

L'éditeur de boutons est désormais beaucoup plus simple d'utilisation, Une fois les projecteurs sélectionnés, les presets principaux apparaissent dans la fen6etre presets. Les canaux peuvent toujours être modifiés à l'ancienne mode.

Controller Controller	0.560.560.0 c	y-dan	
	Tat 🔨	Posten 16 Bit Internativ Color Gogo (Seam Effect)	_
Paire Serpaire	Patorine Groups (not)		
Fade 1 Gm00u00	Steps.	Hold Time Gmd1a00	
E EasyStep El EasyTime			

La fenêtre EasyStep fonctionne de la même manière. En revanche la fonction EasyTime est désormais disponible sous forme de timelines permettant ainsi la programmation de vos boutons par simple drag&drop.



Sunlite Suite 2 intègre une fonction palettes. Ainsi vous pourrez créer des presets de positions, couleurs...et les appliquer à vos boutons de manière à en faciliter la modification ultérieure.

E Falette			-	Palette ed	and the survey of					
New Duplicate Rename Delete Ser	C B									
+ 8 8 0 0 * m a		_	_		Destern	_	/ Color 1	user Colore	- man-da-harara " Be	aline Beam Course
T . C. M					-		-1558	f.	y nerviscurery inc	0' 2371'
Part Nyam						¢		¥.50		
							5704*			
Name	Pan Tit	Denner	216	Zoom	Celor	Strok	Wheel rotation	Shake	ten rotation	ten indexation A
Page : MOVING HEAD MOVING HEAD 1	0	° -	° -	° -	Red     Oreen     Blue	° -	° -	° -	° -	° -
Page : MOVING HEAD MOVING HEAD 2	Q X 4046* Y -204*	° -	° -	° -	Red Green Blue	° -	° -	° -	° -	° -
Page : MOVING HEAD MOVING HEAD 3	<b>₽</b> X 4046* Y -214*	° -	°	° -	Red Green Blue	° -	° -	° -	° -	°
1.4				- 0	(i) Ref			-1 <b>î</b>		-0 E

La visualisation des cycles se fait désormais sous forme de timelines.

				Cycle
Al Dimmer Gobo @@@ Dimmer DimClose s	Color	Current time 000m04s43	Color Blue111	000 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
0550 1500 1550	2s00 2s50 3s00	3 <mark>000m03s75</mark> 0 4s50 5s00	5s50 6s00	<b>e</b> 9

Une nouvelle gestion du mode autonome des interfaces permet désormais d'écrire votre show dans la mémoire de votre carte directement et sans avoir à importer celui-ci dans le logiciel Easy Stand Alone.

8	d Jines Editor - Cale		_	(Parts allowed to)	-		
Parate	Care Const Care					Scene	
00	46 #2 #5	64 85 68 87		ሮዮዮ		[ ℃ ℃ ♀	
00 20 30 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40		10         10         11           28         28         28         28           28         28         28         28           44         37         46         47           44         43         46         47           44         43         46         47           44         43         46         47           44         43         46         47           44         43         46         47           44         43         46         47           44         43         46         47           44         48         46         47           44         48         46         47	10         10           24         30           44         31           45         44           46         46           46         46           46         46           46         46	JANSE L JASTER ARS2 L MOVING HEAD	008	Scole     S	CCCCC
Pages _ A L Scene B	Areas Area A - 81	C Num. On Next	r fade ⊡ Purt				
0 E							

Le logiciel offre désormais des fonctionnalités avancées pour l'utilisation live de vos projecteurs. Vous pouvez par exemple assigner un groupe de projecteurs à un bouton et ensuite ajouter ou enlever des appareils du groupe à tout moment.



## 1.2.Le package Sunlite

Vous trouverez ici un bref récapitulatif des logiciels disponibles dans le package Sunlite Suite 2.



#### Sunlite Suite 2



#### **Easy View**

Notre logiciel de visualisation 3D permet de programmer votre show sans connecter vos appareils. Le logiciel vous montre tous vos effets comme si les projecteurs étaient reliés à votre ordinateur. Ce logiciel n'est cependant pas nécessaire à la programmation de votre show.



#### **Easy Show**

Disponible avec les packages First Class, ce logiciel permet la synchronisation de vos effets avec une piste vidéo ou audio. Comme pour un logiciel d'édition audio ou vidéo, Easy Show se présente sous la forme de timeline et permet grâce au drag&drop de construire votre show synchronisé de manière très simple.

(m) :		myshow.ses -			- = ×
Document	Windows Options		10		Language * ?*
DER	🧭 🙍	0m00s00	-		
New Open Save	Save Options		) 🕑		
File					
bries.		×			×
Din 1		Type :	0×1		
		Media lenot Video size :	h : 0m01s00 Undefine		
		Audio info :	Francisco Parlada		
- Bin	0 Items Media type Durat	ion Aud Starting at : Ending at :	0m00s00		
and Audio CD		Length :	0m10s28		
MOVING HEAD		Stretch			
	•				
		infos	Timelines options Dom pre-	view 🔄 Undo 🕕 Marks	
944	\$00 0m01s00 0m02s00 0m03s00	0m04s00 0m	95s00 0m06s00	0m07s00 0m08st	00 0m09s00
MOVING HEAD	Scene 3 Scene 3 Scene 3 Scene 3 Scen	Scene Scene Scene	Scene Scene Scene	Scene Scene Sc	ene s
8,	Color Bantill Color Bantill		Color LLoop	Calor Llana	Color Lloop
£1			Carso, Marrie	AND MADE	
Audio y					
Video •					
Audio CD	Ditrack I CD track I CD track I CD track	k1 Obred 1	CD track1 CD track1	CD track 1 Ct	Ditradi 1 CD tradi 1
Communication					
Communication					

#### **Editeur ScanLibrary**

Cet outil permet la création de vos propres profils de projecteurs ainsi que l'édition des profils de la librairie. Il inclut tous les effets présents sur vos appareils (iris, gobos, couleurs, etc...).

() L L .	ScanDibrary - traxTest.ssi2	_ = X 1* Language* (1)
Untitled trawTest.ssl2		() x
Library type : Head Lamp Number of channels : 4 Beam Lamp power : W Pan a	Hype : Tilt angle : 220° rangle : 16° Pan speed : 00 s 00 ingle : 360° Tilt speed : 00 s 00	Library editor
Effect type	Channels Channels	
	Mode 1 C 1 Gobo 1 Gobo 2 Shutter 1 4 Presets 1 1 Presets X / Y Presets 3Color 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Pan 4 Tilt C C X/Y C

#### **Configuation minimale**

- PC de dernière génération sous Windows XP, Vista, 7 ou 8
- Processeur dual core
- Résolution d'écran de 1280\*768 au minimum (1680\*1050 sont un plus)
- 1GB de RAM au minimum

- L'utilisation du logiciel de visualisation 3D requiert une carte graphique avec un minimum de 1 GB de mémoire

## 1.3.Installation de l'interface et du logiciel

Le logiciel doit être installé avant de procéder à l'installation de l'interface USB-DMX.



Insérez le CDROM d'installation dans le lecteur de votre ordinateur. Attendez quelques secondes et l'assistant d'installation devrait se lancer automatiquement. Si vous avez téléchargé le logiciel depuis notre site Internet, double cliquez sur le fichier pour lancer l'installation.



Suivez les instructions pour installer le logiciel. Les pilotes USB de l'interface DMX seront installés durant l'installation du logiciel. Lorsque la fenêtre d'ajout de périphérique apparait, cliquez sur suivant. Les pilotes ne sont pas signés numériquement, cliquez sur Continuer.

Une fois l'installation terminée, vous pouvez connecter votre interface USB pour terminer l'installation des pilotes. Une notification de Windows apparait alors dans la barre des tâches. Ne démarrez pas le logiciel tant que l'installation de l'interface n'est pas terminée, celle-ci ne serait pas reconnue.

Connectez votre câble DMX à l'interface USB et à votre premier appareil : XLR mâle votre câble vers l'interface USB et femelle vers le projecteur.



## 1.4.Profils de projecteurs

Toutes les fonctions de vos appareils DMX sont sauvegardées dans le profil de l'appareil (fichier .ssl2). Plus votre fichier sera précis, plus la programmation de vos appareils sera facile. En cas de fichiers incomplet ou erroné, Sunlite Suite 2 ne reconnaitra pas correctement vos appareils et leur programmation sera difficile.



Il existe un fichier pour la plupart des projecteurs disponibles sur le marché. Ces fichiers peuvent être créés ou édités à l'aide de l'éditeur ScanLibrary. Pour plus d'informations à propos de ce programme, vous pouvez regarder les tutoriels ScanLibrary.

6 DOM .	ScanLibrary - Untitled	 1* tanguage* 0
Untitled		())
Library Spin     Library Spin     Simpler of channels     Simpler of chan	pp0 : Tiltangle : 220° nagle: 55° Pan speed : 00 s 00 gle : 350° Tiltspeed : 08 s 00	Library editor
Effectiges	0008	annais -
	rede 1 Red 2 Green 3 RGB C 9 W RGB 9 W	Blue RGB 📀
		Contraction of the second seco
R: 255 A G: 255 A B: 255 A H: n A G: n A V 255 A V		

# 2.Pour bien commencer

#### Le concept de Sunlite Suite 2

Les principales fonctions de Sunlite Suite 2 sont les pages, les scènes et les switchs.

- 1. Chaque type d'appareil est situé dans sa propre page
- 2. Caque page contient des boutons scènes et switchs
- 3. Une seule scène peut être activée à la fois dans une même page

4. Un switch contrôle un type de canal, par exemple couleur ou gobo. Il est possible d'avoir autant de switchs que souhaité activés en même temps (tant qu'ils ne contrôlent pas les mêmes canaux DMX bien sûr).

Vous pourriez par exemple avoir une scène avec un mouvement de vos lyres ainsi qu'un chaser sur les dimmers de celles-ci. Vous pouvez ensuite créer un switch "lyres rouges" et l'activer afin de changer la couleur de vos lyres tout en continuant leur mouvement.

## 2.1.Création de votre premier show

Ouvrez Sunlite Suite 2. La boite de dialogue d'ouverture de show est accessible depuis le menu principal.



Cliquez ici pour créer un nouveau show

al 👻 🖌 🖕	🕃 Fade scene	<ul> <li>X an DMX level</li> </ul>	👻 X 📿 Cycle	
		DMX universe D	MX input MASTER 4	
00	Name	Show on hard drive	Last modification	0 9 9 9
	Demo Sunlite Suite	2	Monday, November 16, 2009,	10:36
	Show1	Create a new sł	now × nber 29, 2009, 1	5:16
	Show2	Enter new name for the sh	ow mber 01, 2009,	15:
: 5 3; 5 3;		Show		
111111		ОК	Cancel	
		L		
		ОК		
1		100*110*111*112	110 114 115 116 117	

Les fenêtres du logiciel peuvent être disposées selon votre convenance par drag&drop. Pour débuter les fenêtres pages et master sont les seules nécessaires.

-	900	reason (companie elle	SHE WEISER	ondender om offensen			- • ×
Controller Page Button							Language * 7*
Lock Open/Save Software show perferences	Cycle DMX Console I	lade Favorites External windows *	Show the Shutter light beam closed	Dimmer full     Dimmer closed	E his full	Zoom wide	
Do Facer	- ×	MASTER					- ×
Name		General Page INIT	Tade				
.MASTER		IIII Q IIII (	•				
				Ge	real		
		INIT					
		T					
		-					
		-					
La Course De La Calanda							

Chaque type de projecteurs dispose de sa propre page. Les nouvelles pages peuvent être créés ici :



#### 1ère étape

Sélectionnez votre projecteur dans la liste de gauche. Les projecteurs sont classés par marque. lci nous allons créer une page pour nos lyres imaginaires, le fichier ce cet appareil est situé dans le répertoire "Generic".

New page with Scanibrary wizard (Step 1-6)					
Sélectionnez la librairie avec laquel vous voulez créer une nouvelle pa	ge.				
ScarLibrary 9 led 9 panel+dimLyr 9 par 36 9 par 56 9 par 64 9 rgb 16bits 9 rgb 16bits 9 rgb 16bits 9 rgb 16bits 9 rgb bowl 9 rgb 16bits 9 rgb bowl 9 rgb nodule4 9 rgb veloar 9 scanner 9 scanner 9 scanner 9 scanner 9 test 2 presets 9 test 2 pres	scanibraryl_Generic(MOVING HEAD.ssl2 18 Channels Pan angle 540° Tit angle 300° Beam angle 35° Channels 1. PAN X 2. TILT Y 3. PAN µX 4. TILT µY 5. Cyan 6. Yan				
	Back Next > Cancel				

#### 2ème étape

Le logiciel a besoin de connaître le nombre de projecteurs à insérer ainsi que l'adresse DMX du premier. Ici nous utilisons 8 projecteurs et l'adresse de départ est 1.

	New page with	Scaniibrary wizaro	I (Step 2-6)			×
			Patch			
Use the fixture icon to drag	DMX universe 1	DMX universe 2	DMX universe 3	DMX universe 4	DMX universe 5	DMX uni <sup>,</sup> 4 🕨
	1 2 3 4 5 8 7	MOVING HEAD	13 14 15 16 17	18 19 20 21 22	23 24 24 MOVING	HEAD:0 31 32
patch.	33 34 35 <b>36 37</b> 38 3	40 41 42 43 <b>MO</b>	/ING/HEAD® 49	50 51 52 53 <b>54</b>	<b>55</b> 56 57 58 59 6	MOVINGH
	EAD:6 67 68 69 70 7	1 <b>72 73</b> 74 75 76	77 78 79MOVING	SHEAD94 85 88	87 88 89 <b>90 91</b> 9	12 93 94 95 96
Column Column	*MOVING/HEAD 02 10	3 104 105 106 107 <b>108</b>	109 110 111 112 113	1411MOVING HE	AD 20 121 122 123 1	24 125 <b>126 127</b> 128
Pixture	129 130 131 132 13MOVE	IG HEAD 38 139 140	141 142 143 144 145	146 147 148 149 150	151 152 153 154 155 1	56 157 158 159 160
MOVING HEAD	161 162 163 164 165 166 16	7 168 169 170 171 172	173 174 175 176 177	178 179 180 181 182 1	183 184 185 186 187 1	88 189 190 191 192
	193 194 195 196 197 198 19	9 200 201 202 203 204	205 206 207 208 209 :	210 211 212 213 2142	215 216 217 218 219 2	20 221 222 223 224
	225 226 227 228 229 230 23	1 232 233 234 235 236	237 238 239 240 241 :	242 243 244 245 248 2	247 248 249 250 251 2	52 253 254 255 258
4000	257 258 259 260 261 262 26	3 264 265 266 267 268	269 270 271 272 273	274 275 276 277 278 2	279 280 281 282 283 2	84 285 286 287 288
DMX universe	289 290 291 292 293 294 29	5 296 297 298 299 300	301 302 303 304 305	306 307 308 309 310 3	311 312 313 314 316 3	16 317 318 319 320
Exct DMV channel	321 322 323 324 325 326 32	7 328 329 330 331 332	333 334 335 336 337 :	338 339 340 341 342 3	043 344 345 348 347 3	48 349 350 351 352
Number of	353 354 355 358 357 358 35	9 360 361 362 363 364	365 366 367 368 369	370 371 372 373 374 3	375 376 377 378 379 3	80 381 382 383 384
	385 386 387 388 389 390 39	1 392 393 394 395 396	397 398 399 400 401	402 403 404 405 406 4	407 408 409 410 411 4	12 413 414 415 416
Matrix	417 418 419 420 421 422 42	3 424 425 426 427 428	429 430 431 432 433	434 435 436 437 438 4	139 440 441 442 443 4	44 445 446 447 448
Dateth	449 450 451 452 453 454 45	5 456 457 458 459 460	461 462 463 464 465	466 467 468 469 470 -	471 472 473 474 475 4	76 477 478 479 480
- Pacify	481 482 483 484 485 488 48	7 488 489 490 491 492	493 494 495 496 497	498 499 500 501 502 5	503 504 505 506 507 5	08 509 510 511 512
				< Back	Next >	Cancel

#### 3ème étape

Les débattements maximum de vos projecteurs peuvent être réglés ici. Par exemple, si vous utilisez une lyre dans le coin d'une scène, vous ne souhaiterez certainement pas qu'elle passe 50% de son temps à éclairer les murs.

New page with Scanibrary wizard (Step 3-6)											
Do Enable	some applications, yo	xu may have highest Pan	e to set a /Tilt ampli	imit to the highest Par tude for your fixtures	v/Tilt amplitude being ?	) used.					
Name	Enable beam on	Inv Pan	Inv Tit	Swap X and Y		200000		10000		 1	
MOVING HEA.	. 🖂										
WOVING HEA	. 🗟	0		E							
NOVING HEA	. 🖂	E									
NOVING HEA	. 🖂	E									
NOVING HEA	. 🖂	Ē									
/OVING HEA	. 🖂		E.								
NOVING HEA	. 🗵										
MOVING HEA	. 💌	<b></b>									
Solo, only se	elected fixture(s) will	enlighten									
	t the following settin	gs and adju			page and that you v			ility the			
hange configu		ing to respros	jrem ell tr	e scenes, e.g. during	a touring show.						
							_				
) (Solo)							<	Back	Myst >	Cance	H

#### 4ème étape

Le logiciel va maintenant créer des switchs pré-programmés pour les presets principaux de vos

#### projecteurs.

✓Enable	Name	Enable	
Activate beam on	🗉 🔆 Iris	<b>V</b>	
Solo, only selected preset(s) will activated	E Zoom	×	
		R	
-	Color	R	
Com and	+ Gobo	×	
		R	
	→	R	
O Color 2	Gobo 2	R	
H H H H H H H	E C RotGobo 2	×	
	+ Prisme	R	
	+ RotPrisme 2	R	
Channel presens	• X-Y	R	
UI.	Trichro All	2	

#### 5ème étape

Le logiciel peut aussi créer une multitude d'effets.

New page with Scanibrary wizard (Step 5-6) X					
You may now select the relevant pre-programmed se	cenes and adjust the moving-area for the fo	tures.			
[∞] Enable	Name	Enable			
Activate beam on	Circle Cercle dephase de 5				
8	Center				
	Circle phasing Cercle dephase de 5	₩ 🚥			
	Curve Curve				
	Curve phasing Curve	F 🚳			
Channel presens	8 Eight Curve				
	PanMove pen move				
(1) see		<back net=""> C</back>	ancel		

#### 6ème étape

Votre nouvelle page est maintenant terminée. Cliquez ici pour ouvrir le logiciel de visualisation 3D afin de visualiser les effets générés.



## 2.2. Création de votre première scène

Notez que tous vos boutons pré-programmés possèdent un trait rouge sur la largeur. Cela implique qu'il s'agit d'un switch. Un switch ne contrôle en fait qu'une seule propriété. Par exemple nous avons ici 10 switchs gobos compressés afin de gagner de la place.



Plusieurs switchs peuvent être sauvegardés dans une scène. Une nouvelle scène peut être créée ici.



Lorsque "Comme l'état actuel des circuits" est sélectionné, tout ce que vous voyez sera sauvegardé dans

#### la nouvelle scène.

New Scene	×
MOVING HEAD 2 1 (2) 1-144	
Enter the name of the button Scene	
Choose how you would like the new button :	
OEmpty	
O Equal to INIT	
<ul> <li>As you see now</li> <li>✓ Include the current scene : I N I T</li> <li>✓ Include the activated switchs :</li> </ul>	
Name	Add
@@@Center	
Gobo bigstar2	1
Gobo bigstar2 Color Cyan401	<u>र</u>

Vous pouvez modifier les paramètres d'une scène ici.



Une scène peut être déclenché depuis le clavier de votre ordinateur.

	Button S	ettings	×
General 🛞		Input ports	
General Trigger	Trigger key	Link to keyboard	
Trigger		Static	
Time	Input ports	Undefine	
EasyShow	Flash mode		

Vous pouvez désactiver tous les boutons d'une page en double cliquant sur un des boutons (scène ou switch).

## 2.3.Edition d'une scène avec EasyStep

#### 1. Allumez les faisceaux de vos appareils

Les boutons scènes et switchs peuvent être édités avec les outils EasyStep et EasyTime. Cliquez sur le bouton ouverture des faisceaux pour activer automatiquement le shutter, le dimmer, et l'iris. Créez une nouvelle scène, assurez vous que "Comme l'état actuel des circuits" est sélectionné et cliquez sur "OK + Éditer".



#### 2. Séctionnez les projecteurs à éditer

Sélectionnez ici les projecteurs à contrôler (1). Les presets sont modifiables ici (2).



#### 3. Assignez l'outil EasyStep aux canaux

Tous les modes peuvent êtres assignés ici. Tous les canaux sont paramétrés avec le mode off par défaut. Afin de créer un simple mouvement, assignez l'outil EasyStep aux canaux pan et tilts. Glissez l'icône EasyStep et maintenez la touche ctrl afin de l'assigner à plusieurs canaux.



#### 4. Réglez vos appareils

En plus de l'onglet presets, vous pouvez ajuster la position de vos appareils à l'aide des curseurs. Actionnez les faders X et Y pour positionner vos appareils.



#### 5. Création d'un nouveau pas et prévisualisation

Une fois les paramètres réglés, cliquez ici (1) pour créer un nouveau pas. Déplacez les faders X et Y jusqu'à la seconde position. Vous pouvez maintenant visualiser votre séquence EasyStep en cliquant ici (2).

RU	500			1
		Steps		
	Fade		Hold Time	
1	0=00=00		0m01a00	-
2	0m00a00		0x01x00	
-				

#### 6. Ajout de temps de fondu/attente

Des temps de fondu et d'attente peuvent être assignés en double cliquant sur le bouton horloge.



## 2.4. Edition d'une scène avec EasyTime

#### 1. Allumez les faisceaux de vos appareils

Cliquez sur le bouton d'ouverture des faisceaux, ouvrez les dimmers, iris et shutters de vos appareils. Créez une nouvelle scène, sélectionnez "Comme l'état actuel des circuits" et cliquez ensuite sur "OK + Edit".



#### 2. Séctionnez les projecteurs à éditer

Désactivez le mode vue de base ici (1). Sélectionnez ici les projecteurs à contrôler (2). La modification des presets se fait ici (3).

Controller	Capped NOVEMENT COL. Some Some S	
Serie Control	The Deal Contraction	
Filtres X	1: Preset X	El Channels X
+ # P	Produces 16 ER tensoriely Concel Concel Concel Tensor Printing and Dis Printing an	All         Constrained         C
at EasTern		×
Constant la Pas Ta		360 4c0

#### 3. Assignez l'outil EasyTime aux canaux

Assignez l'outil EasyTime aux canaux pan et tilt. Déplacez l'icône EasyTime ici et maintenez la touche ctrl enfoncée pour sélectionner plusieurs canaux.



#### 4. Compressez les canaux et assignez un effet

Cliquez ici pour compresser les canaux pan et tilt de vos projecteurs et glissez ensuite un effet pan/tilt.



#### 5. Edition de vos effets

Sélectionnez "Générer des courbes"(1).

Ajoutez un déphasage à votre effet 92).

Modifiez la longueur de l'effet (3).

Pour plus d'informations sur les effets disponibles dans EasyTime, reportez vous au chapitre du même nom.



### 2.5.Using a MIDI Controller

#### Using a MIDI controller

Almost all software features can be mapped to a MIDI controller. For example, dimmers can be controlled by faders, scenes can be triggered by buttons and commands such as 'BPM Tap', 'Fixture selection' and 'Live record' can be mapped.

To map a MIDI console, open the console window and right click to choose the console you wish to add. If your console is not listed, this can be built with the Console Builder application available from the 'Other Windows' button on the ribbon bar.

There are a range of consoles which are pre-mapped. These mappings are documented below. If a premapped console is available, a message box will appear when a console is added asking if you would like to load the mappings. To manually map the console yourself: -shift+right click a scene/switch/cycle -select 'Link to console' -choose the command you would like to map -move the corresponding fader/dial/button on the MIDI controller

For more information on controlling the software from MIDI/DMX/tablet/smartphone, see the 'External Control & Triggering' chapter.

#### **Elation MIDICon Pro**

#### Left Section

The faders and buttons to the left are used to control to control the pages. Each of the 8 columns represents a page. 8 banks of pages can be selected using the up/down arrows giving the possibility to control up to 64 pages. This is expandable to 128 if required by mapping the remaining 8 spare pages. Each column is mapped to the following:

-Right arrow: Select the next button in the page -Left arrow: Select the previous button in the page -Number: Select the page

-Fader: Page dimmer

#### **Center Section**

-Master fader: Controls the master dimmer of the entire show

-BO: Opens and closes the beams of all lighting fixtures in the entire show

-4x4 button matrix: Select an compression/effect type. Use the arrows to cycle through the compressions on the selected page. The bottom right '?' button allows you to select buttons which are not included in any compression/effect type

-5x4 button matrix: Currently unused except for the 'Enter' key which is used to play the selected button. These can be mapped to favorite scenes/switches.

-5x2 button matrix: These are mapped to software functions. Edit a button, close the button editor, create a scene, create a switch, create a cycle, record a cycle, record a live edit, clear a live edit, tap the BPM, sync the BPM

#### **Right Section**

This area is used for choosing fixtures, scenes, switches and cycles on the selected page. 4 banks of 32 buttons are available. The bank can be changed using the up/down arrows giving access to 128 buttons/fixtures/groups. This is expandable to 512 by mapping the remaining 12 spare pages. The function of the 32 buttons depends on the selected mode button to the left:

-Fixt: Selects fixtures

-Grp: Selects groups

-Sel: Selects buttons

-Btn: Plays buttons

#### Wheel Section

The wheels change the speed, phase, size and dimmer of the selected button. Pressing the wheels will reset to the default value. If a color mix effect type is selected, the wheels will control Red/Cyan, Green/Magenta, Blue/Yellow, Dimmer. If a pan/tilt effect type is selected, the wheels will control Pan, Tilt, 16 bit Pan, 16 bit Tilt. The 2 arrows can be used to jump between selected scene within the selected compression/effect type.



#### **Elation MIDICon**

Left Section (excluding S buttons)

The faders and buttons to the left are used to control to control the pages. Each of the 8 columns represents a page. 8 banks of pages can be selected using the up/down arrows giving the possibility to control up to 64 pages. This is expandable to 128 if required by mapping the remaining 8 spare pages. Each column is mapped to the following:

-Right arrow: Select the next button in the page -Left arrow: Select the previous button in the page -Number: Select the page -Fader: Page dimmer

#### **Center Section**

-Master fader: Controls the master dimmer of the entire show -BO: Opens and closes the beams of all lighting fixtures in the entire show

#### **Right Section**

This area is used for choosing fixtures, scenes, switches and cycles on the selected page. 4 banks of 32 buttons are available. The bank can be changed using the up/down arrows giving access to 128 buttons/fixtures/groups. This is expandable to 512 by mapping the remaining 12 spare pages. The function of the 32 buttons depends on the selected mode. The mode can be changed using S buttons 1-4.

- -S1 Fixt: Selects fixtures
- -S2 Grp: Selects groups
- -S3 Sel: Selects buttons
- -S4 Btn: Plays buttons
- -S5 Rec: Record a live edit
- -S6 Clear: Clear a live edit

-The 10 touch sensitive buttons are used to select an effect/compression type

#### Wheel Section

The wheels change the dimmer, speed and phase of the selected button. Pressing the wheels will reset to the default value. If a color mix effect type is selected, the wheels will control Red/Cyan, Green/Magenta, Blue/Yellow. If a pan/tilt effect type is selected, the wheels will control Pan, Tilt, 16 bit Pan.



#### Behringer BCF 2000

The default mapping of the Behringer BCF2000 features 3 modes which can be selected using the buttons at the bottom right of the console.

Page: used to select and control pages

Button: used to select and control buttons

Fixture: used to make live edits. A live edit allows you to play a Scene or Switch on a selection of fixtures as opposed to all fixtures within a page

Page Mode

In page mode, each of the 8 columns controls a page within the show.

-The encoder dial is used to select a button within a page. Press the encoder to play the selected button

-The top row of buttons marked 'Play' are used to select a page

-The bottom row of buttons are user assignable and can be mapped to a Scene/Switch/Cycle or other software function

Button Mode

In button mode, each of the 8 columns is assigned to an effect type. The effect types are written along the top of the console.

-The encoder dial is used to select a button within the effect type. Press the encoder to play the selected

#### button

-The top row of buttons marked 'Play' are used to play the selected button -The bottom row of buttons are user assignable as with page mode

Fixture Mode

Fixture mode is used for creating live edits. This allows you to play a scene/switch on a selection of fixture. To create a live edit: -Press the fixture mode button

-Use the 2 rows of 8 buttons to select up to 16 fixtures

-Go to button mode and select and play a scene/switch

-A new live edit will be listed in the bottom right of the fixture window. To clear all live edits, press the 'Clear' button in the bottom right of the console

#### Encoder groups

By default, the 8 encoder dials are used to select buttons. The encoders can also be used to control the Speed, Phase and Size of the selected Scene/Switch by pressing the 4 Encoder Group buttons at the top right of the console.

			-					
		()				()		
Pos FX	ColorFX	Shutter	Color	Gobo	Iris	Dimmer	Other	Presets
6		0	6	6		6	6	
S	Y	Y	S	Y	S	S	S	
Select	Select	Select	Select	Select	Select	Select	Select	
	$(\Box)$							
Play	Play	Play	Play	Play	Play	Play	Play	Select Speed
								Phase Size
User 1	User 2	User 3	User 4	User 5	User 6	User 7	User 8	60000
			Distanti	Contraction of	-			THE REAL PROPERTY AND
•	•	0		•	•	0	.0	- CONTROL
			E 2	EB	EB	EE	E	
			114	11	11	114	11.44	BIENE LEANIN
EE							E ST	
	H				ĒĒ		E	
	EE							
	111			HIII		dith	ditte titte	
E	E							
Inte	Inda	Inde						Page Button
-1-				U.S.				Eixture Clear
Discourse	O		0	0	0			USB-MORCONTROLLER
Dimmer	Dimmer	Dimmer	Ummer	Dimmer	Ummer	Dimmer	Dimmer	
-								

# **3.Programmation**

## 3.1.Structure du show

Voici un diagramme de la structure d'un show Sunlite Suite 2. Notez que chaque bouton est sauvegardé comme un fichier indépendant. Il suffit donc de sauvegarder vos modifications dans l'éditeur de boutons, tout le reste est automatiquement sauvegardé. Cela permet aussi de copier le contenu de vos pages afin de les utiliser dans un autre show.

En cliquant sur le bouton "Sauvegarde le show" de la fenêtre "Ouverture / Sauvegarde de show" vous allez compresser toutes les données dans un seul fichier show afin de facilement créer un backup ou travailler dans différentes configurations.



## 3.2. Création de la page MASTER

#### Qu'est-ce que la page MASTER ?

La page MASTER combine toutes les pages de votre show. Elle permet de créer des scènes, switchs ou cycles contenant des informations de tous vos appareils. Il s'agit la plupart du temps de la fenêtre live principale que vous mettrez en place tout à la fin de votre programmation.
AMASTER	<del>.</del> ×
General Page INIT Fade	
General	
Light	EasyShow command
Scene fade X INIT Cycle 2	EasyShow Start
	EasyShow Play-Stop
Light Effects	EasyShow load s
gradiant all color all 1	EasyShow Close
Color all 1 fade	
gradiant all2 test	Multimedia
Multicolor	
Seq1	
Seq1 in line order	

#### Programmation de la page MASTER

Sur l'image ci-dessous, nous avons une page pour les lyres et une pour les scanners. Sélectionnez plusieurs switchs dans les 2 pages puis cliquez ici (1) afin d'attacher ces 2 pages à la page MASTER.

Sunlite Suite 2 / Programmation



<i></i>	☆_MASTER					
E 🙁 😭	General Page Scene Fade					
) 💿	■ Q ■ ○ ●					
and the second se	General					
0 😭	INIT					
	Scene					
	Gobo Stars					
	1					
	Duplicate or copy	×				
Do you want to duplicate the button Gobo Stars or copy the content of Gobo Stars inside Scene ?						
	Duplicate Copy Cancel					

SI vous réalisez un show pour un autre opérateur, ou si la place disponible est limitée sur votre écran, vous pouvez fermer toutes les fenêtres et ne garder que la page MASTER à l'écran. Lisez le chapitre "Privilèges d'accès" pour plus d'informations.

Demo Sunite Suite2
Language∵ 1∘ → X
EasyShow command EasyShow Start

# 3.3.Création de cycles

#### Qu'est-ce qu'un cycle ?

Un cycle est une cue list de scènes et de switchs. Les cycles sont utiles pour démarrer une liste de boutons de manière séquentielle. Cliquez ici (1) pour créer un nouveau cycle et ici (2) pour afficher la fenêtre cycles.



#### Enregistrement d'un cycle

Pour enregistrer un cycle, cliquez sur le bouton enregistrement, sélectionnez les boutons à insérer, puis cliquez à nouveau sur enregistrement une fois terminé. Les switchs sont affichés dans la partie haute de la fenêtres, les scènes dans la partie basse.

- les boutons peuvent être déplacés sur la timeline par drag&drop
- en cliquant ici (1), vous afficherez le cycle en mode liste afin de visualiser l'ordre d'appel des boutons
- vous pouvez ajouter des boutons lors de la lecture du cycle en sélectionnant le bouton
- lecture/enregistrement (2)
- un cycle peut-être synchronisée par Midi Time Code en cliquant ici (3)
- le cycle sera joué jusqu'au marquer de fin. Vous pouvez changer la longueur du cycle en déplaçant le marqueur ou en entrant un temps ici (4)
- cliquez ici pour les paramètres avancées de scènes (5)



#### Paramètres des boutons d'un cycle

Ces paramètres permettent de déterminer ce qu'un bouton doit faire lorsqu'il est appelé par le cycle.

Type d'action détermine si le bouton doit être activé, relâché ou si une action doit être exécutée sur ses paramètres.

Début permet de spécifier à quel moment le bouton est appelé. L'option Go permet de mettre le cycle en pause une fois le bouton activé. Cette fonction est très utile pour une conduite de théâtre par exemple. L'opérateur peut ainsi décider manuellement du passage d'une scène à une autre.

Les contrôles des boutons permettent de modifier le Dimmer, la Vitesse, la Taille et le Déphasage d'une scène ou d'un switch en temps réel.

Les paramètres Live permettent de retirer ou d'ajouter un appareil du bouton.

Cycle settings X
Type of action On Off O Modify
Start time 000m 01s 24 +++ Go
Button Dials Live mode
Dimmer Dspeed
$\bigcirc \qquad \bigcirc \qquad \bigcirc \qquad \bigcirc \qquad \bigcirc \qquad \bigcirc \qquad \bigcirc \bigcirc \qquad \bigcirc \qquad \bigcirc \bigcirc \bigcirc \bigcirc \bigcirc \qquad \bigcirc \bigcirc$
Phasing Size
OK Cancel

### 3.4. Editeur de boutons

#### Les canaux

Sélectionnez Éditer dans le menu Bouton du logiciel pour accéder à l'éditeur de boutons. Ctrl+clic sur le bouton permet aussi d'ouvrir l'éditeur. Un appareil doit d'abord être sélectionné depuis la fenêtre Projecteurs avant son édition. Les canaux apparaissent ensuite dans la fenêtre canaux.



#### **Onglet presets**

L'onglet preset permet une modification plus rapide des presets de vos appareils. La roue de couleur

permet de modifier la couleur des faisceaux et la fenêtre X-Y de régler la position de ceux-ci. L'utilisation de cette fenêtre nécessite d'avoir activé la fonction Dimmer ou ON sur les canaux.

Si vous éditez un bouton de la page MASTER contenant plusieurs types d'appareils, l'onglet preset n'affichera que les presets communs aux divers projecteurs.



#### Utilisation de la fenêtre canaux

L'éditeur de boutons permet de modifier la valeur des canaux DMX de plusieurs manières. Avant d'éditer votre scène il est important de vous assurer que chaque canal DMX est bien assigné avec la bonne fonction. Pour assigner une fonction, glissez un des icônes de la gauche au dessus d'un canal. Vous pouvez maintenir la touche ctrl enfoncée pour assigner plusieurs canaux.

#### Off : désactive ce canal

On : permet d'ajuster manuellement la valeur du canal

Dimmer : permet d'ajuster manuellement la valeur du canal. Le canal effectuera un fondu entre la valeur programmée et 0 si le DIMMER du bouton est actionné

Dimmer Min-Max : permet de spécifier des valeurs minimum et maximum pour le canal. Le canal effectuera un fondu entre ces 2 valeurs si le DIMMER du bouton est actionné. Sélectionnez "min" au dessous du fader pour spécifier la valeur minimum

150 Channels	
All moving head.	10 11 12 13 14 15 16 17 18
1         2         3         4         5         6         7         8         9         10         11         12         13         14         15         16         17         18           X         Y         µX         µY         Cya         Mag         Yel         Iri         Zoo         Dim         Col         Gob         Rot         Shu         Gob         Rot         Pri         Rot           Image: A structure         n         ent         low s         n         mer or         o         Gob         tte <o< td="">         2         Gob         sme         Pri</o<>	Dim Col Gob Rot Shu Gob Rot Pri Rot neror o Gob tteo 2 Gob sme Pri o r o 2 sme 2
	A     C     Index     O     Index     Index
	Open - 7 Abstract2 - 23 FanHat - 39
Image: Second se	Phone - 55
EasyTime EasyStep fade	Abstracti - 87 bigstar2 - 103 Stars - 119
EasyStep cut Palette	RLoop - 159

Sélectionnez l'onglet "Tous" afin de voir tous les canaux de vos projecteurs.

- vous pouvez numéroter vos appareils suivants leur index, leur adresse DMX ou leur univers DMX en cliquant avec le bouton droit de votre souris en haut de la fenêtre

- cliquez avec le bouton droit sur la valeur % ou DMX afin de choisir entre l'affichage DMX ou %

- double cliquez sur la valeur DMX ou % pour entrer une nouvelle valeur manuellement

Note : en mode "Tous" vous pouvez déplacer la fenêtre en bas de votre écran sur toute sa largeur et ainsi retrouver les canaux de vos appareils comme dans Sunlite Suite.

😰 Cha	annel	s											-		-		-		-	-										
A	mo	ving h	ead.																											
									lolz	oids																MO	VING	HEA	D 2	
L P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
٩	×	Y	рх	μY	n	ent	low	lrı S	200 R	Dim	or	O	Gob	tte	GOD O 2	Gob	Sne	Pri	X	Y	рх	μY	n	ent	low	lrı s	200 n	ner	or	GOL
141									14									2 OFF									2.2			
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詣	<b></b>	<b>Q</b>	0	0				0	<u> </u>	<b>O</b>	<b>Q</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	•	<b></b>	<b>•</b>	<b>Q</b>	Ŷ	<u> </u>	0	Ŷ	Ŷ	1			Ŷ	<u> </u>	<b>•</b>	<b>•</b>	<u>•</u>
98,	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê
92-																														
						-								-								-								
	÷	1×	÷	÷	÷	1	1×	÷	÷		÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	1 ×	1×	÷	÷		*	÷	÷	*	*

Dragging a fixture on top of another will copy all editor data including dimmer, EasyTime and EasyStep.



### 3.5.Positionnement des boutons

Les boutons peuvent être déplacés dans la fenêtre, il suffit pour cela de cliquer avec le bouton droit de la souris tout en maintenant la touche Ctrl et de les déplacer.



#### Vues personnalisées

Des vues personnalisées peuvent être créées ici.



Cliquez ici pour créer une nouvelle zone pour votre vue, glissez ensuite vos paramètres dans la zone correspondante. Cliquez sur le bouton paramètres si vous souhaitez ajouter une roue de couleur ou une grille de déplacement X/Y à votre zone.

	Layer setting
ust drag and drop from one list to other.	
Buttons	Zones 文 👻 😋
INIT	AI
1 @@@	-Beam Switches
Color	- I the Index
🗉 🚯 Color mixing	- I A Shutter
🖬 🔿 Gobo 2	L_jgDimmer
• Gobo	
• Prisme	
RotGobo 2	
RotGobo	
+ RotPrisme 2	
±) [_ X-Y	
10.0	

#### Compression

Les boutons de base peuvent êtres compressés dans un seul et même bouton. Vous pouvez par exemple regrouper tous les switchs gobos comme dans notre exemple.



Pour créer une compression, assurez vous que les scènes et switchs possèdent des noms utilisant le même préfixe. Dans notre exemple ci-dessous, nos 4 scènes utilisent le préfixe "Effect".

General Page Effe	ect 4 Fade
<b>Q</b>	$\bigcirc$
	General
INIT	
Scene	
Effect 1	
Effect 2	
Effect 3	
Effect 4	

Les compressions de boutons sont modifiables à partir des paramètres de pages. Créez une nouvelle compression ici et entrez le préfixe "Effect" dans notre cas.

Name	Infos	Button type
@@@	- Switch	⊖ Al
Color	- Switch	⊖ Scene
Color mixing	External window color mixing	Switch     Always 1 switch is on
🞾 Dimmer 👝	. Switch	
Gobo	New compression	Туре
Gobo 2	Compression	ernal window icon
🗞 Iris	Effect	ernal window list ernal window color mixing
Prisme		ernal window X/Y
🚫 RotGobo		
🚫 RotGobo 2	- Switch	
RotPrisme 2	- Switch	
A Shutter	- Switch	

Plusieurs types de compressions sont disponibles :

- Icône fenêtre externe : une boite de dialogue apparait avec les icônes de boutons

- Liste fenêtre externe : une boite de dialogue apparait avec la liste des boutons

- Liste couleur fenêtre externe : une boite de dialogue apparait avec les icônes des boutons et une roue de sélection de couleurs

- Liste X/Y fenêtre externe : une boite de dialogue apparait avec la liste des boutons et une grille de positionnement X/Y

- Icône couleur fenêtre externe : une boite de dialogue apparait avec la liste des boutons et une roue de sélection de couleurs

- Icône X/Y fenêtre externe : une boite de dialogue apparait avec les icônes des boutons et une grille de positionnement X/Y



# 3.6.Les boites de dialogues des boutons

Dimmer, vitesse, taille et déphasage d'un bouton peuvent être modifiés en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le bouton tout en maintenant la touche shift enfoncée et en sélectionnant "Affiche le fader".

Vitesse : change la vitesse d'une séquence EasyTime ou EasyStep

Dimmer : change la valeur DMX des canaux

Déphasage : permet de créer un décalage entre les projecteurs au sein d'une séquence EasyTime Taille : permet de modifier la taille d'un mouvement pan/tilt





Les contrôles vitesse, dimmer, taille et déphasage sont aussi accessibles à partir de la barre d'outils boutons disponibles en haut de chaque page (onglet bouton).

Les contrôles dimmer, vitesse et taille sont aussi disponibles à partir de l'onglet Page mais attention car les changements seront valables pour tous les boutons de la page !



#### Déphasage avancé (débutants attention !)

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un contrôle déphasage tout en maintenant la touche shift enfoncée afin d'ouvrir le menu avancé. Ici nous pouvons déterminer comment Sunlite Suite 2 déphasera un switch.

	Duplicate Rename Delete Settings Show faders : Dimmer Show faders : Speed			R: 0 🜩 G: 0 🜩
~	Show faders : Phasing Show faders : Size			
	Phasing Phasing	. /	Linear	
	Link to MIDI controller	~~~~	Square Square Cube X Cube r	e root X e X c oot X the begining of sequences

#### Pas de déphasage

#### **No Phasing**

Lorsqu'il n'y a aucun déphasage activé, notre séquence passe lentement de rouge vers jaune.

	Red 🖸	Fixed level (i=1)	Gradient (i=1)		Fload level (P1)	
RGB 1	Green 🕑	Fixed level (I=1)	Gradient (i=1)	0	Fixed level (#1)	
	Blue 😋	Fixed level (I=1)	Gradient (i=1)	0	Ploted level (#1)	
	Red 🖸	Fixed level (I=1)	Gradient (1#2)	0	Fload level (#1)	
RGB 2	Green 🕑	Fixed level (I=1)	Gradient (i=2)	0	Fload laval (#1)	
	Blue 🖸	Fixed level (I=1)	Gradient (i=2)	D	Pload laval (in1)	
	Red 🖸	Fixed level (I=1)	Gradient (i=3)	D	Pload laval (#1)	
RGB 3	Green 🕑	Fixed level (I=1)	Gradient (i=3)	0	Fload laval (i=1)	
	Blue 🖸	Fixed level (i=1)	Gradient (i=3)	0	Fixed level (#1)	
	Red 🖸	Fixed level (i=1)	Gradient (i=4)	0	Fixed level (#1)	
RGB 4	Green 🕑	Fixed level (i=1)	Gradient (I=4)	D	Fixed lavel (#1)	
	Blue 🖸	Fixed level (i=1)	Gradient (I#4)	0	Fixed level (#1)	

#### Déphasage linéaire

#### **Linear Phasing**

Lorsqu'un déphasage est ajouté, la séquence démarre un peu plus en avant pour chacun des projecteurs. Si le contrôle de déphasage est augmenté, alors le temps entre les points de démarrage augmente,

	Red 💽	Fixed level (i=1)	Gradient (i=1)	Poad level (P1)
RGB 1	Green 🕑	Fixed level (i=1)	Gradient (i=1)	Pload level (P1)
	Blue 🖸	Fixed level (i=1)	Gradient (I=1)	Poed level (P1)
	Red 🖸	Fixed level (I=1)	Gradient (i=2)	() Postá Nevel (Pr 1) [] FL.
RGB 2	Green 🕑	Fixed level (I=1)	Gradient (I=2)	Finad Novel (#1)
	Blue 🖸	Fixed level (i=1)	Gradient (i=2)	👔 🛛 Poud Nevel (m 1) 🔤 🚺 Fi
	Red 🖸	Fixed level ()	Gradient (I=3)	Fixed level (I
RGB 3	Green 🖻	Fixed level (I	Gradient (I=3)	Fixed level (I
	Blue 💽	Fixed level (I 💷	Gradient (i=3)	Fixed level (I
	Red 🖻	Fit	Gradient (i=4)	Fixed level (I=1)
RGB 4	Green 🕑	Fic. III	Gradient (i=4)	Flated level (I=1)
	Blue 🖸	Fix	Gradient (i=4)	Fixed level (I=1)

#### Déphasage non linéaire

#### **Non-Linear Phasing**

Lorsqu'un déphasage linéaire est assigné à une séquence, le temps entre chaque point de démarrage est toujours identique.

Il existe 4 différent types de déphasage non linéaires. Avec ce type de déphasage, l'intervalle entre chaque point de démarrage est différent. Dans l'exemple ci-dessous l'intervalle se réduit petit à petit au fil des appareils.

	Red 💽	U	Fixed level (i=1)		Gradient (	(i=1)			red level (i=1)	
RGB 1	Green 🗈		Fixed level (i=1)		Gradient (	(i=1)		0	sed lavel (PTI)	
	Blue 🖸		Fixed level (i=1)		Gradient (	(i=1)			ned level (I=T)	
	Red 💽		Fixed level (I=1)		Gradient (i=2)		8	Pixed h	inal (m-1)	
RGB 2	Green 🕑	1	Fixed level (I=1)		Gradient (i=2)		1	Fored h	enal (er 1)	
	Blue 🖸	8	Fixed level (i=1)		Gradient (i=2)		0	Fixed N	cost (PP1)	
	Red 🖸		Fixed level (i=1)		Gradient (i=3)			Fixed level (P1)	Fixed L	
RGB 3	Green 🗈		Fixed level (i=1)		Gradient (I=3)		0	Fixed level (P1)	Fixed L	
	Blue 🖸	1	Fixed level (i=1)		Gradient (I=3)		0	Fixed level (in1)	Fixed L	
	Red 🖸			Gradient (i	•4)	[] Par	d level (m1)	0	Fixed level (I=1)	
RGB 4	Green 🕑			Gradient (i	=4)	0 Per	d level (m)	1	Fixed level (i=1)	
	Blue 🖸			Gradient (i	-4)	0 ***	d lavel (PT)	1	Fixed level (I=1)	

#### **Delayed Phasing**

When "Delay the beginning of sequences" is selected, the phasing is linear, however instead of changing the starting point of the sequence for each fixture, it holds the first step of the sequence and adds a delay.

#### This is very useful for creating color sweeps!

Note: "Looping" must be switched off for this type of phasing to work because the last frame of each timeline is frozen to compensate for the delay at the beginning.

	Red 🔳		Fixed level (I=1)		Gradient (i=1)	Poed level (*	
RGB 1	Green 🔳		Fixed level (I=1)		Gradient (i=1)	Pred level (*	
	844 B	1	Fixed level (I+1)		Gradient (i=1)	Food lavel pr	
	Red 🔳		Fixed level (i=1)	-	Gradient (i=2)		ed level (#1)
R08 2	Oreen 🔳		Fixed level (i=1)		Gradient (i=2).		ed level (#1)
	61.e 🗐		Fixed level (i=1)	-	Gradient (i=2)	0	ad laval (m1)
	Red 🔳		Fixed level (In1	)	Gradient (I=3)	0	Pared level (HT)
RGB 3	Green 📕		Fixed level (i=1	۱	Gradient (i=3)	0	Fixed laver (H1)
	Bas B		Fixed level (I+1	X	Gradient (I=3)	0	Pared lavel (P1)
	Red 🔳		Fixed leve	((#1)	Grada	ent (im4)	C Post land (m.)
RGB 4	Green 🖬		Fixed leve	((#1)	Canada Crada	ant (i=4)	C Road lands (nr.)
	Blue 🗐		Fixed leve	(d=1)	Canal Gradi	ant (i#4)	Trad tares (PF 1)

# 3.7.Fondu de scènes

Nous pouvons spécifier des temps de fondus entre scènes, fonction très utile pour un déplacement entre 2 positions par exemple ou pour réduire lentement l'intensité de vos faisceaux. La fonction fondu doit tout d'abord être activée sur les canaux. Pour cela rendez vous dans la fenêtre des paramètres de page.

	Settings	_	×
General 🛞	Fixtures	_	0 🗘 🖆 🝐 🏷
- Charles - Char	Universe 1		
General	name	Patch	🔶 🔶 🛉 🔶 📥
Foture 🛞	MOVING HEAD 1 _GENERIC/MOVING HEAD.SSL2	Patch	
	1 - X - 0 presets	<b>†</b>	🖝 🗌 🋉 🏟 📦
Patch	2 - Y - 0 presets	<b>†</b>	🖝 🗌 🛉 💌
Crown	3 - µX - 0 presets	<b>†</b>	🕶 📃 🄄 💌
Stop Stop	4 - µY - 0 presets	<u>+</u>	🕂 🔶 🔶
	5 - Cyan - 0 presets	<u>†</u>	• • • •
Other 😒	6 - Magenta - 0 presets	<b>†</b>	• • •
	7 - Yellow - 0 presets	<u> </u>	• • •
Compressi	8 - Iris - 3 presets	<u>†</u>	• • •
	9 - Zoom - 1 presets	<b>†</b>	
Lock	10 - Dimmer - 3 presets	<b>†</b>	
	11 - Color - 10 presets	t t	
	12 - Gobo - 10 presets	<b>†</b>	• •
	13 - RotGobo - 3 presets	†	•
	14 - Shutter - 4 presets	<b>†</b>	•
	15 - Gobo 2 - 9 presets	t	• • •
	16 - RotGobo 2 - 3 presets	<b>†</b>	• • • • •
			OK Cancel

Les temps de fondu peuvent être ajoutés à partir des paramètres de scènes.

	Button Settings	×
General 🔕		
General	Fade scene	
Trigger 🔕	⊡Fade	
Trigger	Before fade in 000m 01s 00 (€) €) €	
Time	Fade in 000m 01s 00 ( + + +	
EasySh	Before fade out 000m 01s 00 +++	
Vide	Fade out 000m 01s 00 ( + + +	
	Start playing sequence durring the fade	
Button 😒	[☑] Manual fade	
Scene		
Switch		
Cycle	ок с	ancel

Pour visualiser les fondus, ouvrez la fenêtre fondus. Un fondu peut-être mis en pause, rejoué (1), avancé ou reculé rapidement (2) ou contrôlé manuellement (3) (si fondu manuel est activé dans les paramètres de pages).



3.8.Les palettes

Les palettes sont un outil très puissant pour la programmation de vos shows. Imaginez vous sur une tournée pour laquelle la position du batteur change très souvent et impose la modification de toutes vos scènes. La perte de temps sera importante. Avec Sunlite Suite 2 et les palettes, toutes les scènes peuvent être modifiées instantanément.

La création de palettes se fait ici. Si vous souhaitez créer une palette de preset (gobo, couleur) sélectionnez alors l'option "Nouvelle palette par appareil". Si vous souhaitez créer une palette pour un preset variable (pan/tilt, dimmer, zoom...), sélectionnez "Nouvelle palette générique par appareil".

Vous trouverez plus d'informations sur les différents types de palettes dans le prochain chapitre.



Utilisez la fenêtre d'effets génériques pour ajuster vos appareils ou bien cliquez avec le bouton droit de votre souris et sélectionnez un preset (cette fonction n'est pas disponible avec une palette générique). Maintenez la touche shift enfoncée afin d'assigner le même preset à tous vos appareils.



Cliquez sur la croix pour supprimer le preset de la palette.

Pixtures	ratures								
movi	moving head.								
Name		Pan Tit	Col	or	Iris		Zoom	Dimmer	
	moving head.	о Х— Ү—	٩	Red Green Blue	0 (}		0	<b>0</b>	
_									

Un nouveau groupe de palettes peut être créé ici.

palette list		_	_
Positions	Colors		
ster P	alette		

Les palettes peuvent être appliquées aux scènes au niveau de l'éditeur de boutons. Glissez la palette sur le canal à programmer et maintenez la touche Ctrl enfoncée pour assigner à plusieurs canaux.

Les palettes peuvent aussi être glissées directement sur les appareils, sur un pas EasyStep ou encore sur un bloc statique EasyTime.

Lisez le chapitre "Utilisation avancée des palettes" pour comprendre leur utilisation dans une séquence dynamique.

Controller	Μ	IOVING H	EAD Sce	me 1			
Save Basic Live Play in normal mode input Control	EasyStep window	Undo	-				
@ Palette	>	N Ch	annels	-	-	-	
Movements		A	moving	head.			
Drums		Ŷ	XY	ע Xע	Y Cya n	Mag ent a	Yel I lovs
		8				¶ 	<b>9</b>
		Ø,			ĘĻ		
		ġ,					
Totures Polette		S Ch	annels 8	8 Preset			

# 3.9.Les types de palettes (mode avancé)

Le chapitre précédent explique comment créer une palette et comment l'assigner à une scène. lci nous verrons les différents types de palettes.

palette list	
Palette Types Colors	
Generic Palette	
Generic Palette Per Fixture	
Palette Per Fixture Type	
Balette Per Fixture	

#### Palettes standards et génériques

Il existe 2 types de palettes : standard et générique. Une palette standard sauvegarde une valeur DMX, par exemple 251 sur le canal gobo. Une palette générique sauvegarde une valeur relative à un preset, par exemple dimmer à 50%.

Les palettes standards sont utiles pour sauvegarder un preset particulier de vos projecteurs comme un gobo par exemple. Les palettes génériques permettent de sauvegarder une valeur pour des presets à longueurs variables comme dimmer, iris, focus, zoom suivant les projecteurs. Si les librairies de vos projecteurs sont correctement réalisées, cette fonction permet de faire coïncider les fonctionnalités d'appareils différents. Imaginez par exemple 2 lyres avec des plages de ZOOM différentes, vous pourriez

rapidement spécifier une ouverture de 20° et Sunlite Suite 2 traduira cela en 2 valeurs DMX compatibles avec vos 2 lyres pour arriver au même résultat.

#### Exemple de palette générique

Si nous utilisions des projecteurs Martin Mac 700 et Mac 2000, leurs canaux iris ont des plages DMX différentes.

Nous utilisons donc une palette générique pour remédier au problème. Il suffit de créer une palette avec une valeur iris à 50% et Sunlite Suite2 enverra la valeur correspondante aux appareils. Ainsi la valeur DMX 100 sera envoyée aux Mac 700 et 107 aux Mac 2000.



#### 2ème exemple de palette générique

Imaginez devoir créer des palettes de dimmer. Ces palettes sont utiles car l'intensité lumineuse de vos faisceaux peut varier suivant les scènes et les autres projecteurs utilisés.

Cependant certains appareils ont un dimmer inversé, peu importe ! Créez simplement une palette générique et le logiciel enverra un dimmer à 50% quelle que soit la marque de l'appareil, le type de preset et sa plage DMX, qu'il soit inversé ou non.

#### Palettes par appareil et type d'appareil

Les palettes standards peuvent être créées par appareil ou type d'appareil. Les palettes par type d'appareil peuvent être assignées à une séquence EasyTime, pas les palettes par appareil.

Par exemple, imaginons que nous souhaitions utiliser une palette de couleur dans un effet arc-en-ciel. Si nous prenions une palette par appareil, la couleur de chaque appareil pourrait être différente et ainsi rendre confuse la création de l'effet car le logiciel ne saurait quelle couleur utiliser. Les palettes par type d'appareil sont aussi très utiles lorsque le nombre d'appareils peut varier. Imaginons que nous ayons 2 types d'appareils avec les mêmes gobos mais dans des ordres différents. Nous pourrions créer plusieurs palettes de gobos de manière à ne plus avoir qu'à cliquer sur un seul bouton pour assigner le même gobo sur nos 2 projecteurs. Si nous utilisions une palette par appareil, nous devrions créer une palette pour chacun de nos projecteurs. Si nous devons ajouter plus d'appareils dans le futur, le fait d'utiliser une palette par type d'appareil rendra la mise à jour de la palette transparente pour l'utilisateur. Le logiciel s'occupe de tout.

#### Palettes génériques

Les palettes génériques sont la plupart du temps utilisées pour les couleurs. Elles peuvent être appliquées à tous les appareils ou types d'appareils. Par exemple, vous pouvez créer une palette générique avec la couleur "rouge feu" (sélection depuis la roue de couleur) et l'utiliser sur n'importe quel appareil RGB ou CMY.

Lors de la création d'un effet matrice sur un RECT, vous devez utiliser une palette générique. Les RECTS peuvent mixer différents types d'appareils, ils sont capables de créer des couleurs mais ne connaissent pas le type d'appareil.

#### Palettes pré-enregistrées

Ces palettes sont disponibles dans la même fenêtre et dépendent du type de projecteurs utilisés.



# 3.10.Followspot

#### What is a followspot?

A followspot is typically a powerful spotlight which lights up a performer on a stage. As the performer moves around the stage, the spot will follow ensuring there is always a good light coverage over the performer so that they stand out from everything else that's happening on stage.

The problem with the followspot is that shadows are created around the performer and the light is not always evenly dispersed around the performer. For example, when the performer is a the side of the stage, the light may only cover one half of their body. The solution is to use 2 or more followspots. Using multiple spots on the performer can look great, however this requires multiple operators. Using the XY grid, you can position a selection of lighting fixtures so that the beam points in the same place, by holding ctl and moving one of the points, the others will follow relatively. This works well in a small area, however the beams quickly become out of sync.



#### The Suite 2 Followspot

The followspot tool allows you to calibrate a set of points on the stage. Once the points have been calibrated, all slave fixtures will perfectly follow the master feature.

To set up the followspot:

-create a switch and call it 'Followspot'

-Click 'OK and Edit' and open the followspot tool

-Drag the 'M' onto the master fixture and the 'S' onto the slave fixtures.

-Click record to begin calibrating the points



#### Calibrating the points

Move the master beam to the corner of the area you want to calibrate. This can be done using the faders or the XY grid. Use the arrows on the keyboard to finely adjust the point. You can change the mouse and keyboard precision by right clicking on the grid. It is best to use a small iris size like in the example for an accurate calibration.

Once the master beam has been set, move the slave beams to the same point ensuring they are all in the same quadrant of the XY grid as it's usually possible to set the same position with 2 different XY values.



Click the + button to add a new calibration point, and move the master and slave fixtures to the center top of the stage. A quick way to do this is to select all fixtures and hold ctl whilst moving the point on the XY grid, this way all fixtures stay close and you can perfect the calibration using the arrow keys.

The number of calibration points required depends on the positioning of the lighting fixtures and the size of the area you want to cover. In the example below, there are 9 calibrated points. Generally the closer to the X axis you get, the more points you'll need to calibrate.



As you build your followspot, you'll notice the followspot area will be build. The highlighted area is the are in which the lighting fixtures will be synchonized.

The followspot toolbar functions include:

-Record: When this button is pressed, all pan and tilt movements will be recorded. If you want to test your followspot, release this button and move the master fixture

-Move area: when zoomed in, dragging in the followspot window will move the visible area

-Move point: dragging in the followspot window will move the point

-Zoom in/out

-Add point: adds a new calibration point

- -Remove point: removes a calibration point
- -Arrows: moves between each calibrated point

The 3rd button on the left allows you to close the shutter of a lighting fixture when it's positioned outside the calibrated area. To set this up:

-drag and drop this icon onto the shutter channel

-set the fader so that the shutter is open

-click the 'min' checkbox at the bottom of the fader

-set the fader so that the shutter is off

V Follo	w spot	×
MS	Point - 9/9	R 🗞 🧐 🤉 🤁 🎝 🏷
<b>%</b>	- 1	

Once the editor has been closed and saved, all slave fixtures will follow the master fixture as long as the switch is activated. The switch works in 'Always take priority' mode to override any pan/tilt values on slave fixtures.

# 4.Les effets EasyTime

# 4.1.Niveaux statiques

Pour utiliser les effets EasyTime, assurez-vous d'avoir sélectionné vos appareils et d'avoir assigné le mode EasyTime. "Niveau statique" est l'effet le plus simple. Plusieurs options sont disponibles suivant le type de canal à programmer.



Si un effet statique est glissé sur un canal pan/tilt, une position peut-être modifié dans la grille X/Y. Vous pouvez aussi sélectionner une palette préalablement créée.



Si l'effet est glissé sur un canal gobo, iris ou dimmer, vous pourrez alors sélectionner directement votre preset.



# 4.2.Les gradients

L'effet gradient est similaire à l'effet statique mais permet cependant de réaliser des fondus entre des valeurs DMX (couleurs, positions...).

Les couleurs de début et de fin peuvent être modifiées en cliquant ici (1). Vous pouvez ajouter des couleurs intermédiaires en double cliquant dans le gradient.



Le type de dégradé peut être modifié :

- Auto : fondu automatique entre les blocs avant et après l'effet
- Linéaire (1) : fondu entre 2 points de la roue de couleur
- Le plus rapide (2) : fondu autour de la roue de couleur du côté le plus court
- Le plus lent (3) : fondu autour de la roue de couleur du côté le plus long



### 4.3.Les courbes

Les effets courbes permettent d'assigner des fonctions mathématiques de base aux canaux de vos appareils. Dans notre exemple, la couleur rouge est ajustée avec une courbe sinus. Les différentes courbes sont sélectionnables ici (1).

Voici les paramètres réglables :

- Ajustement de l'amplitude pour étirer la vague (2)

- Déplacez la vague d'avant en arrière en ajustant la phase et ajustez l'offset pour la déplacer de haut en bas (3)

- Changez la fréquence en ajustant le ration de manière à accélérer votre séquence (4)

- Ajoutez un déphasage ici (5)



### 4.4.Les couleurs

L'outil mélange de couleur permet de créer des effets de couleurs avancées en quelques clics :

- Sélectionnez le type d'effet (1)
- Modifiez la vitesse, la taille et le nombre de couleurs ici (2)
- Sélectionnez une couleur et déplacez le curseur sur la roue afin de la modifier (3)



# 4.5.Les effets Pan/Tilt

Cette effet permet de créer des mouvements avec vos projecteurs de manière très simple et rapide.

- Cliquez ici pour ouvrir/allumer les faisceaux (1). Ce paramètre ne sera pas sauvegardé dans l'effet mais vous permet de voir vos appareils lors de la programmation
- Sélectionnez un mouvement (2)
- Vous pouvez déformer le mouvement en déplaçant les points (3)
- Cliquez avec le bouton droit pour changer le point de départ (4)
- Vous pouvez ajouter un déphasage ici (5)



#### **Autres fonctions**

- Déplacez le mouvement (1)
- Ajoutez/Supprimez des points (2)
- Modifiez l'intervalle de temps entre les points (3)
- Changez la direction du mouvement (4)
- Modifiez l'ordre des projecteurs (5)



# 4.6.Les matrices

Note : cet effet ne peut être appliqué à une sélection de projecteurs. Il doit être assigné à un RECT. Voir le chapître sur les RECTS pour plus d'informations.

Les effets matrices sont similaires aux effets mélange de couleurs. Ils sont cependant spécialement conçus pour des matrices de projecteurs.

Sélectionnez un effet depuis la liste ici (1), le nombre de couleurs, la taille et la vitesse pouvant être modifiés ici (2).

	Color
Type effect	Postions Colors Center
Number         Size         Speed           Image: Object of the system           Image: Object of the system         Image: Object of the syste	
Color	R: 0 C: 57 B: 229 C
	OK Cancel

# 4.7.Les images

Note : cet effet ne peut être appliqué à une sélection de projecteurs. Il doit être assigné à un RECT. Voir le chapitre sur les RECTS pour plus d'informations.

Des images peuvent être insérées dans des matrices. Plus votre matrice comprendra d'appareils, plus la résolution de vos images pourra être importante.

Cliquez ici pour ajouter une image gif or jpg (1). Par défaut l'image sera adaptée aux dimensions de la matrice. Cliquez ici pour conserver les proportions originales de vos images.



# 4.8.Les GIF animés

Note : cet effet ne peut être appliqué à une sélection de projecteurs. Il doit être assigné à un RECT. Voir le chapitre sur les RECTS pour plus d'informations.

Les animations gif peuvent être insérées dans une matrice. Plus le nombre d'appareils est élevé plus la résolution de vos animation sera grande.

Cliquez ici pour ajouter une image gif or jpg (1). Par défaut l'image sera adaptée aux dimensions de la matrice. Cliquez ici pour conserver les proportions originales de vos images.



# 4.9.Les vidéos

Note : cet effet ne peut être appliqué à une sélection de projecteurs. Il doit être assigné à un RECT. Voir le chapitre sur les RECTS pour plus d'informations.

Vous pouvez jouer une vidéo dans une matrice. Plus le nombre de projecteurs sera important et plus la résolution de la vidéo sera optimale.

Cliquez ici pour ajouter une image gif or jpg (1). Par défaut l'image sera adaptée aux dimensions de la matrice. Cliquez ici pour conserver les proportions originales de vos images.



Certains formats de compression AVI ne peuvent être lus par le logiciel, ainsi vous devez encoder votre vidéo avec un logiciel d'encodage compatible Windows.

# 4.10.Les défilements de texte

Note : cet effet ne peut être appliqué à une sélection de projecteurs. Il doit être assigné à un RECT. Voir le chapitre sur les RECTS pour plus d'informations.

Vous pouvez insérer du texte dans votre matrice avec l'outil texte.

- Entrez votre texte ici (1) puis cliquez sur l'icone T pour modifier la police (2)
- Cliquez sur lecture pour voir votre texte (3)
- Modifiez la position du texte en utilisant les paramètres d'offset vertical et horizontal (4)
- Si vous souhaitez un texte défilant, sélectionnez la direction ici (5)
- Modifiez la vitesse de défilement ici (6)
- Modifiez la couleur du texte et de l'arrière plan ici (7)

T	X ixe
T <sub>2</sub> ≪ <b>€</b> 3 •	,
Enter your text 1 Horizontal offset 0 4 1 Vertical offset 0 1 1 Direction Direction 5 Color Background Text 7	R: 255 C: 255 B: 255 C
	OK Cancel

# 4.11.Color Manager

Note : cet effet ne peut être appliqué à une sélection de projecteurs. Il doit être assigné à un RECT. Voir le chapitre sur les RECTS pour plus d'informations.

Le color manager permet de rapidement assigner un effet à une matrice. Vous pouvez dessiner un effet en sélectionnant une couleur puis le pinceau. Cet outil fonctionne de la même manière que l'éditeur paint de Windows et permet ainsi de remplir, dessiner ou encore insérer des images.

Les images peuvent être déplacées sur la matrice (1).



Plusieurs images peuvent être sauvegardées si vous souhaitez créer une animation.

- La création des pas se fait ici (1)
- Les fondus entre les pas sont paramétrables ici (2)
- Le temps entre chaque pas est paramétrable ici (3)



# 4.12.Le Phasing

#### **Effect Phasing**

Le déphasage peut être appliqué à plusieurs effets Easy Time. L'effet prendra en compte l'ordre DMX des projecteurs et la valeur définie avec le curseur déphasage. L'effet démarrera un peu plus tard pour chaque appareil.

Voici un exemple de déphasage appliqué à un dégradé de couleur avant et après le changement d'ordre. Si vos appareils ne sont pas positionnés dans l'ordre DMX, le déphasage ne fonctionne pas correctement.



#### **Phasing Delay**

Cliquez ici si vous souhaitez modifier l'ordre de déphasage.

8	Fixed level ()=1)	Fade Fixed level (i=1)	Fixed level (I=1)	Fade Fixed level ()=1)	Wait
	Fixed level ()=2)	Fade Fixed level ()=2)	Fixed level (i=2)	Fade Fixed level (in2)	Wait
	Fixed level ()=3)	-Fade Fixed level ()=3)	Fixed level ()=3)	N. Fade Fixed level (1-3)	Walt
0	Fixed level (I=4)	Fade Fixed level (I+4)	Fixed level (I=4)	Wait Fade Fixed level (#4)	Weit
U	Fixed level (1=5)	Pade Fixed level (i=5)	Fixed level (1=5)	Visit Fixed level (-5	Wat
U	Fixed level (I=5)	Fade [] Fixed level (i=0)	Fixed level (I=0)	Well Fade Trade Trade Trade International December 2015	0 Wet
	Fixed level (i=7)	Fade [] Fixed level (+7)	Fixed level ()=7)	Wait Field Revel	-7) Wield
	Fixed level (i=8)	Fade [] Fixed level (i=0)	Fixed level (I=8)	Wet Fade I Fined level	(i=8) ex.
	Fixed level (I=5)	Field Privad Terror (1+1)	Fixed level (I=9)	Wait Fade D Fored lev	el ()=5) 🕴
0	Fixed level (i=10)	Fields (into)	Fixed level (i=10)	Viat Fade I Fixed to	rel (i=10)

#### **Button Phasing**

Glissez les projecteurs sur la gauche pour modifier l'ordre. Vous pouvez grouper 2 appareils en glissant un appareil vers la gauche sur un autre tout en maintenant la touche ctrl.

Switch Color Effe	Duplicate Rename Delete Settings Show faders : Dimmer Show faders : Speed Show faders : Phasing Show faders : Size				×
	Phasing	+ /	Linear		В
	Link to console	+ 1	Square	root X	
	Link to keyboard	)	Square	х	
		~	Cube X		
		5	Cube ro	ot X	
			Delay th	e begining of sequences	

#### **Fixture Order**

By default, phasing will be applied to the fixtures being used in EasyTime according to their DMX address. It is possible to create a custom fixture order. This is useful if your fixtures are not positioned in DMX address order.

The fixture order window can be accessed either from the effect editor window, or by right clicking a page and selecting 'Fixture Order'.
RGB			5 mm 6 mm 7 mm 8 mm 9 mm 10 mm
🥟 1 😒 1-30		Rename	
	0	Delete	
	0	Settings	 2 Rearrange fixture order
	12	Fixture order	 3_Realitatinge installe order
	3	Export page	 Gradient type
		Link to console	 Auto gradient
	_		 O Linear 🦳
			 O Shortest

Click here to load or create a new fixture order.



New fixture orders can be created here (1). To create a fixture order, click record (2) and then click the fixtures in the desired order.

Once your fixture order has been made, the order will be shown in the list here (3).

-Drag the fixtures to change the order

-Hold ctrl and make a multi-selection, then click here (4) to make a group of fixtures (useful for making symmetrical effects)

-Click here (5) to add a virtual fixture (useful if you have a line of lighting fixtures with a space in the middle and you want an effect to play as if there was a fixture in the space)



If you want to apply a fixture order to a button phasing dial, this can be selected within the general tab of button settings.

	Show faders	
Speed		
Force this functio	n to work on all channels.	
Dimmer		
Force this function	n to work on all channels.	
Size		
Phasing		
Force this functio	n to work on all channels.	
Fixture order	Left to right	\$

# **5.Gestion des projecteurs**

# 5.1.Les groupes

### Sélection de projecteurs

Les projecteurs peuvent être arrangés en groupes pour un accès plus rapide lors de la programmation on en live. Vous devez pour cela utiliser la fenêtre projecteurs.

1. Cliquez ici pour sélectionner et glisser les appareils

2. Maintenez la touche ctrl pour sélectionner plusieurs appareils. Plusieurs appareils peuvent être sélectionnés en cliquant ici.

3. Par défaut, chaque projecteur est représenté par une image et du texte. Il est possible de montrer la couleur et le gobo sélectionné à la place.

4. Cliquez ici pour utiliser l'assistant de placement des projecteurs.

5. Une vue différente apparait, dépendant de la page sélectionnée. Cliquez ici pour toujours afficher les projecteurs de la page Master quelle que soit la page sélectionnée.

#### Groupement des projecteurs

Sélectionnez les projecteurs à grouper puis cliquez ici (1) pour créer le groupe. Cliquez avec le bouton droit pour éditer, supprimer ou renommer.

### Image de fond

Cliquez avec le bouton droit et sélectionnez "Propriétés de l'image de fond" pour choisir une image à afficher.

Les images peuvent être importées ou copiées depuis le logiciel de visualisation 3D. Utilisez le fader pour redimensionner l'image.





# 5.2.Les Rects

Les Rects sont un outil très puissant de Sunlite Suite 2 et d'utilisation relativement simple. Avec Easy Time, nous pouvons affecter un effet à une sélection d'appareils ou à un Rect. Un Rect est une zone virtuelle dans laquelle une séquence peut être jouée. Il est pas exemple possible de jouer plusieurs séquences dans une même matrice de LED à des positions différentes.

Les Rects peuvent être crées dans l'onglet "Groupes Rect" de la fenêtre projecteurs.

I Fixtures	×
우 오 🎦 🏾 🕒 🖁 🕂	St ON OFF
Group	Fixtures
Group rect	Fixtures Groups rect
	▋ <del>─┤╶┤╶┤╶┤╶┤</del> ═┨═┨═┨═
	▋ <del>▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕▕</del> ▋▋▋▋▋▋▋

Glissez un Rect sur la timeline afin de lui affecter un effet. Vous pouvez maintenant glisser vos effets de la manière habituelle.



Vous pouvez créer autant de Rects que vous le souhaitez. Ils peuvent être redimensionnés ou déplacés ici (1).



#### **Calques de Rects**

Vous pouvez ajouter de nouveaux calques à une timeline de Rect en cliquant avec le bouton droit puis en sélectionnant "Ajout d'une nouvelle timeline".



### **5.3.Gestion Live des projecteurs avec les groupes**

Contôle live avec les groupes

Lorsque vous sélectionnez un switch ou une scène, tous les projecteurs de la page répondent au bouton sélectionné. Grâce à la fenêtre groupes, il est possible de commander les projecteurs indépendamment.

Cliquez sur Record puis sélectionnez le projecteur que vous souhaitez contrôler. Lors de l'activation de scènes ou de switchs, seul le projecteur sélectionné réagira. Si vous souhaitez à nouveau contrôler tous vos appareils, cliquez sur Record. La fonction Record peut être automatiquement désactivée après chaque sélection de bouton en activant l'option AUTO.

Lorsque des projecteurs sont en mode live, les actions temporaires apparaissent sur la droite de la fenêtre. Les projecteurs peuvent être ajoutés ou retirés de ces actions en utilisant les boutons +++ ou --- après leur sélection. Cliquez sur le bouton Reset afin de libérer une action live. Cliquez sur la croix pour tout relâcher.



### Imbriqué dans le bouton

#### Embedded inside the button

Une sélection peut temporairement être sauvegardée dans un bouton, ainsi à chaque fois que le bouton sera sélectionné il ne sera appliqué qu'aux projecteurs voulus (fonction de la sélection dans la fenêtre des projecteurs). Un icône warning apparait ainsi dans le coin de votre bouton pour indiquer que les changements n'affecteront pas tous les projecteurs de la page. Cliquez sur Reset pour désactiver cette fonction.



### 5.4. Positionnement avancé

#### **Positionnement avancé**

Sunlite Suite 2 propose plusieurs manières pour positionner vos appareils. Ici nous avons 16 projecteurs. Cliquez sur la baquette magique afin d'ouvrir la fenêtre de positionnement des appareils. Sélectionnez l'icône matrice à droite pour ouvrir l'éditeur de matrice.



Modifiez la dimensions de la matrice ici et cliquez sur "Positionnement avancé" afin de modifier l'ordre des appareils au sein de la matrice.



Modifiez la position d'un pareil en le glissant sur une autre position. Vous pouvez aussi changer le mode de classement, par exemple de gauche à droite, de bas en haut...



Imaginez qu'un seul de vos appareils regroupent 4 systèmes RGB eux-mêmes positionnés comme une matrice 2x2 (12 canaux DMX). Dans certains cas, vous souhaiterez peut-être utiliser ces appareils comme un seul et même projecteur. Vous devez donc spécifier une matrice primaire en spécifiant les dimensions et en arrangent les positions si besoin.

# 5.5.Patch avancé

### Patch avancé

Sunlite Suite 2 offre plusieurs possibilités de patch de vos appareils. Vous les retrouverez dans l'onglet patch de la fenêtre propriétés des pages.

Le patch d'un canal peut être modifié en cliquant dans la zone patch.

	Settings	_	×
General 🛞	Fixtures	_	0 <b>0</b>   <b>1</b> 0 5
General	name	Patch	<u>~ ~ † * ⊎</u> ≜
Fixture 🚷	MOVING HEAD 1 _GENERICMOVING HEAD.SSL2	Patch	
	1 - X - 0 presets	1	🔶 📄 🛉 🕘
Patch	2 - Y - 0 presets	<b>†</b>	🔶 🛉 🛉 🕘
	3 - µX - 0 presets	<b>†</b>	🔶 🛉 🛉 🕘
Group	4 - μY - 0 presets	<b>†</b>	🔶 📄 🛉 🕘
	5 - Cyan - 0 presets	<b>†</b>	<b>•</b> • • •
	6 - Magenta - 0 presets	Ŷ	
Other 😒	7 - Yellow - 0 presets	Ŷ	<b>•</b> • • •
Commenter 1	8 - Iris - 3 presets	Ŷ	e e e e
Compressi	9 - Zoom - 1 presets	1	• • • • -
	10 - Dimmer - 3 presets	Ŷ	- + + +
LUCK	11 - Color - 10 presets	+ -b	
	12 - Gobo - 10 presets		
	13 - RotGobo - 3 presets	Ŷ	• · · • · ·
	14 - Shutter - 4 presets	<b>†</b>	e [ e [
	15 - Gobo 2 - 9 presets	<b>†</b>	*
	16 - RotGobo 2 - 3 presets	<b>†</b>	
	J		
			OK Cancel

Cliquez ici pour mettre en place un nouveau patch.

	Dimn	ner	D. (C) (
Channel	Universe	Minimum	Maximum 63
	There a	re no items to show.	

Le canal et l'univers de sortie peuvent être sélectionnés sur la gauche ainsi que les amplitudes mini et maxi. En assignant 255 au minimum et 0 au maximum vous inverserez le canal. Cela peut-être utile avec un projecteur pour le quel le dimmer est fermé à 100% et ouvert à 0.

Ampicude	Output
Min 255	Address 10 +

Vous pouvez limiter les amplitudes mini et maxi de vos projecteurs. Cette fonction est très utile pour un projecteur coincé dans un angle d'une pièce afin de ne pas le voir pointer vers les murs par exemple.

- La boite de dialogue Pan/Tilt s'ouvre en cliquant ici (1)
- Sélectionnez vos appareils, puis ajustez la taille avec le carré situé à droite
- Utilisez la cible pour déplacer le faisceau du projecteur.
- Vous pouvez lister vos appareils en cliquant sur "Vue liste".
- Cette fonction vous permet aussi de vérifier les positions de vos appareils en utilisant le bouton "Solo".

8 Univ	verse 1		Fixtu	ires	4	
			Pan Tit	×	1	0
List view						
Name	Inv Pan	Inv Tilt	Swap X and Y			
MOVING HEAD 1					-	
MOVING HEAD 2					6	0
MOVING HEAD 3					10	0
MOVING HEAD 4			Γ		-	
					•	
					•	
				8	•	
					•	
0.05				Querescencescencescencescences	•	
					•	
Solo, only selected	hxtures will	light up			¢	
) Show the light bear	n			OK Cancel	( ¢	

# **5.6.Plusieurs univers DMX**

Sunlite Suite 2 peut gérer plusieurs interfaces et univers DMX. Le paramétrage des univers DMX se fait au niveau de la fenêtre paramètres de démarrage (onglet sorties). Le software détecte votre interface de manière automatique, vous pouvez cependant effectuer un réglage manuel et ainsi sélectionner les interfaces ici (1).

Certaines interfaces disposent de 3 univers DMX. Chacun des univers du logiciel peut être assigné à une sortie de l'interface. Il est aussi possible de paramétrer un univers de votre interface en entrée DMX pour le logiciel. (2).

	Starting param	neters	×
General 😞	Auto detection		
General Hardware	Output univers 1     2       Output univers 2     2       Output univers 3     2	Suite2	USB Suite2 1 + Hard detection order + Auto detection
Output MIDI setup	Output univers 1 🛊 Output univers 2 🛊		USB Suite2 Hard detection order Auto detection
Pages 😵		41173	Not define 😫
			OK Annuler

### Art-Net

Si vous possédez une interface Economy ou First Class, vous pouvez utiliser des univers DMX supplémentaires via le protocole Art-Net et le port Ethernet de votre ordinateur.

La plupart du temps vos projecteurs ne pourront directement recevoir ce signal et vous devrez utiliser un convertisseur Art-Net vers DMX.

Voici la procédure afin d'utiliser ces univers :

1. Connectez votre ordinateur à un décodeur Art-Net ou à un routeur

2. Le protocole Art-Net fonctionne sur la plage d'adresses 2.x.x.x, vous devez donc veiller à paramétrer l'adresse IP de votre ordinateur en fonction.

- 3. Connectez vos appareils DMX au décodeur.
- 4. Connectez votre interface USB-DMX à votre ordinateur.
- 5. Ouvrez Sunlite Suite 2 et la fenêtre paramètres de démarrage (onglet sorties).
- 6. Désactivez le mode détection automatique et sélectionnez Art-Net dans la liste déroulante.
- 7. Sélectionnez un univers Sunlite Suite 2 dans la liste de gauche, ainsi qu'un univers Art-net sur la droite
- 8. Si vous utilisez plusieurs univers Art-Net avec un décodeur, n'oubliez pas de bien assigner les univers

aux bonne sorties DMX du décodeur.

Les interfaces suivantes sont compatibles Art-Net :

- Suite2-EC, 2 univers
- SUITE2-FC, 4 univers
- SUITE2-FC+, 40 univers\*

Le protocole Art-Net permet de transporter jusqu'à 40 univers, cependant nous vous conseillons d'entrer en contact avec notre service technique si vous souhaitez utiliser plus de 20 univers.

# 5.7.Impression du patch

Il est possible d'imprimer la liste des appareils utilisés dans votre show avec leurs positions et adresses DMX. Cette fonction est utile afin de paramétrer les adresses DMX de vos appareils une fois le show réalisé avec le logiciel.



# 6.Déclenchements et contrôles externes

# 6.1.Clavier

Les boutons peuvent être déclenchés depuis le clavier de l'ordinateur. Afin d'assigner un raccourci clavier, cliquez avec le bouton droit en maintenant la touche shift enfoncée et sélectionnez "Assigne au clavier".

	Duplicate Rename Delete Settings Show faders : Dimmer Show faders : Speed Show faders : Phasing	<b>Х-</b> Ү
00	Link to MIDI controller	

Enfoncez la touche à assigner comme raccourci. Cliquez ici (1) pour définir le raccourci en mode "flash". Dans ce cas, le bouton sera enfoncé tant que vous maintiendrez la touche de votre clavier enfoncée.



### 6.2.Heure et date

Un bouton peut être déclenché avec le calendrier. Sélectionnez un bouton puis ouvrez la fenêtre paramètres des boutons. Sélectionnez l'onglet "Temps" (1). Vous avez le choix entre 3 vues de calendrier (2).

Double cliquez pour créer un déclenchement calendrier.

		Button Settings		" Colo	or Red-1 "						₹×
General 🔕	h.		1 7	31	ALL						
				15	16	17	18	19	20	21	
General		✓ February 2010 ►									
		MTWTFSS	0.00								11
		1 2 3 4 5 6 7	9:00								- 11
Trigger 😣		8 9 10 11 12 13 14	10:00								
		15 16 17 18 19 20 21	11:00								
Trigger		22 23 24 25 26 27 28	12 pm								
			1:00								m
		March 2010	2:00								
EasySh		MTWTFSS	3:00								
		1234567	4.00								
Vide		8 9 10 11 12 13 14	5.00								-111
		22 23 24 25 26 27 28	5:00								-111
		29 30 31 1 2 3 4	6:00								
Button 🔿		5 6 7 8 9 10 11	7:00								
		Today None	8:00								
Scene			9:00								Ш
			10:00								
Switch		<u>, , , , , , , , , , , , , , , , , , , </u>					1				
Cycle	•								ок	Cancel	

Les scènes peuvent être déclenchées aux lever et coucher de soleil. Votre position peut-être spécifiée ici (1) et les heures de lever et coucher de soleil seront automatiquement calculées. Un déclenchement en fonction de ces horaires peut être défini ici (2). Une scène peut par exemple être relâchée 4H après le coucher de soleil.

	Appointment and Event details	×
Name:		
Start time:	16/02/2010 📮 11:00:00 📄 All day event	
Sun trigger:	Sunrise 💠 🗆 - 🖼:00:00 2 📮 📪 1	
Effective start	t date time : Tuesday, 16 February 2010, 10h58m00	
End time:		
Sun trigger:	Not used 후 🛛 - 00:00:00	

Les évènements récurrents peuvent être paramétrés de manière quotidienne, hebdomadaire, mensuelle ou annuelle. Vous pouvez paramétrer une récurrence entre 2 dates. Vous pourriez par exemple déclencher un bouton au lever de soleil, tous les jours de l'été.

		Appointment recurrence	×
1	- Appointment	recurrence	7
	Start time:	11:00 \$	
	Sun trigge :	Sunset + . 00:00:00 + ?	
	Effective sta	rt date time : Tuesday, 16 February 2010, 17h11m00	
	End time:	12:00	
	Sun trigger:	Not used + 00:00:00 ?	
	Duration:	1 hour	
	-Recurrence p	pattern	
	O Daily	Recur every 1 Week(s) on	
	• Weekly	Monday Tuesday Wednesday Thursday	
	O Monthly		
	O Yearly		
	-Range of rec	urrence	
	Start time: 🤇	16/05/2010 O No end date	
		⊙ End by 16/09/2010 €	
		OK Cancel Remove recurrence	

Un déclenchement peut-être spécifié pour activer un bouton, le désactiver, ou basculer entre activé et désactivé à chaque appel du déclenchement.

Trigger	
<ul> <li>Set the button on</li> </ul>	
O Set the button off	
O Switch on/off state each trigger time	
	_

### 6.3.Console (MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick)

La console est un écran virtuel constitué de faders, boutons, roues de couleurs, grille pan/tilt, etc...La console est utilisée pour lier toute action de Suite2 avec un contôleur MIDI, DMX ou Easy Remote.

Vous pouvez charger un preset de console ou bien utiliser l'éditeur et créer votre propre écran. Lisez le chapitre consacré à l'éditeur de console pour plus d'informations.



Si vous utilisez un contrôleur MIDI, le logiciel doit savoir quel port MIDI utiliser. Le paramétrage se fait depuis les paramètres du logiciel.



Pour utiliser la console avec un contrôleur DMX, veillez à bien assigner un univers DMX en entrée de votre interface.



Si vous souhaitez contrôlez votre console à partir d'un appareil mobile (iPhone, iPad ou Android) :

- téléchargez l'application EasyRemote depuis l'Apple Store ou Google Play

- assurez vous que votre appareil est connecté au même réseau WIFI que l'ordinateur depuis lequel vous utilisez Sunlite Suite 2

- si la connexion fonctionne et qu'une console est chargée dans le logiciel, Sunlite Suite 2 devrait être visible dans le menu

Easy Remote utilise le port UDP 4003. Si vous utilisez un Firewall, assurez vous que le port n'est pas bloqué.



#### Mapping MIDI controls to the console



2 Preset New			. ,
Console REC Console	Behringer_BCF2000 Behringer_BCF2000_bt Behringer_BCF2000_bt Behringer_BCR2000 MAUDIO-oxygen8-v2 MidiconBig NovationKStation NovationKStation NovationSL25 NovationXStation25 UC33 UC33_s	Buttons	; to

Les consoles EasyRemote sont assignées automatiquement, ce n'est pas le cas des contrôleurs MIDI ou DMX. La plupart des consoles pré-enregistrées sont déjà paramétrées. Cependant vous aurez peut-être à assigner chacun des boutons de votre contrôleur au logiciel.

- 1. Cliquez avec le bouton droit sur le bouton à assigner
- 2. Sélectionnez l'onglet "Paramètres"

3. Vous pouvez soit entrer les paramètres soit directement actionner le bouton correspondant sur votre contrôleur en ayant sélectionné le mode "Auto Setup MIDI"

Liv	re (0) Edition (0) General (0) MIDI se	etup	
🖃 Bu	itton		
Fla	ash mode	False	-
🕀 Pr	operties		
🖃 Da	ita		
Ξ	Midi data	Auto setup MIDI F	leset
	Feedback control	True	-
	Feedback when recieved control data	False	-
	Command	33 - Modulation LSB	-
	Channel	1 - Channel	-
	Status	176 - Status	-
Ξ	DMX data		
	Universe	Not assigned	-
	Channel	Not assigned	-
	Show all group index		

Chaque commande et le bouton correspondant peut être visualisé ici (1). Sélectionnez solo (2) pour ne voir que le contrôle sélectionné.



### Assigner une commande à un bouton

Afin d'assigner une commande SUITE2 à un bouton de la console, il suffit :

- 1. Cliquez avec le bouton droit sur une scène.
- 2. Sélectionnez "Assigne à la console".
- 3. Sélectionnez l'action à effectuer (activation du bouton, modification du dimmer, etc...).

4. Sélectionnez "Cliquez dans la fenêtre console" et sélectionnez le bouton à assigner dans la fenêtre console. Si un contrôleur est connecté au logiciel, vous pouvez directement actionner le bouton ou fader sur le contrôleur.



		^
nmand		
window	Cancel	
nove existin	g command	?
@Cirde")	MOVING	
	nmand window nove existin nction (Page @Circle")	window Cancel window Cancel move existing command nction (Page "MOVING @Circle")

Vous pouvez assigner une commande de votre contrôleur à plusieurs actions du logiciel. Par exemple, vous pourriez utiliser un fader de votre contrôleur afin d'agir sur la vitesse de plusieurs boutons de mouvement.

Vous pouvez ajouter des commandes en cliquant avec le bouton droit sur le bouton désiré de la console. Il est possible de paramétrer des valeurs minimale et maximale pour la commande. Dans l'exemple cidessous, lorsque la valeur de la commande dépasse 47 la vitesse de la séquence est au maximum.

MIDI	Control 86 - Preset 1 ×
Live (6) Edition (0) General (0)	MIDI setup
Comm	and 🕠 💽 🔍
Name	Infos
Button SPEED function	Page : "MOVING HEAD" - "@@@Circle phasing" - Linea
Button SPEED function	Page : "MOVING HEAD" - "@@@Circle phasing" - Linea
Button SPEED function	Page : "MOVING HEAD" - "@@@Circle" - Linear 0-255
Button SPEED function	Page : "MOVING HEAD" - "@@@Curve phasing" - Line
Button SPEED function	Page : "MOVING HEAD" - "@@@PanMove" - Linear 0-2
Button SPEED function	Page : "MOVING HEAD" - "@@@TitMove" - Linear 0-255
	Close

Command mode action	
Olinear	
Ortical	
() Ingger level	
Ingger in active level	Ingger outside active leve
⊖ None	⊖ None
O On/Off	O On/Off
On	⊖ On
Off	Off
Page	
Page name	MOVING HEAD
Selected page	
Button	
Button name	@@@Curve
Selected button	

Pour assigner une roue de couleur ou une grille pan/tilt :

- cliquez avec le bouton droit de la souris sur le composant dans la console
- cliquez sur l'onglet "Général"
- cliquez sur l'étoile en haut à droite
- allez à Autres->"commande de roue de couleur" ou "commande de contrôle pan/tilt"

- la roue de couleur ou la grille pan/tilt peuvent être assignés à un bouton en sélectionnant la page et le nom du bouton. Assurez vous que la fonction Dimmer est bien assignée aux canaux utilisés. Vous pouvez aussi directement assigne le contrôle à un groupe de projecteurs.

La console peut aussi être utilisée pour contrôler certaines parties de l'interface graphique du logiciel. Vous trouverez ces commandes dans l'onglet Edition.

# 6.4.DMX

La plupart des fonctions de Sunlite Suite 2 peuvent être contrôlées à partir d'une console DMX. Utilisez l'éditeur de console pour créer une image de votre console DMX. Voir le chapitre à propos de l'éditeur de console pour plus d'informations. Vous pourrez ensuite voir votre contrôleur dans la fenêtre console.

Assurez vous d'avoir spécifié une entrée DMX dans les paramètres généraux du logiciel. Voir le chapitre sur l'utilisation de plusieurs univers.

Une fois votre console créée, chaque contrôle devra être assignée à votre console DMX. Pour cela,

cliquez avec le bouton droit sur le contrôle puis sélectionnez l'entrée DMX et le canal.

Liv	ve (0) Edition (0) General (0) MIDI s	setup		
Fla	ash mode	False		-
E Pr	roperties			
	Midi data		Auto setup MIDI	Reset
-	Feedback control	True	nuto ootup mor	-
	Feedback when recieved control data	False		-
	Command	33 - Modulation LSB		-
	Channel	1 - Channel		-
	Status	176 - Status		-
Ξ	DMX data			
	Universe	Not assigned		-
	Channel	Not assigned		-
	Show all group index			

Une fois votre console DMX assignée, vous pourrez contrôler les fonctions du logiciel avec les boutons, faders et autres contrôles de votre console DMX.

### Patch DMX direct

Un canal DMX en entrée peut être directement assigné à un canal de vos projecteurs dans l'éditeur de boutons. Cliquez ici (1) pour ouvrir le panneau entrée DMX, puis glissez le canal DMX en entrée vers un canal de votre projecteur.



# 6.5.Joystick

Vous pouvez contrôler un grille pan/tilt avec un joystick. Le paramétrage se fait au travers de la Console.

- créez une console avec une grille X/Y ou chargez une console existante comme "EasyRemote 2"
 - associez la console avec une zone XY ou avec un groupe de projecteurs (voir le chapitre Console pour plus d'informations)

- cliquez avec le bouton droit sur la grille et ouvrez le menu "Console Setup"

Les options suivantes sont disponibles :

- Pan : paramétrage du joystick pour le paramètre pan de la grille

- Tilt : paramétrage du joystick pour le paramètre tilt de la grille

- Enable : autorise le contrôle de la grille par le joystick

- Joystick index : si plusieurs joysticks sont disponibles, vous pouvez sélectionner le modèle à utiliser

Axe ou type de rotation : sélectionnez la propriété du joystick pour contrôler le pan ou le tilt de la grille.
 On utilise normalement le X pour le pan et le Y pour le tilt

- Bouton pour activation de la fonction : un bouton du joystick peut être sélectionné pour l'activation du contrôle

- Bouton de direction pour activation de la fonction : si le joystick possède un bouton de direction, il peut être sélectionné pour activer le contrôle

	Data		
	- Joystick		
	□ Pan		
	Enable	True	-
	Joystick index	Joystick #1	-
	Axe or rotation type	X #1 Movement	
	Button for activate function	Button #1	
	Direction button for activate function	Not assigned	
Tit:0	Values	Direction button 0°	
	🗖 Tilt		
	Enable	True	
	Joystick index	Joystick #1	-
	Axe or rotation type	X #1 Movement	-
	Button for activate function	Not assigned	
	Direction button for activate function	Not assigned	-
	Values	Direction button 0°	
	Itton for activate function ] Show all group index		
	Cl	ose	

### 6.6.Ports d'entrée

Toutes les interfaces Sunlite Suite 2 disposent d'un connecteur avec 8 ports à l'arrière.



Il s'agit d'un connecteur électronique de type HE10. Vous pouvez y connecter un clavier avec 8 boutons par exemple. Il suffit pour cela d'établir un contact entre chacun des 8 ports et la masse.



Vous pouvez connecter jusqu'à 255 boutons en utilisant des combinaisons binaires. Par exemple, si les ports 1,2 et 3 sont connectés à la masse, l'adresse 7 sera déclenchée.

Une solution pour combiner les ports serait d'utiliser une diode entre les switchs et les ports du boitier. Vous pouvez utiliser une diode générique de type 1n4148.



Une fois les connexions établies, vous pouvez les assigner au déclenchement de boutons dans l'onglet "Déclenchement" de la fenêtre "Paramètres de scènes". Si vous utilisez le mode binaire, veuillez bien assigner le mode adresse à la place du mode port.

Vous pouvez aussi utiliser les 3 boutons situés sur l'interface.

	Button Settings *@@@Center *	×
General 🛞 General	Input ports Trigger key Input ports Flash mode	
Trigger   Trigger  Trigger  Trigger  Trigger  EasyShow	Static Input ports Address 8	
Button 📚		
	OK Cance	

### 6.7.MIDI Time Code (MTC)

Le MIDI Time Code (MTC) est la conversion MIDI du signal SMPTE. Il a été créé pour des besoins de synchronisation entre périphériques. Vous pouvez par exemple synchroniser un cycle avec un lecteur CD ou un logiciel de son ou vidéo.

Vous devez vous assurer que votre ordinateur dispose d'une entrée MIDI avant toute chose.

Allez à la fenêtre des paramètres généraux du logiciel puis sélectionnez l'onglet MIDI. Sélectionnez ensuite les périphériques d'entrée et sortie MIDI à utiliser pour le MTC.

	Starting parameters	×
General 🔕	MIDI setup	
General	MIDI input Midi out Midi time code in Midi time code out	
ture -	Midi device	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Profire 2626 MIDI	
Hardware       Output hardware       Image: MiDi setup       Image: Video	MIDI	
Pages 📀	OK Annuler	

Une fois votre périphérique MTC connecté, sélectionnez le bouton IN afin de recevoir le signal. Utilisez le bouton OUT afin de générer le signal MTC lors de la lecture du cycle.



### 6.8.Audio

Les séquences EasyTime et EasyStep peuvent être déclenchées avec le son.

1. Cliquez ici pour activer le mode audio dans une séquence EasyStep

#### 2. Cliquez ici pour activer le mode audio dans une séquence EasyTime

Notez que les valeurs de la timeline change avec avec les notes de musique. Nous pouvons déplacer celles-ci afin de modifier l'emplacement où la tête de lecture sautera à chaque beat,

	syStep		
	Steps	🕒 🚴 😹 🖿	
#	Fade	Hold Time	
1	00m00s00	00m01s00	
2	00m00s00	00m01s00	
3	00m00s00	00m01s00	
4	00m00s00	00m01s00	
5	00m00s00	00m01s00	

書 EasyTime	
Effects Constant le Gradient Curve Color	Show icon preset in blocks      Enable music tempo synchronisation      MOVING H      Tempo      X C      MOVING HEAD 2
Den Tilt	X C M

### Analyse audio

L'outil d'analyse audio envoie des impulsions aux séquences EasyTime ou EasyStep. Il fonctionne selon 4 modes :

- Manuel : Sélectionnez un BPM manuel dans la liste

- Tap : Simulez le BPM en pressant le bouton tap

- Analyse audio : Calcul du BPM en fonction d'un signal audio entrant, vous pouvez spécifier un type de musique pour rendre la détection plus précise

BPM MIDI : Détection du BPM envoyé par un logiciel ou table de mixage de dernière génération, vous devez spécifier un périphérique dans les paramètres généraux du logiciel afin d'utiliser cette fonction

Le BPM MIDI est la méthode la plus précise car le BPM est analysé par le périphérique audio avant sa lecture.

	Sound to light	×
BPM Bargraph	]	
O Manual BPM	172 🛊	
О Тар ВРМ	Press 4 times	
• Audio analysis		ВРМ
Open	Close	]
O BPM by Midi Clock	k	BPM /4
		0

#### Audio Analyzer

The Audio Analyzer is a tool which detects the Beats Per Minute (BPM) of a piece of music. The input device can be selected from the selection box in the top left, and the analyzer will manage the rest.

Audio Analyzer	
⊷ Microphone (High Defi ▼ 💷 132 Beat	
A Electro	
Options	manu

#### Paramètres Avancés - Filtres et Profils

Pour accéder aux paramètres avancés, cochez la case "Options". Les paramètres suivants sont proposés: - Profil : tout les paramètres peuvent être sauvegardés dans un profil. Pour sauvegarder un profil cliquez sur "Ajouter"

- Nom : entrez un nom pour le profil sélectionné (les profil s par défaut ne peuvent être renommés)

- BPM : fixe la valeur minimum et maximum pour la détection du BPM

- Filtre : permet à l'audio analyseur de n'analyser que certaines fréquences. Par exemple, pour n'écouter que les fréquences des basse, ajouter un filtre de passe-bas de 150Hz ou moins

- Toujours envoyer : l'analyseur audio enverra toujours un signal de BPM, m<sup>me</sup> si la musique est stoppée

L'analyseur audio calcul le BPM en détectant des pics dans le son. Le pic est calculé en prenant de petits échantillons de l'audio en entrée (quelque millisecondes), puis en calculant le volume moyen et en comparant celui-ci au volume moyen sur un plus large échantillon (quelques secondes).

- Sensibilité : la sensibilité détermine combien de fois le volume moyen sur un petit échantillon doit être

supérieur à celui sur un large échantillon pour que l'on marque un pic. Par exemple, si la sensibilité est de 2 et le volume moyen de 20%, alors le signal en entrée doit atteindre 40% pour être marqué comme un pic. Diminuer la sensibilité permettra de détecter plus de pics tandis qu'une plus haute sensibilité détectera moins de pics mais sera plus fiable. La musique hautement compressée nécessite une faible sensibilité.

Electro	Nom		
Hardcore	Electro		
House Reggaeton Techno	BPM min: 101 📩 max: 162 丈	2.00	
Profil personnalisé	Filtre		
	🔘 aucun 🛛 bas		
	passe-bande haut	ilité	
	🔘 passe-haut	Sensib	
	Ajouter Gris	Toujours envoyer	

### Paramètres Avancés - Durées

- Moyenne : fixe la durée de l'échantillon large pour calculer le volume moyen.

- BPM : durée d'attente avant de renvoyer un nouveau signal de BPM

 Normalisation : si l'entrée audio est très calme, l'analyseur audio augmentera le volume après le temps fixé. Par exemple, la valeur par défaut est de 5 secondes, ainsi le volume sera analysé pendant une période de 5 secondes. Si le volume le plus élevé durant cette période est de 50%, alors le niveau en entrée sera multiplié par 2.

- Normalisation % : fixe le seuil pour normaliser. Par défaut, cette valeur est fixée à 50%, donc si le volume moyen est inférieur à 50% il ne sera pas normalisé.

- Stop / % : si "Toujours envoyer" n'est pas coché, l
analyseur audio arrêtera d'envoyer des signaux de BPM au logiciel de contrôle après le temps spécifié quand le volume est inférieur au % fixé. Par défaut, si le volume descend en dessous de 4% pendant 0.5 secondes, l
analyseur audio arrêtera d'envoyer des signaux de BPM. S'il y a beaucoup de bruit sur l'entrée audio, il est préférable d'augmenter ce niveau.

Durées			
Moyenne :	2,00 🚔 s	BPM: 10	),00 🚔 s
Normalisation :	5,00 ≑ s	quand le volume est inférieur à : 50	),00 🚔 %
Stop :	0,50 🚔 s	quand le volume est inférieur à : 10	),00 🚔 %

### **Pulse Detection**

In addition to triggering a scene by the music BPM, you can also trigger with the pulse of the music. Unlike BPM which provides a consistent beat, pulse detection allows you to jump between steps each time a peak of an audio signal reaches a threshold (set automatically inside the audio analyzer). Click here to activate pulse detection on an Easy Step sequence.



### **Bargraph Detection**

The Bargraph allows you to filter a band of audio and link this to an Easy Time timeline. This allows you to create many interesting effects based on the level of audio within a designated frequency band. To set this up:

-Click the Bargraph tab

-Set the Gain (signal level), Attack time (time taken to respond to an increasing audio level), and Release time (time taken to respond to a decreasing audio level), frequency and width

-Add, remove and rename frequency bands by clicking the small white arrow at the top of the band



To assign a Bargraph band to an Easy Time timeline, click the eggtimer checkbox to toggle between Time and Bargraph mode and right click the checkbox to chose the frequency band you would like the timeline to respond to.



## 6.9.Clavier OLED

Le problème principal des claviers ou contrôleurs MIDI est qu'il est facile d'oublier la correspondance des boutons ou faders si ceux-ci ne sont pas clairement indiqués sur le contrôleur.



Il existe plusieurs claviers OLED utilisables avec Sunlite Suite 2. Art Lebedev produit plusieurs claviers compatibles, avec notamment les références Optimus Maximus, Mini Three et Aux.



# 7.Autres fonctionnalités

# 7.1.Les privilèges d'accès

Plusieurs parties du logiciel peuvent voir leur accès bloqué et protégé par mot de passe. Les paramètres d'accès sont à définir dans l'onglet "protections" des paramètres généraux du logiciel.

Cliquez ici (1) pour définir un mot de passe.

	Starti	ng parameters		×
General 📚		Lock		
m	Name		Infos	<b>A</b>
General	1 Password			
	Ask password if fund	tion is locked		
Harduna 🛞	Locking show affect a	all the locked page		
Hardware 📀	Locked starting param	neters		
	Locked open/save sh	ow		
Pages 🔊	Locked create new pa	age		
Buttons de	Locked print			
Unions de	Lock docking window	close		
Shortcuts	I ock docking window	move		
~				
Lock				
			ОК	Annuler

Cliquez sur le bouton "Protections" afin de bloquer les fonctions paramétrées. Notez qu'un petit cadenas apparait à côté de chaque fonction bloquée.

Pour débloquer, cliquez sur le bouton "Protections" tout en maintenant la touche ctrl de votre clavier enfoncée, puis entrez le mot de passe si demandé.



#### Forgotten the password?

Le mot de passe est sauvegardé dans un fichier XML. Vous le trouverez le fichier Global dans le dossier Datalight du répertoire d'installation du logiciel.

### 7.2.Les favoris

Sunlite Suite 2 permet de définir des favoris. Un favori est une sorte de macro permettant la sauvegarde et le rappel d'un état du logiciel. Ouvrez la fenêtre favoris ici (1) et crées un nouvel état ici (2).



Utilisez l'onglet "Édition" pour modifier les favoris classés par page. Dans notre exemple ci-dessous, le preset bleu peut être supprimé du favoris en cliquant sur le X.

Afin de mettre à jour l'état d'une page, sélectionnez les boutons à inclure dans le favoris, puis sélectionnez "Mise à jour de l'état des boutons".

S Fa	avorites		<b>→</b> ×
	ive Edit		
-2	28		
▼ All	0		
	General		and the second second
•	Pages		New Page
1	🕨 🚖 _MASTER	Update Buttons state	Update value X
	MOVING HEAD	Update Buttons state	Jpdate value X
	Reset all buttons state	True	•
1	Send page dimmer	True	\$
	Send page speed	True	\$
	▶ scalNIT		Update value X
	▶ 🜅 @@@Center		Update value X
	Gobo FanHat		Update value X
	Color Cyan401		Update value X
	► <> LED	Update Buttons state	Update value X

La position des fenêtres peut aussi être sauvegardée dans un favori. Pour cela, cliquez sur le bouton "mise à jour de la valeur" dans la fenêtre ci-dessous.

	• ^
True	Update value
	Update value
	New Page
	True

### 7.3.Multimedia

Sunlite Suite 2 est capable de jouer des fichiers audio ou vidéo. Afin d'insérer un fichier audio ou vidéo, sélectionnez un bouton puis ouvrez l'onglet vidéo de la fenêtre paramètres de boutons.

- Insérez le média ici (1)
- lci (2), vous pouvez tester votre vidéo et ajuster les marques de départ et de fin
- Basculez entre son et vidéo ici (3)
- Glissez le curseur (4) pour effectuer un zoom avant ou arrière

	Button Settings "Scene "	×
General 🛞	Media file C:\ ✓ Stop when other multimedia start	1
Trigger       Image         Image       Trigger         Image       Time         Image       EasySh         Image       Vide		
Button 🔕	10s0 0m54s0 1m48s0 2m42s0 3m36s0 4r	m30s0
Scene		
Cycle	ОК	Cancel

Si vous souhaitez lire votre vidéo sur un deuxième écran, vous devez le paramétrer dans les préférences du logiciel. Vous aurez besoin de redémarrer le logiciel pour valider ces changements.


# 7.4.Mode autonome

Vous pouvez sauvegarder des boutons dans la mémoire de votre interface afin de les jouer sans ordinateur. Cette fonction peut être très utile en cas de panne d'ordinateur. Accédez à l'éditeur de mode autonome ici.

Stand Alone P	Programming						<b>×</b>
004	Circuits 🔻	DVC3 C	<b>1</b> GOLD ZM - 104055	- 0+1	Univers 1	- 🗙	<b>%</b>
Nom			🗉 Port 🛛 👰	Boucles	Sauter	🕌 🏹 🏶 Pa	IS
Scène 1	10	N	on Bou	cle toujours	Non	🗖 🗖 1	
Scène 5	2	N	on Bou	cle toujours	Non		
Stand	Alone Me	4 6	5 • •		P1	P2 P3 P4 P5	
	ene 2 002	Scène 3	003 Scène 4	•	004	005	*
00	06	007	008	0	009	010	Ŧ
Informa	tion sur les Ports					OK Annul	er

Vous pouvez écrire la mémoire de plusieurs interfaces simultanément, cliquez ici (1) pour ajouter une interface.



Chaque interface dispose de 5 zones DMX. La création de nouvelles zones se fait ici (1). Vous pouvez assigner les pages du logiciel aux zones ici (2). Pour créer une nouvelle scène pour le mode autonome, cliquez ici (3).



#### Création d'une scène pour le mode autonome

Une scène autonome peut contenir une combinaison de scènes et de switchs. Cliquez ici (1) pour ajouter un nouveau bouton.

Glissez ensuite la scène vers un des 99 emplacements. Assurez vous d'avoir sélectionné la bonne zone.

Scene	maroware		_				_		_		
[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [	00	01	02	03	0.4	05	06	07	08	09	Â
-) Scene		11	12	13	14	15	16	17	18	19	
L_ MOVING HEAD	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
- sceinit 🕡	30	3.1	32	33	3.4	3.5	36	37	38	39	
- 🔀 @@@Curve 🔊	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	
- Color Cyan401	50	51	52	53	5.4	5.5	56	57	58	59	
- 🙀 Gobo bigstar2	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	
L 🕖 Iris IrisPulsCl 🛛 👔	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	
	80	81	82	83	8.4	85	86	87	88	89	
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Une fois votre scène assignée à l'interface, vous pouvez spécifier les paramètres tels que le nombre de boucles et le déclenchents par port ou calendrier en cliquant ici (1).

	E	jit ×
	Scene	Scene
C* Number of loop(s)	Loops	Always loop
Always loop	Page	A \$
	Go to next scene.	None 💠
	Port	None 🗘
	Fade scene	000m 00s 00 🜩 🜩
		OK Cancel

Les interfaces possèdent une horloge interne permettant le déclenchement des scènes en fonction de la date et de l'heure. Il suffit pour cela d'assigner date et heure dans l'onglet calendrier. Sélectionnez une scène sur la gauche, et glissez la sur le calendrier. Vous pourrez ensuite modifier l'heure en double cliquant sur l'évènement.

	Trigger	×
Time Appointed time Repeating time slot		Time 09 h 00 ᆍ ᆍ
Date O Everyday O One day O Settings	Month From 2	Day 16 🗘
		OK Cancel

Attention : les déclenchements programmés dans les paramètres du bouton ne sont pas pris en compte dans le mode autonome.

Une fois les scènes autonomes créées et assignées, cliquez ici (1) pour écrire la mémoire.



# 8.Easy Show

Le logiciel Easy Show est disponible avec le package First Class. Il permet la synchronisation de vos effets lumières avec des fichiers audio et vidéo.

La programmation se fait à l'aide de timelines, comme la plupart des logiciels de son ou de vidéo. L'ajout de scènes ou switchs se fait par simple glisser-déposer depuis le logiciel Sunlite Suite 2.

Order       Option       Departure       Departure       Departure         Image: Option       Image: Option       Image: Option       Image: Option       Image: Option         Image: Option       Image: Option       Image: Option       Image: Option       Image: Option       Image: Option         Image: Option		Pythouses - O	*
Norm Open. Ser	Document	Windows Options Langue	ige - ? -
Here Controls See Ser Options Reference Controls See Ser Options Reference Controls See Ser Options Reference See Ser Options	LOP.		
Image: State Stat	New Open Save	Save Options at	
Audo CD       Image: Media type       Duration       Audo info       Path         Sin       92 Barms       Media type       Duration       Audo info       Path         Sin       92 Barms       Media type       Duration       Audo info       Path         Sin (S)       92 Dirax11       Audo CD       92 Dirax12       Audo CD       92 Dirax13       Audo CD         MMC 200 Y1-M4       92 Dirax13       Audo CD       92 Dirax14       Audo CD       92 Dirax13       Audo CD       92 Dirax14       Audo CD       92 Dirax13       Audo CD       92 Dirax14       Audo CD       92 Dirax14       Audo CD       92 Dirax15       Audo CD       92 Dirax14       92 Dirax14 </th <th></th> <th>*</th> <th></th>		*	
Participando       Im       Participando       Im       Participando       Im       Participando       Im       Participando       Im       Participando       Im       Participando       Participando <t< th=""><th>Aude CD</th><th></th><th></th></t<>	Aude CD		
CD Audo Ten 1 20 Direk 1 Audo CD 20 Direk 2 Audo CD 20 Direk 4 CD 20 Direk 4 Audo CD 20 Direk 4 CD 20 Dir	8.0		
Bin     99 Rems     Media type     Duration     Audio Info     Path       Bin 1     90 Direkt 2     Audio CO       Bin 1     90 Direkt 2     Audio CO       MAC 20 V1 - ML     90 Direkt 2     Audio CO       90 Direkt 3     Audio CO       90 Direkt 4     Audio CO       90 Direkt 5     Audio CO       90 Direkt 6     0 00000       90 Direkt 7     0 00000       90 Direkt 7     0 00000       90 Direkt 7     0 00000       90 Direkt 8     0 00000       90 Direkt 9     0 00000	CD Audio		
Im 1       CD track1       Audo CD         Im Audo CD       CD track1       Audo CD         Im Audo CD       CD track3       Audo CD         Im Audo CD       Color mong all       Color mong all       Color mong all         Im Audo CD       Color mong all       Color mong all       Color mong all       Color mong all         Im Audo CD       Color mong all	Bin	99 Items Media type Duration Audio info Path	
AMAC 20 V1 - M4       O C brack 3       Aude CD         MAXINA       O C brack 4       O C brack 4         MAXINA       O C brack 4       Aude CD         MAXINA       O C brack 4       O C brack 4         MAXINA       O C brack 4       O C brack 4         MAXINA       O C brack 4       O C brack 4         MAXINA       O C brack 4       O C brack 4	Bin 1 Bin CD	OCD track1 Audio CD     OCD track2 Audio CD	
Image: State in the state	MAC 250 VI - MA	CD track 3 Audio CD CD Track 4 Audio CD	
Image: Section	RGB MASTER	OCD track 5 Audio CD	0
Image: Contract of Cont		U Maria C Undo Zoom preveer U Timelines options I Infus	-
Image: Contract of Cont			
Image: State of the state	9	• 	anils .
MAC 250 V1 - M4 * * * * * * * * * * * * * * * * * * *			unte .
Image: Contract Sepectation       S	MAC 250 V1 - M4		
Image: Monoral Fead of the state of the			
************************************	MONTHERE		Ш
Image: Color mang all     Color		Descenter Besource sessincle sessincle	
4         Audo         *		Color mang all     Color mang all     Color mang all     Color mang all	
60 9 9 Video 9 1 Audo CD 9 20 1 20 1 24 1 CD	el ado #		
Audo CD Dewi CD I Auf	6 8		
Adde CD 10 9 86 1 CD 9 86			-11
	Audo CD	OTHÁL	
penuncation — A	Communication	-	

## 8.1.Démarrage

Cliquez ici pour ouvrir Easy Show. Vous pouvez ensuite vérifier l'état de la communication entre Easy Show et Sunlite Suite 2 dans le coin en bas à gauche de la fenêtre.



Pour ajouter un bouton à Easy Show, cliquez avec le bouton tout en maintenant la touche ctrl enfoncée et glissez le bouton vers Easy Show.



Une nouvelle timeline est ainsi créée pour votre scène, vous pouvez maintenant modifier la longueur et la position de la scène.

Notez que la timeline est composée de 2 sections : scènes et switchs. Si vous souhaitez activer plusieurs switchs simultanément, vous devez ajouter une timeline de switch en cliquant ici (1).

10				
	Bin Dar			
	SL 2004 Page Gobo Abstra	: MOVING HEAD tt1		
	Bin	1 Items	Media type	Duration
	Bin 1     Audio CD     Bin 2     MOVING HEAD	String Gobo Abstract1	Scene	
	C)	▲ ₩00 n02s00	0m04s00 0m	06s00
	MOVING HEAD	sor sor Gobo A		
	B V			
	41 8			

Vous pouvez créer les timelines automatiquement ainsi que remplir le chutier en cliquant ici.



## 8.2. Création manuelle des timelines

Vous devez tout d'abord créer un chutier si vous souhaitez ajouter une timeline. Le chutier est l'emplacement où seront stockés vous boutons de Sunlite et fichiers multimédia. Chaque chutier correspond à une piste de la timeline.

Cliquez ici (1) pour créer un chutier. Cliquez ici (2) pour importer un bouton ou un fichier multimédia.



Vous pouvez importer des fichiers multimédia ou des effets de Sunlite Suite 2 dans un chutier.

		Import file			×
<ul> <li>Multimedia file(s)</li> </ul>					
Bin	Bin 2	\$			
Path					
File					Explore
O Lighting effect(s)					
	Scene	O Switch	O Cyde		
				ок	Cancel

#### 8.3.Options des timelines

Vous pouvez cliquer ici (1) pour masquer les timelines du logiciel Suite 2.

Les pistes peuvent être déroulées ici (2) et ainsi rendre la gestion du dimmer et de la vitesse automatique. Voir le chapitre suivant pour plus d'informations.

Cliquez ici (3) pour verrouiller une piste. Vous éviterez ainsi les mauvaises manipulations.

Vous pouvez ajouter des piste de switchs supplémentaires en cliquant ici (4).

Vous rendrez les pistes multimédia visible ou non en cliquant ici (5).

►	(¢00 0m02s00	0m04s00 0r	m06s00 0m08s00	0m 10s
MOVING HEAD	Sec Gobo Abstract1	Gobo Abstract1	Gobo Abstract1	
2 V				
MAC 250 V1 - M4				

Pour déplacer plusieurs scènes simultanément, utilisez l'outil de sélection de bloc (1).

Toutes les scènes d'une piste peuvent être sélectionnées, ou bien l'ensemble des scènes de la séquence. (2).

L'outil de Zoom avant et arrière se trouve ici (3).



#### 8.4.Options diverses

Prévisualisation du Zoom - Cette fenêtre permet une navigation rapide dans les timelines.



Annuler - Cette fenêtre contient l'historique des dernières actions dans le logiciel et permet ainsi de facilement revenir en arrière en cas d'erreur.

Infos - Cette fenêtre montre les informations du blocs sélectionné. Cliquez ici (1) pour activer les fonctions dimmer et vitesse.

intos
File : play sync Type : buy Media length : 0m01s00 Video size : Undefine Audio info :
Starting at :         0m00s00         +
Stretch Enable DIMMER function Enable SPEED function
🚯 Marks 🚱 Undo 📄 Zoom preview 🗊 Timelines options 🔟 Infos

Une fois les fonctions dimmer et vitesse activées, cliquez ici (1) pour éditer. L'intensité d'une scène peut être modifiée en temps réel lors du déroulement de la scène en utilisant une courbe (2).

Des points supplémentaires peuvent être ajoutés en cliquant sur la ligne, glissez les en dehors de la piste pour les supprimer.

C) C (m00s00	\$00 0m01s00	0m02s00 0m03	s00 0m04s00	0m05s00 0m06a
	Gobo Abstract1	Gobo Abstract1	Gobo Abstract1	Gobo Abstract1
				2
9 v				

Des marqueurs peuvent être ajoutés aux timelines. Ils permettent d'arrêter la lecture par exemple. Si la fonction "Saute en mode lecture" est activée, les marqueurs n'auront aucun effet.

Warks	×
List of marks	
March 1	
(Mark 1	New
	(F5)
Time	Delete
0m00s00	Decte
	Rename
Jump in playback mode	
👔 Marks 💽 Undo 📄 Zoom preview 😱 Timelines options 😰	Infos

Utilisez la touche F1 pour jouer vos vidéos en plein écran.

#### 8.5. Déclenchements

En plus des contrôles de lecture disponibles dans la fenêtre moniteur, les séquences Easy Show peuvent aussi être déclenchées à partir de Sunlite Suite 2. Créez une nouvelle scène ou un switch puis ouvrez la fenêtre de paramètres et sélectionnez Easy Show.

En cliquant ici (1), le logiciel Easy Show est démarré.

Ouverture d'un nouveau show (2).

Lecture d'un show (3).

D'autres commandes sont disponibles comme l'arrêt de lecture ou les sauts entre marqueurs.

	Button Settings "Scene" ×
General 😒	EasyShow open / close
Trigger (*) Trigger Trigger Time EasyShow (*) Video Sou	Command  Play 3  Stop playing when you release the button Stop Back Next
Button	Jump to break point      Break point      Open Show 2      EasyShow file      OK Cancel

### 8.6.Options de synchronisation

Plusieurs options de synchronisation sont disponibles depuis la fenêtre suivante :



Le choix du périphérique de synchronisation se fait ici :

- Audio : La timeline sera synchronisée avec le temps de la piste audio, si la lecture audio est ralentie ou bien si des sauts apparaissent, les timelines viendront se synchroniser.

- MIDI Time Code : Assurez vous de bien spécifier un périphérique de lecture MIDI. Un offset peut être spécifié pour parer à un problème de décalage.

La synchronisation de périphériques tiers est possible avec le signal MTC. Il suffit pour cela d'activer la sortie MIDI et de sélectionner le bon périphérique de lecture MIDI.

	Synchro	×	
<ul> <li>AUTO (always audio</li> <li>Audio synchronizatio</li> <li>Video synchronizatio</li> <li>WIDI (MTC) synchror</li> </ul>	if possible) n n nization Offse	et (ms) -20	
MIDI IN port	Profire 2626 MIDI	\$ Reset	
Play only the playback zone Offset of the playback zone Enable MIDI output			
MIDI OUT port		¢ Reset	
Sync	hronization type MTC 25 fp	s 🕴	
	ОК		

# 9.Autres logiciels

# 9.1.Éditeur de console

L'éditeur de console vous permet de recréer une représentation graphique de votre contrôleur MIDI ou DMX avec faders, boutons...Ces contrôles pourront ensuite être assignés à la plupart des fonctions du logiciel. Lisez le chapitre console pour plus d'informations.

L'éditeur peut être ouvert à partir du menu fenêtres externes du logiciel.



Sélectionnez un composant depuis la barre d'outils puis cliquez sur la console pour l'ajouter à l'emplacement désirée. Une liste de composants apparait alors. Cliquez sur "Défaut" pour insérer un composant vierge. Les composants vierges sont idéals pour EasyRemote car les "skins" sont stockées dans l'application mobile, les temps de chargement sont ainsi réduits.

Vous pouvez déplacer les composants par simple glisser/déposer dans la fenêtre. Assurez vous que l'option "lock" est désactivé (en haut à droite de la barre d'outils) pour cela. Glissez un des 8 carrés pour redimensionner un composant. Maintenez la touche alt de votre clavier enfoncée afin de garder la taille de l'image du composant lors de son redimensionnement. Chaque zone de composant peut contenir une image et du texte.

Les propriétés du composant sélectionné sont visibles sur le droite et incluent :

- position
- taille

- groupe : les composants peuvent être ajoutés à un groupe. Un groupe de boutons pourra ainsi être assigné au groupe de composants et permettra l'utilisation de plusieurs contrôles en fonction du groupe de boutons sélectionné.

- zone de dessin : ici vous pouvez spécifier la taille de l'image, le design utilisé (fichier .ccd) pour le contrôle, ainsi que la position et l'alignement de l'image dans la zone.

- propriétés de texte : chaque zone peut contenir une image et du texte, vous pouvez ici spécifier le texte par défaut, la couleur, la police et l'alignement.

- bouton : le fonctionnement par défaut du bouton peut être spécifié ici (mode flash par exemple) ainsi que la vélocité MIDI - data : les assignations MIDI et DMX sont faites ici. Note: Les assignations EasyRemote sont faites automatiquement.



#### **Custom component design**

Nous recommandons l'utilisation des composants par défaut car facilement modifiables : taille, couleur...lls peuvent aussi être envoyés vers un appareil mobile (smartphone ou tablette) via le réseau. Cependant, vous pouvez être emmenés à dessiner vos propres composants. Utilisez l'outil CCD designer pour cela.

Pour créer votre propre composant :

- cliquez sur l'onglet "Control design"
- cliquez sur le bouton "Nouveau" de la barre d'outil, ou sur "Editer" pour modifier un fichier CCD existant
- chaque fichier CCD peut contenir 1 composant de chaque type. Le type de composant peut être sélectionné depuis la barre d'outils.
- le design du composant apparait en haut de la fenêtre, une prévisualisation apparait en bas
   les propriétés comme image, position du curseur, image du curseur...sont modifiables sur la droite



Assurez vous de bien sauvegarder votre image dans le dossier Console, elle apparaîtra ainsi dans le menu de sélection de console.



### 9.2.Visualisation 3D

Sélectionnez Easy View (3D) pour démarrer l'application.



La fenêtre apparaît au-dessus des autres applications, vous pouvez désactiver cette option en cliquant ici.



La communication est automatique entre les appareils de Sunlite Suite 2 et leurs équivalents dans le logiciel de visualisation. Un message vous indique la communication avec Sunlite Suite 2 dans la barre des tâches.



Vous pouvez être amenés à vouloir afficher plusieurs appareils avec le même canal DMX de contrôle. Vous devrez alors patcher les appareils supplémentaires dans le logiciel de visualisation.

Patch manager		8
Get the fixtures from : ScanLibrary Sunlite Suite2 - Copyright(C) 1985	Patch           DMX universe 1         DMX universe 3         DMX universe 4	<b>らん</b> がほう (1) (1)
generic  jmported lbrary  varied  varied	RGB.1         3         4         RGB.2         6         7         RGB.3         9         10         RGB.4         12         13         RGB.5         15         16         RGB.6         18         19         RGB.7         21         22         RGB           33         34         RGB.12         30         37         RGB.13         39         40         RGB.14         42         43         RGB.15         45         46         RGB.17         51         52         RGB.15         45         54         8         RGB.17         51         52         RGB.15         45         65         8         8         75         152         8         65         16         16         16         16         16         16         16         16         16         16         15         16         15         16 <t< th=""><th>8.8 24 25 RGB.9 27 28 RGB.10 30 31 RGB.1 RGB.19 57 58 RGB.20 60 61</th></t<>	8.8 24 25 RGB.9 27 28 RGB.10 30 31 RGB.1 RGB.19 57 58 RGB.20 60 61
⊕a clighting	MOVING HEAD.1 78 79 MAC 250 V1 - M4.1	<sup>91</sup> 92 93 94 95 96
B acdc	97         98         99         100         101         102         103         104         105         106         107         108         109         110         111         112         113         114         115         118         115         118         115         118         115	9 120 121 122 123 124 125 128 127 128
B- active color systems	29 130 131 132 133 134 135 138 137 138 139 140 141 142 143 144 145 148 147 148 149 150 15	1 152 153 154 155 158 157 158 159 160
determine	61 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183	13 184 185 188 187 188 189 190 191 192
B aeon light	83 194 195 198 197 198 199 200 201 202 203 204 205 208 207 208 209 210 211 212 213 214 21	15 218 217 218 219 220 221 222 223 224
B- akaite	25 228 227 228 229 230 231 232 233 234 235 238 237 238 239 240 241 242 243 244 245 248 24	17 248 249 250 251 252 253 254 255 258
aldo light     american di	57 258 259 260 261 262 283 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 277	19 280 281 282 283 284 285 286 287 288
american pro     anolis	89 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311	1 312 313 314 315 316 317 318 319 320
	21 322 323 324 325 328 327 328 329 330 331 332 333 334 335 338 337 338 339 340 341 342 34	13 344 345 348 347 348 349 350 351 352
Mode:	53 354 365 356 357 368 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 37	15 378 377 378 379 380 381 382 383 384
DMX universe:	85 388 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407	17 408 409 410 411 412 413 414 415 416
First DMX channel:	17 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 438 437 438 435	19 440 441 442 443 444 445 448 447 448
Number of fixtures:	49 450 451 452 453 454 455 458 457 458 459 480 481 482 483 484 485 488 487 488 489 470 47	1 472 473 474 475 476 477 478 479 480
Matrix	81 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 498 497 498 499 500 501 502 503	13 504 505 508 507 508 509 510 511 512
Patch		OK Cancel

Lisez le manuel Magic 3d Easy View pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel.

# 9.3.Éditeur ScanLibrary

L'éditeur ScanLibrary permet d'ajouter vos projecteurs à la librairie de Sunlite Suite 2.

Avant de vous lancer dans la création d'un nouvel appareil, vérifiez qu'il n'est pas déjà présent en ligne.

Si vous éditez un appareil utilisé par Sunlite Suite 2, vous devrez relancer le logiciel pour que les modifications soient prises en compte.

Pour régénérer les boutons préprogrammés après la modification d'un appareil, vous devrez refaire le patch.

