

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. Quoi 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 projecteurs	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 EasyTime	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
3.3. Création de cycles	36
3.4. Editeur de boutons	38
3.5. Positionnement des boutons	41
3.6. Les boîtes de dialogues des boutons	44
3.7. Fondu de scènes	48
3.8. Les palettes	49
3.9. Les types de palettes (mode avancé)	52
3.10. Followspot	54
4. Les effets EasyTime	58
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 animés	64
4.9. Les vidéos	65
4.10. Les défilements 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

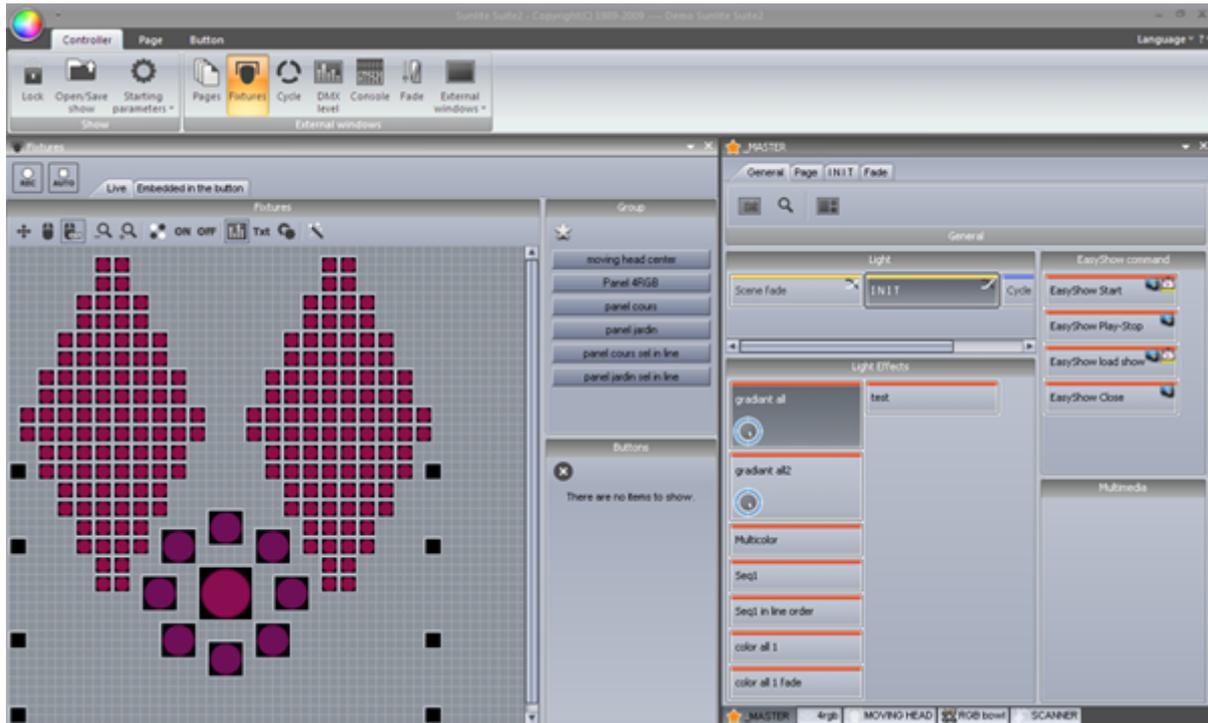
6.3.Console (MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick)	84
6.4.DMX	89
6.5.Joystick	91
6.6.Ports d'entrée	92
6.7.MIDI Time Code (MTC)	94
6.8.Audio	95
6.9.Clavier OLED	100
7.Autres fonctionnalités	101
7.1.Les privilèges d'accès	102
7.2.Les favoris	103
7.3.Multimedia	104
7.4.Mode autonome	105
8.Easy Show	109
8.1.Démarrage	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. Le 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 :

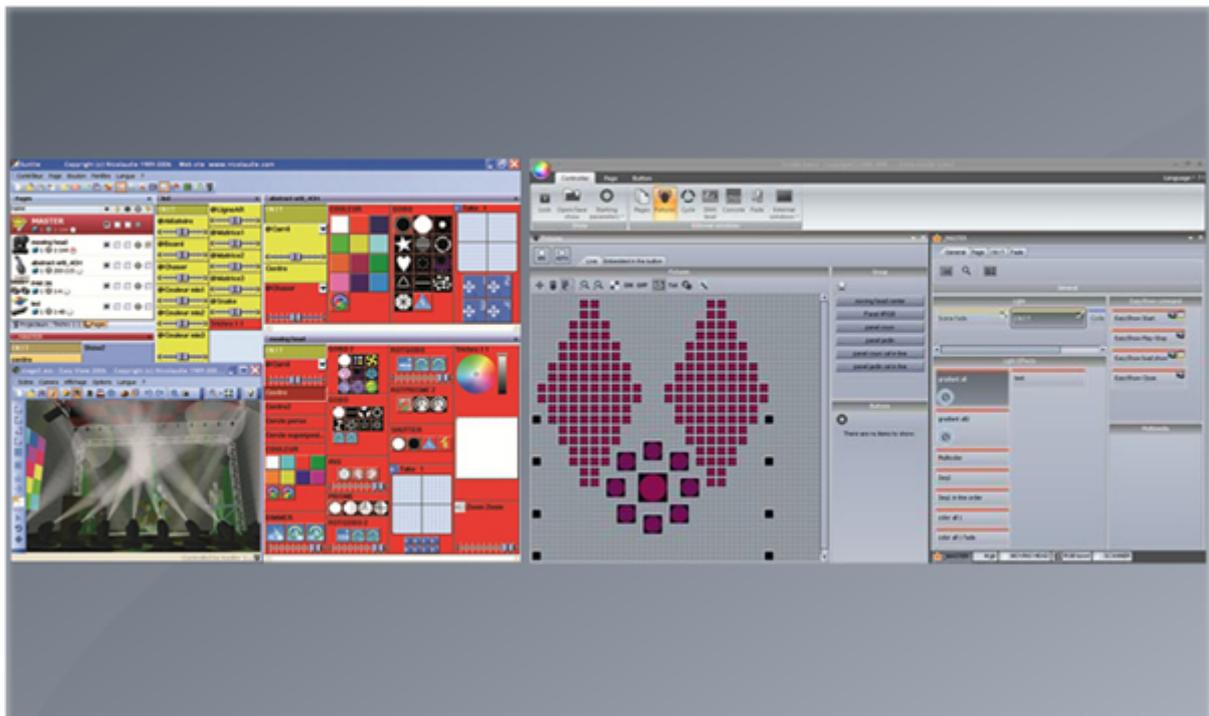
- interface USB-DMX
- ordinateur de type PC sous Windows XP, VISTA, 7, 8
- un câble USB
- un CDROM d'installation

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.

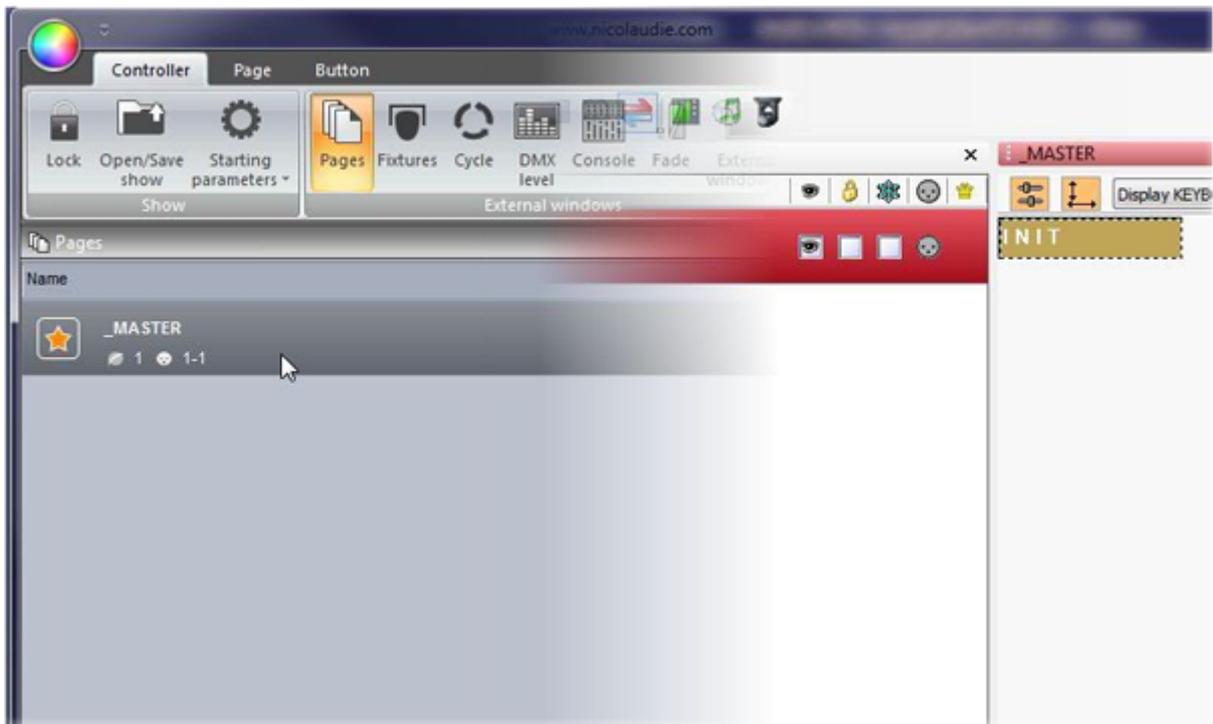


1.1. Quoi de neuf avec Suite 2

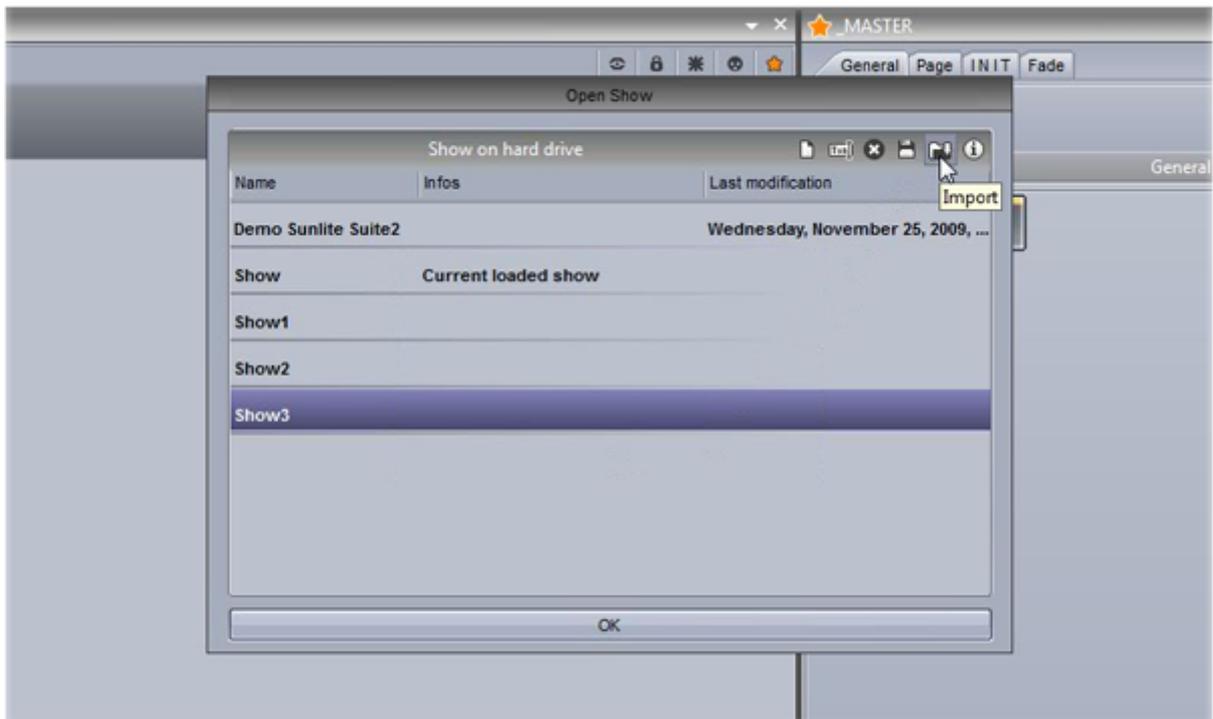
Ce chapitre est pour les utilisateurs Sunlite Suite 1 et décrit toutes les nouveautés et améliorations disponibles dans Sunlite Suite 2.



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



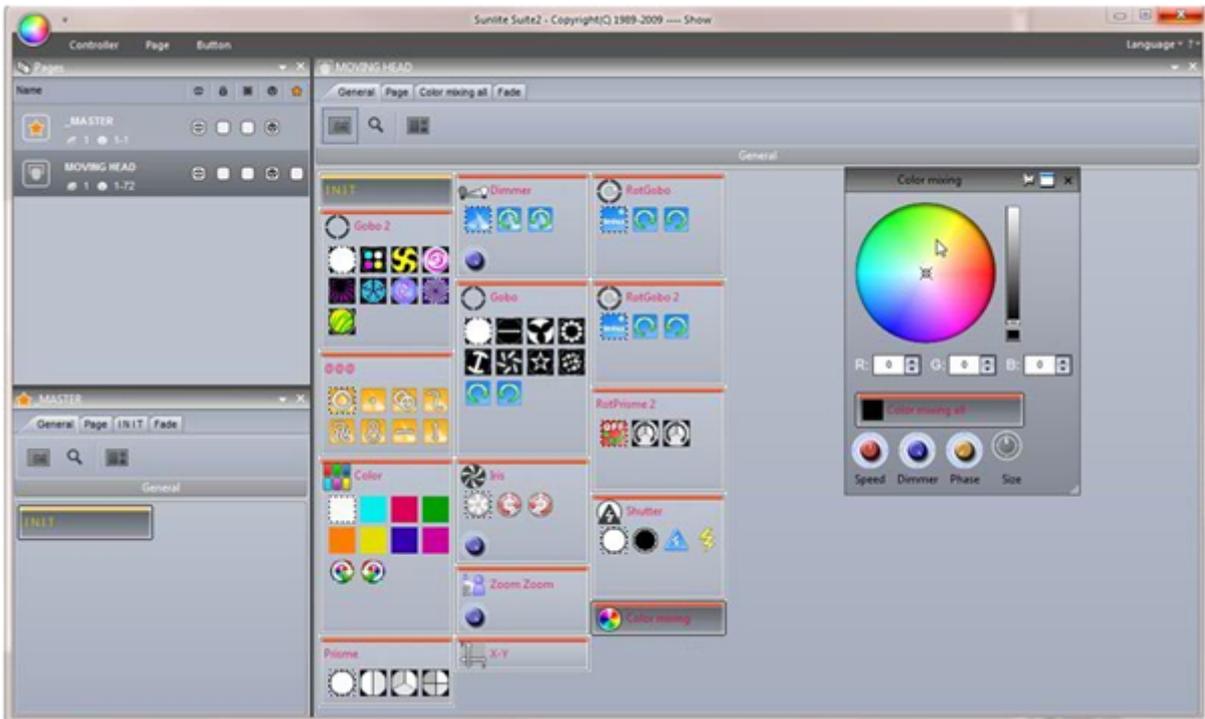
Toutes les informations sont désormais sauvegardées dans des fichiers .shw. Les fichiers Sunlite Suite 1 (.ssh) peuvent bien sûr être importés.



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).



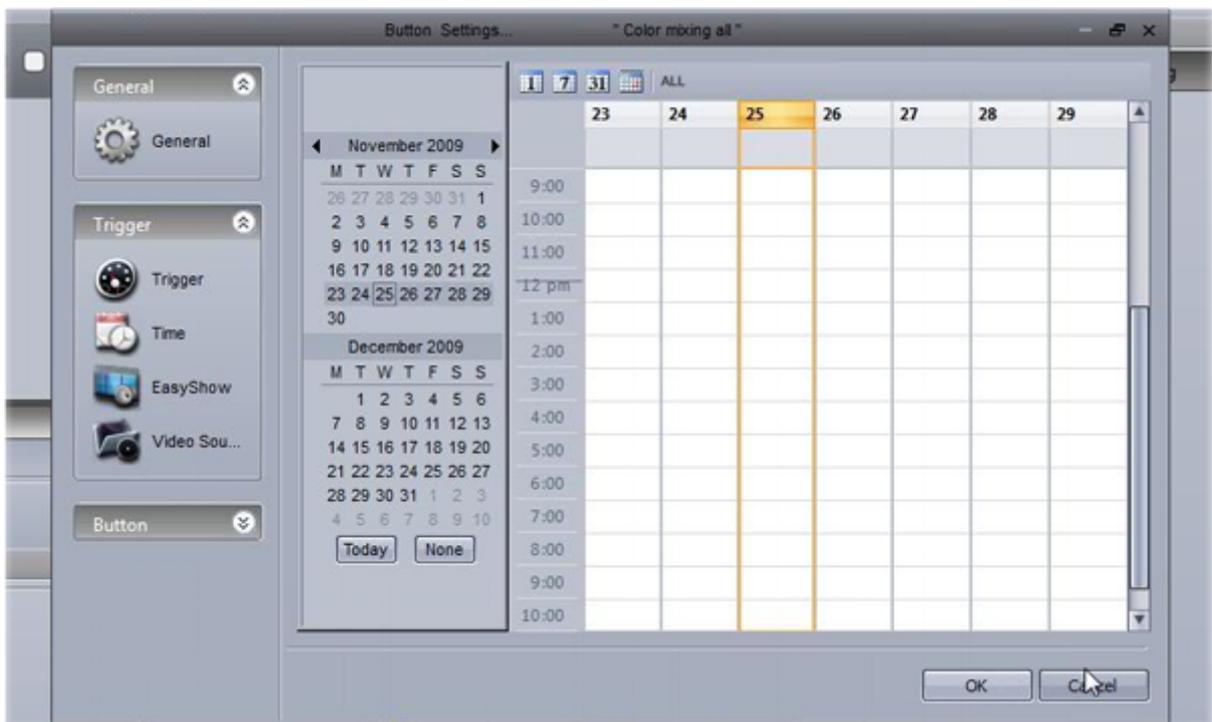
Les nouvelles fenêtres compressions sous forme de popup permettent un réel gain de place.



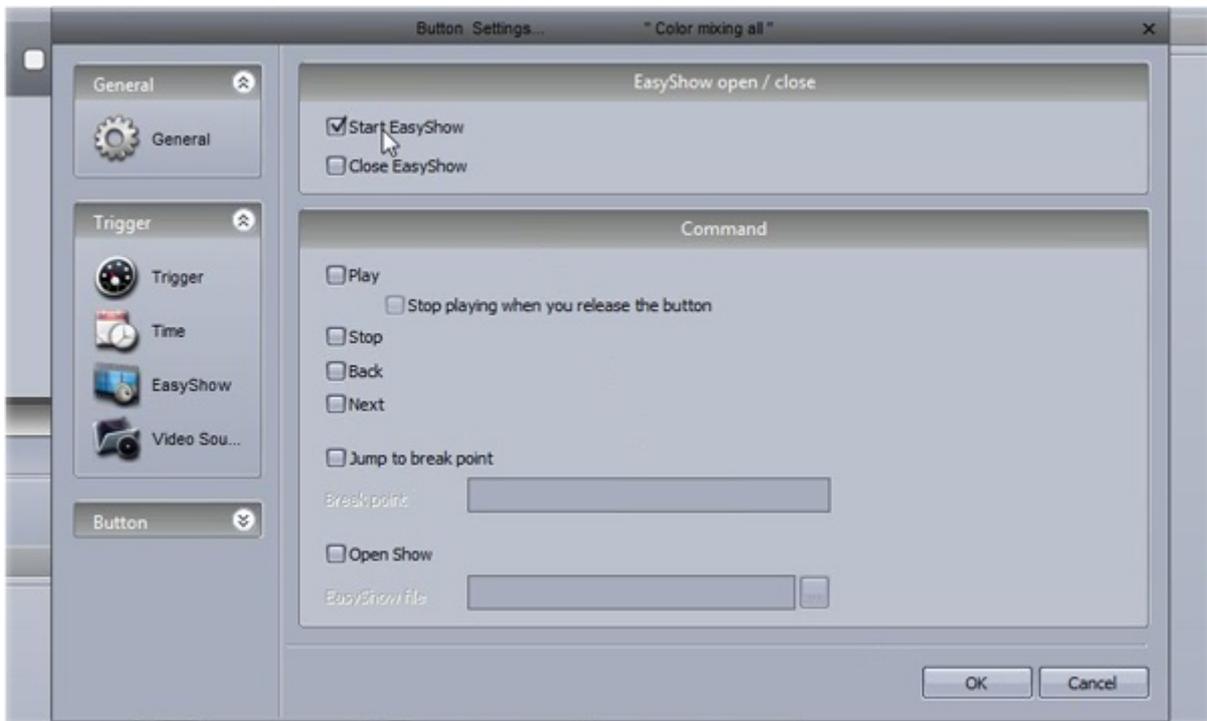
En cliquant sur un bouton avec le bouton droit de votre souris tout en maintenant la touche SHIFT de votre clavier enfoncée vous aurez accès à la boîte d'outils du bouton.
Les curseurs ont pris la forme de boutons rotatifs. Ces contrôles permettent de gagner de l'espace et surtout offrent une meilleure résolution. Vous pouvez ajuster la valeur en cliquant dessus et en déplaçant votre souris de haut en bas.



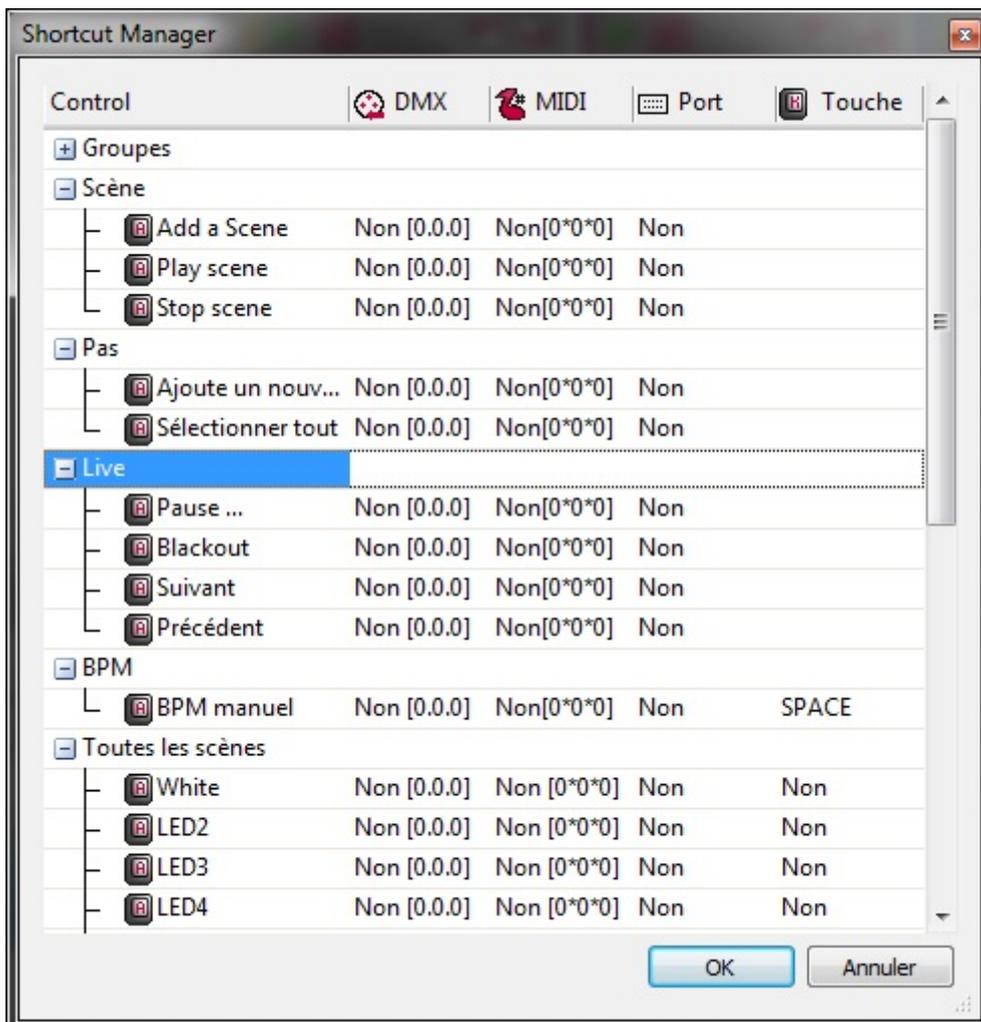
Les déclenchements date et horloge sont désormais paramétrables sur un calendrier.



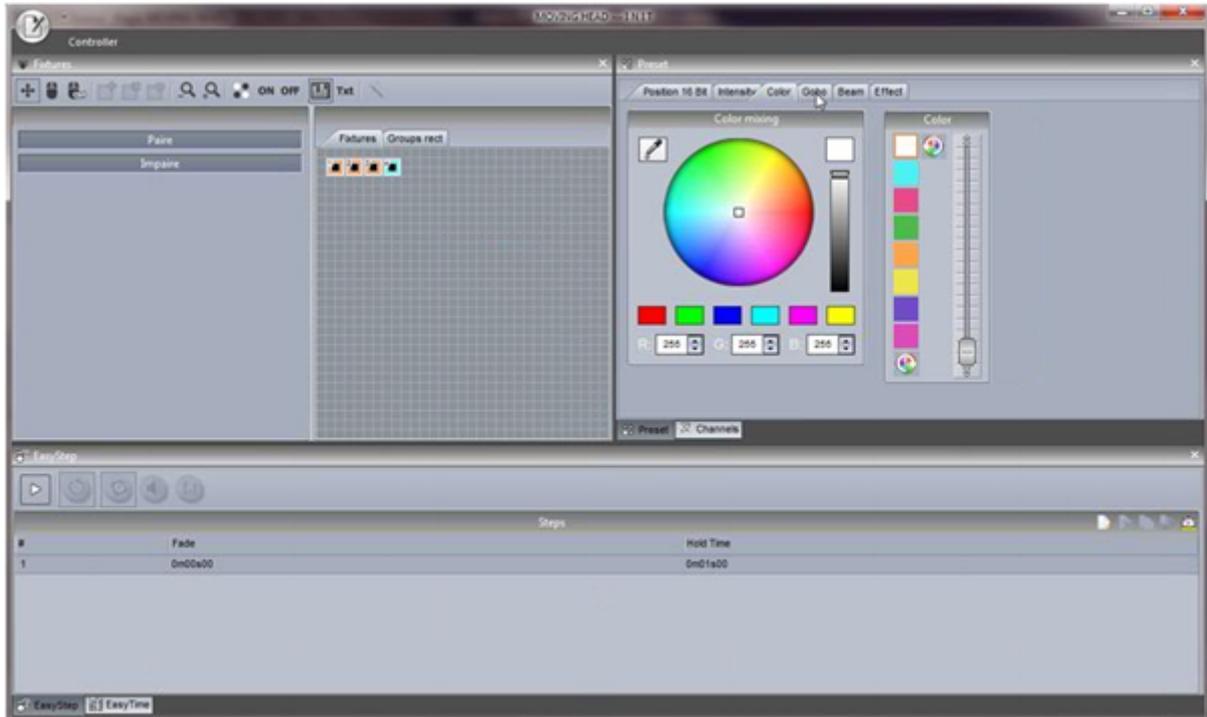
Vous pouvez accéder aux fonctions Easy Show sans avoir à renommer vos boutons.



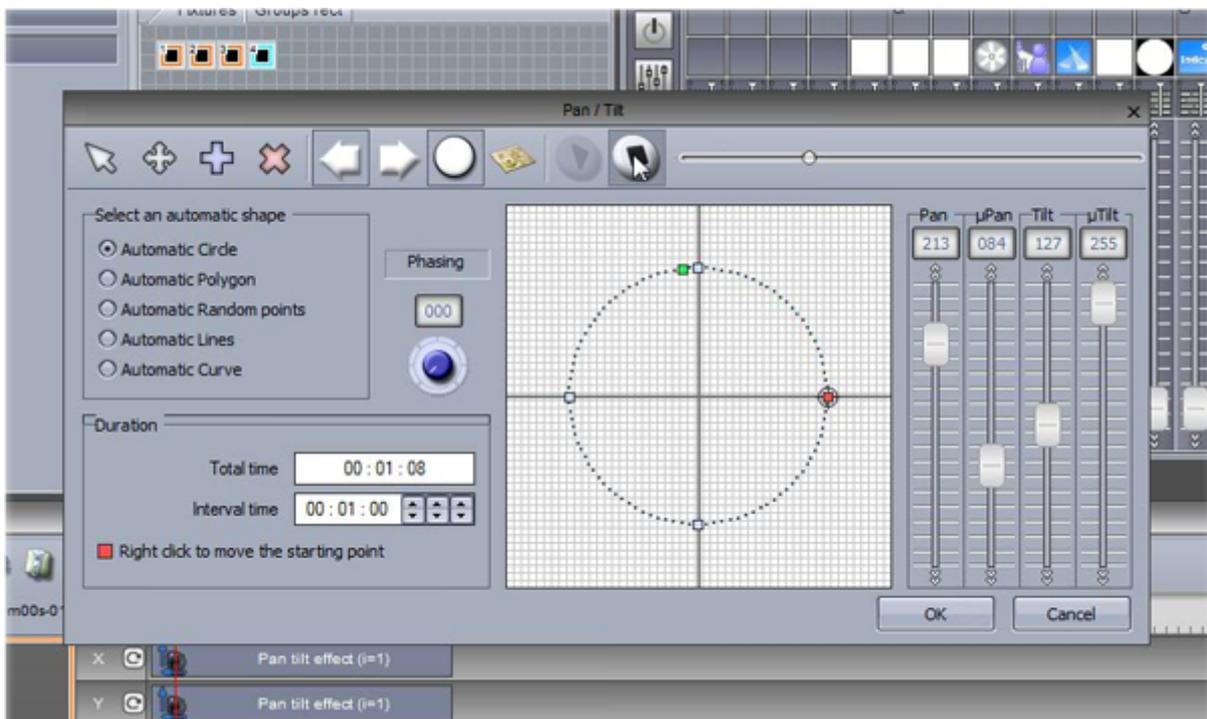
La gestion du patch est désormais graphique et permet de gérer les adresses de vos projecteurs par simple drag&drop.



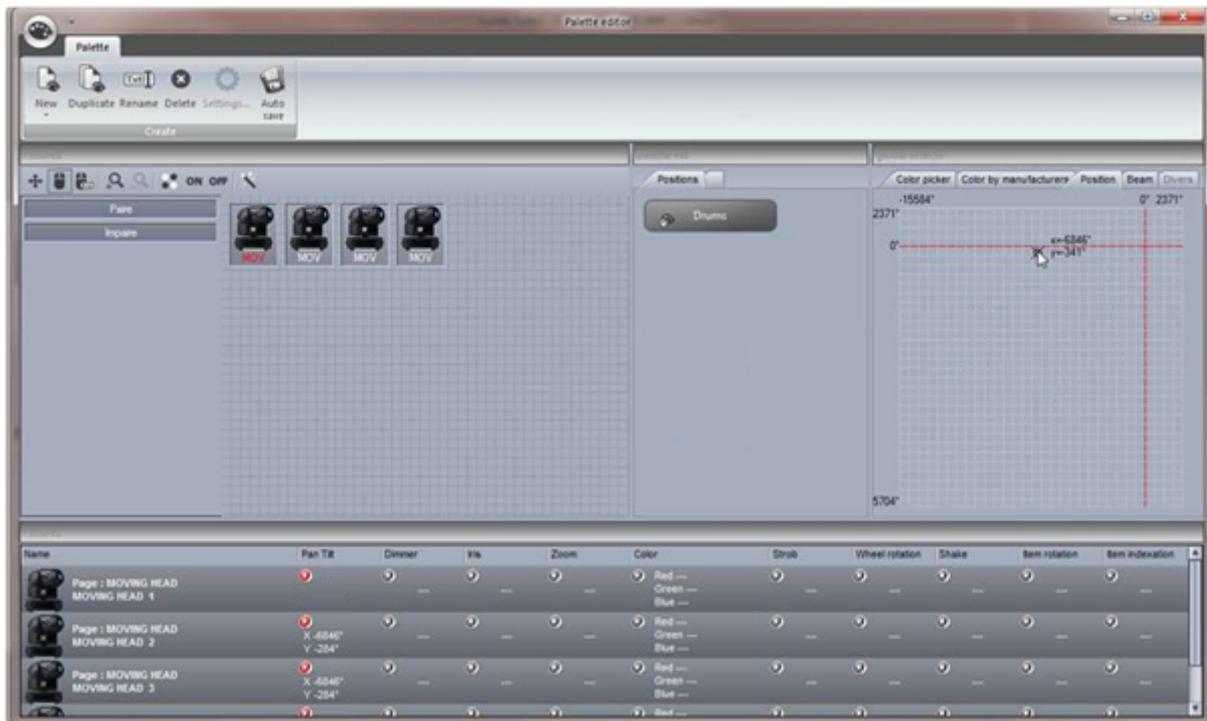
L'éditeur de boutons est désormais beaucoup plus simple d'utilisation, Une fois les projecteurs sélectionnés, les presets principaux apparaissent dans la fenêtre presets. Les canaux peuvent toujours être modifiés à l'ancienne mode.



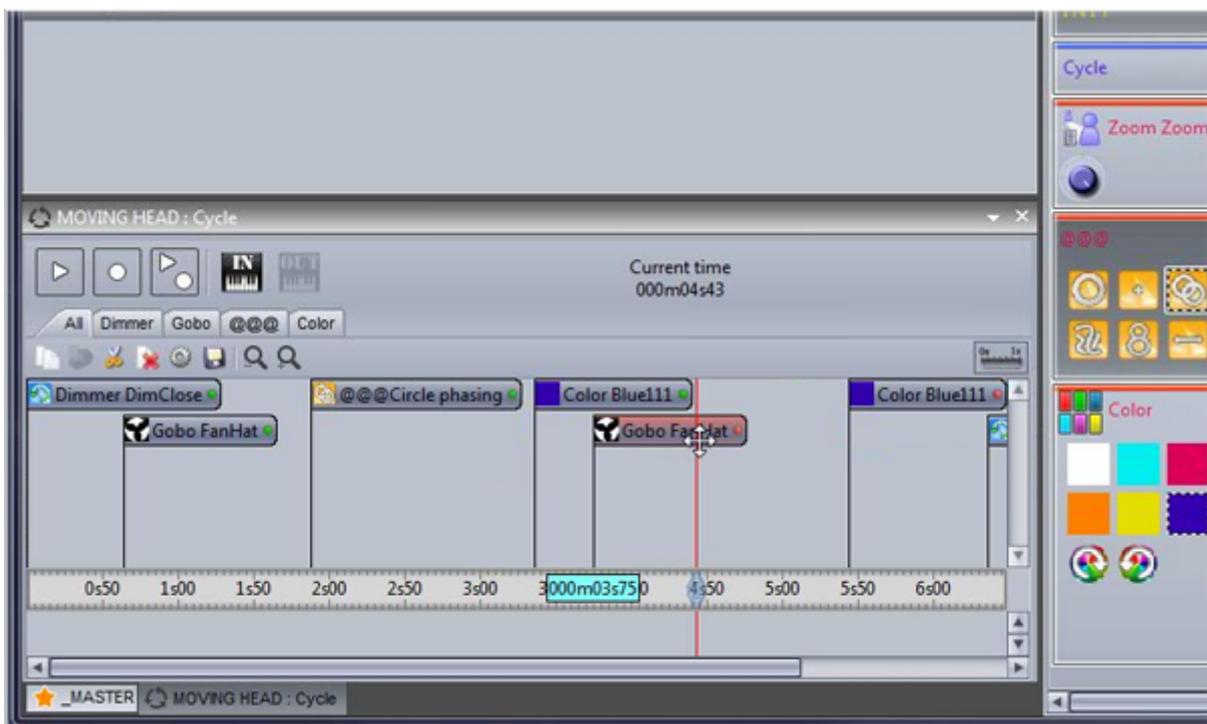
La fenêtre EasyStep fonctionne de la même manière. En revanche la fonction EasyTime est désormais disponible sous forme de timelines permettant ainsi la programmation de vos boutons par simple drag&drop.



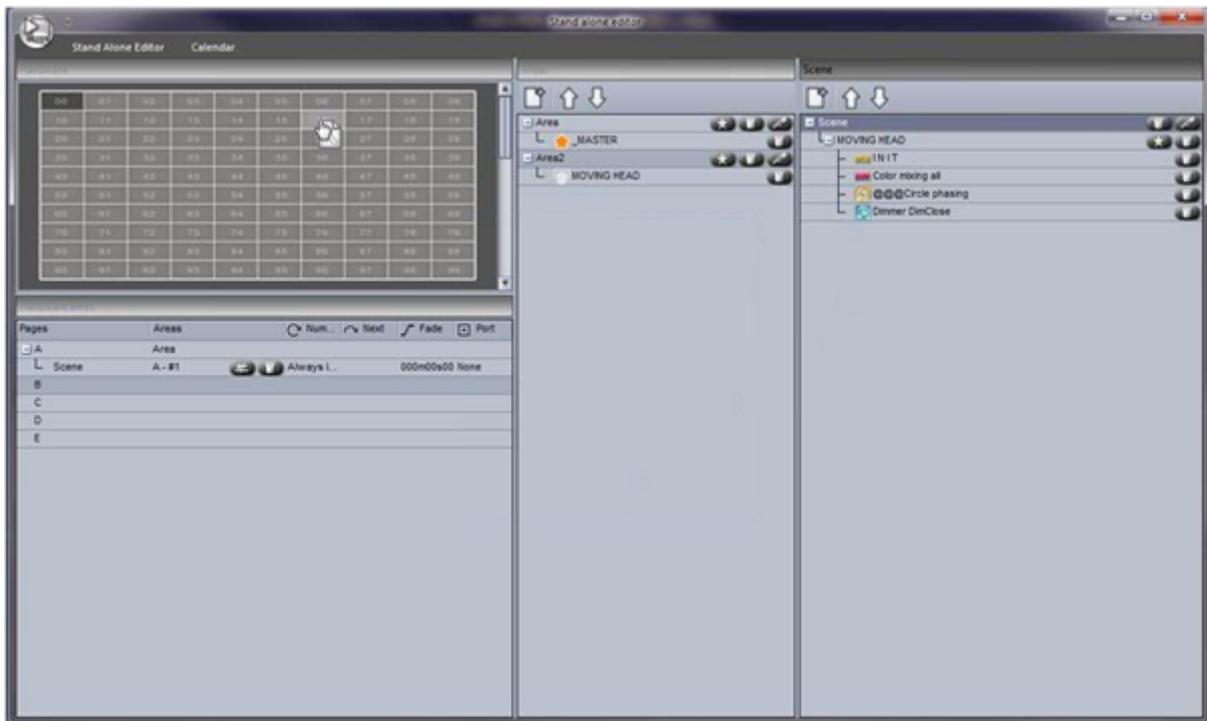
Sunlite Suite 2 intègre une fonction palettes. Ainsi vous pourrez créer des presets de positions, couleurs...et les appliquer à vos boutons de manière à en faciliter la modification ultérieure.



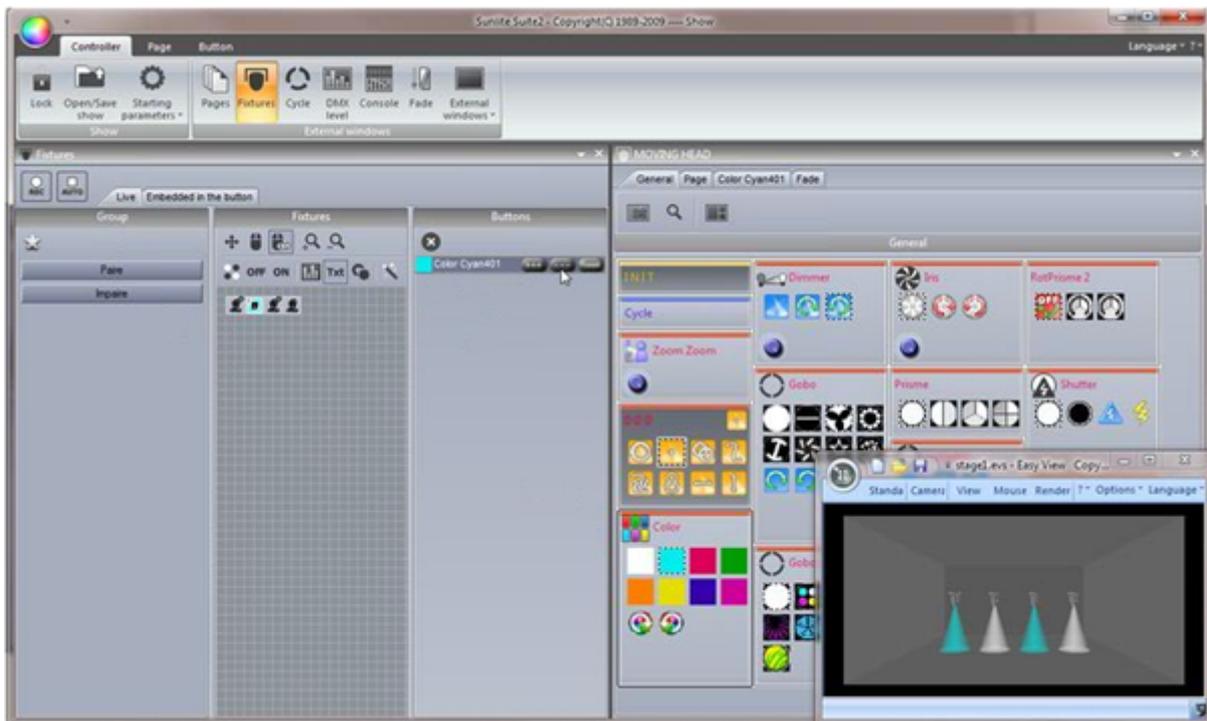
La visualisation des cycles se fait désormais sous forme de timelines.



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.

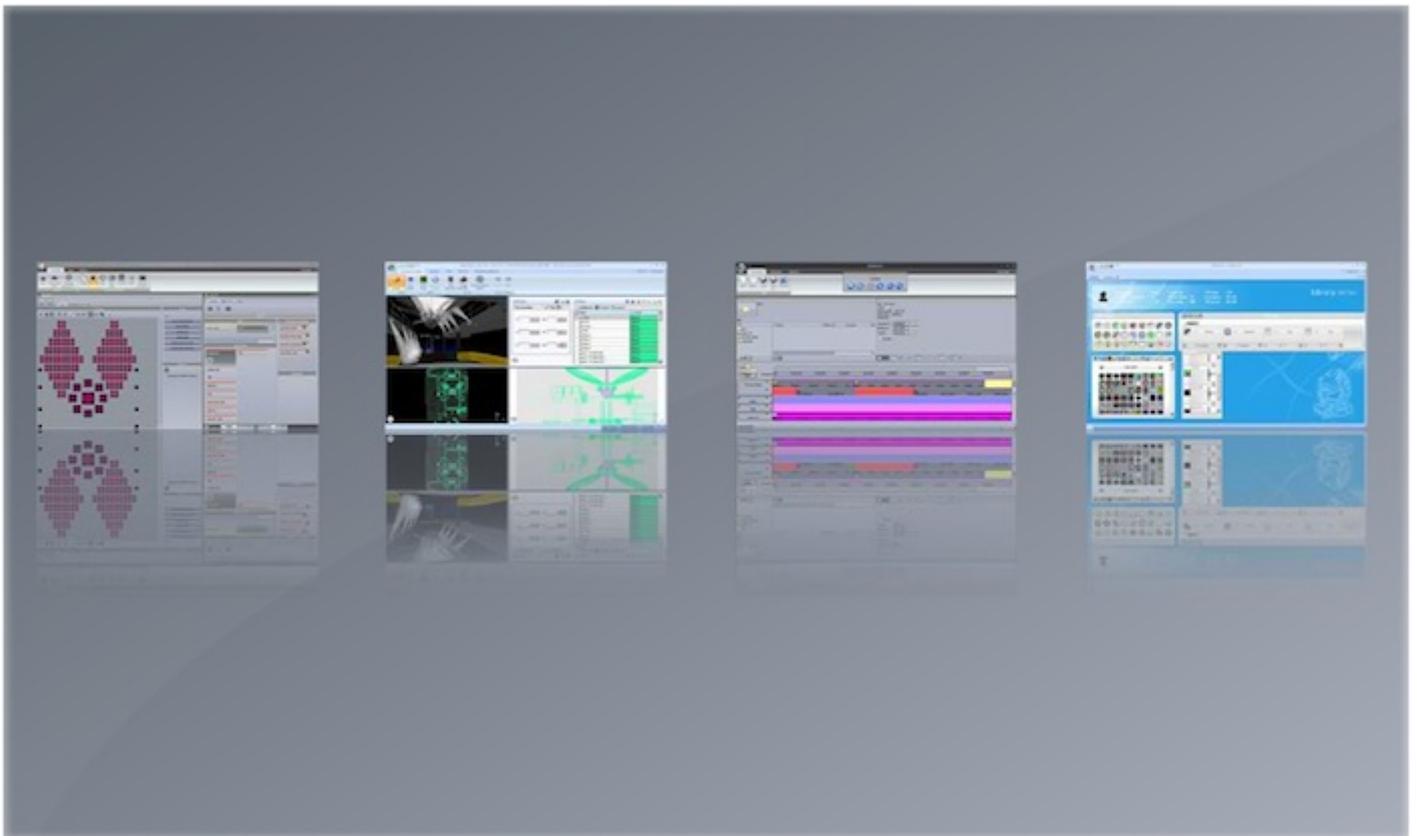


Le logiciel offre désormais des fonctionnalités avancées pour l'utilisation live de vos projecteurs. Vous pouvez par exemple assigner un groupe de projecteurs à un bouton et ensuite ajouter ou enlever des appareils du groupe à tout moment.

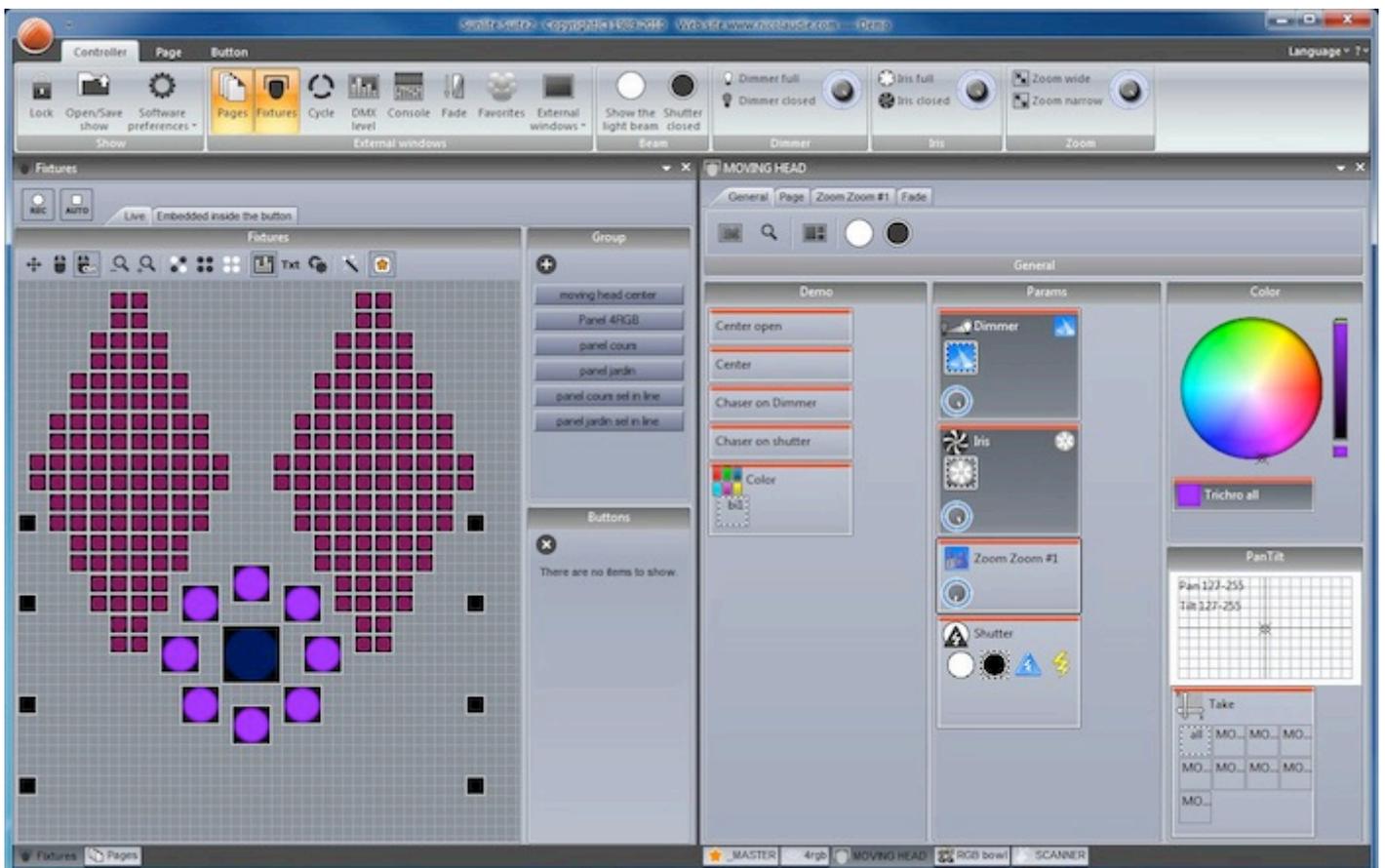


1.2. Le package Sunlite

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

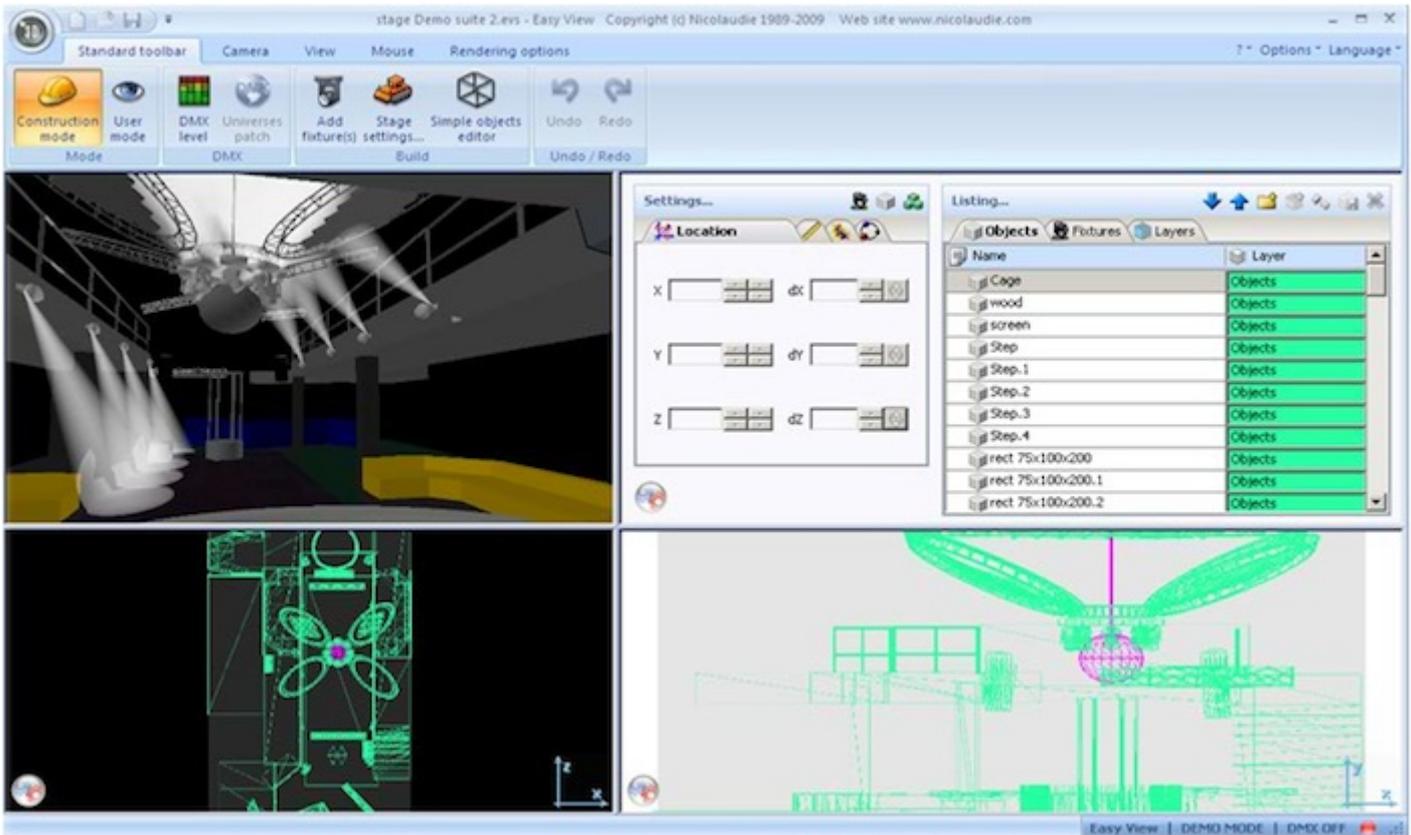


Sunlite Suite 2



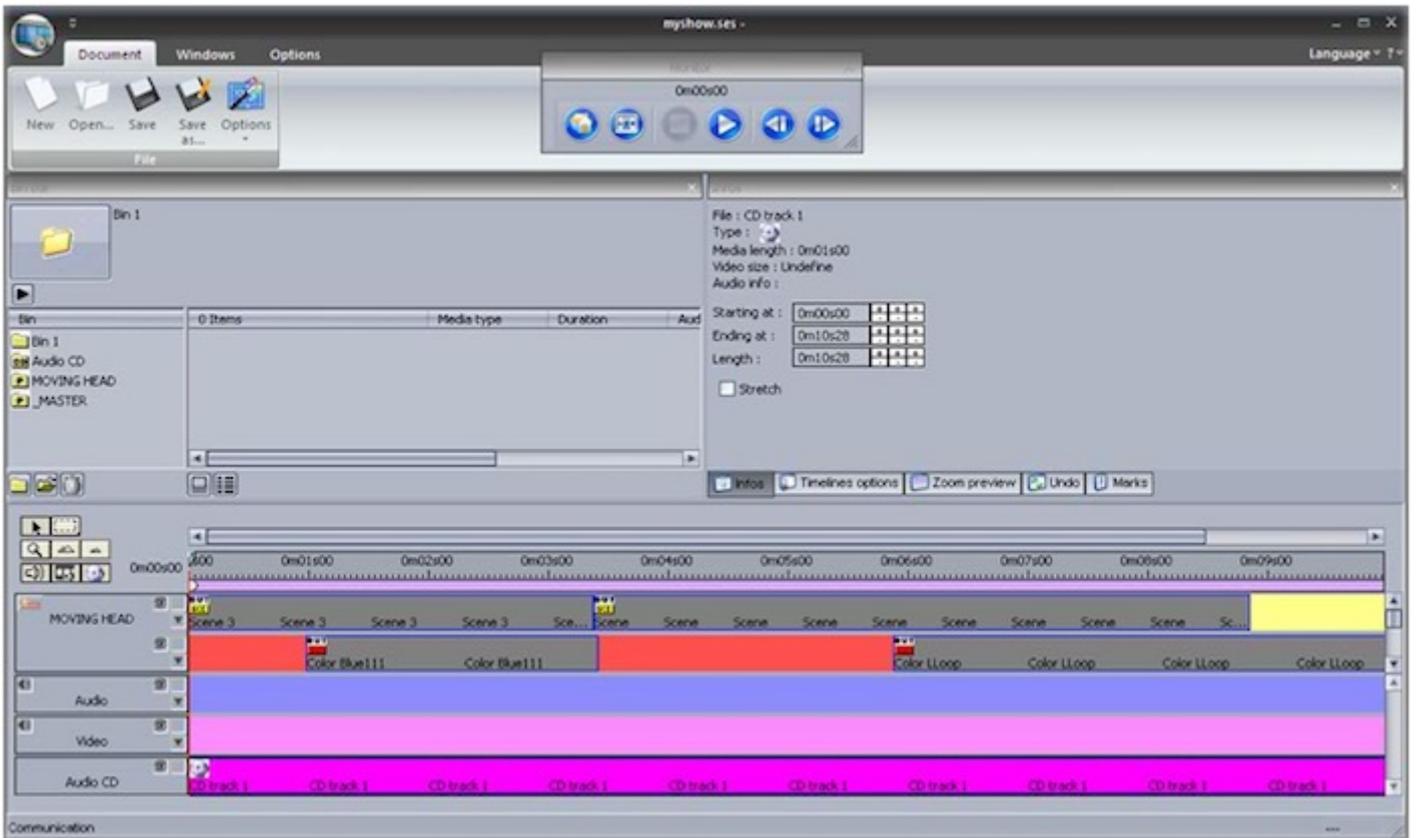
Easy View

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.



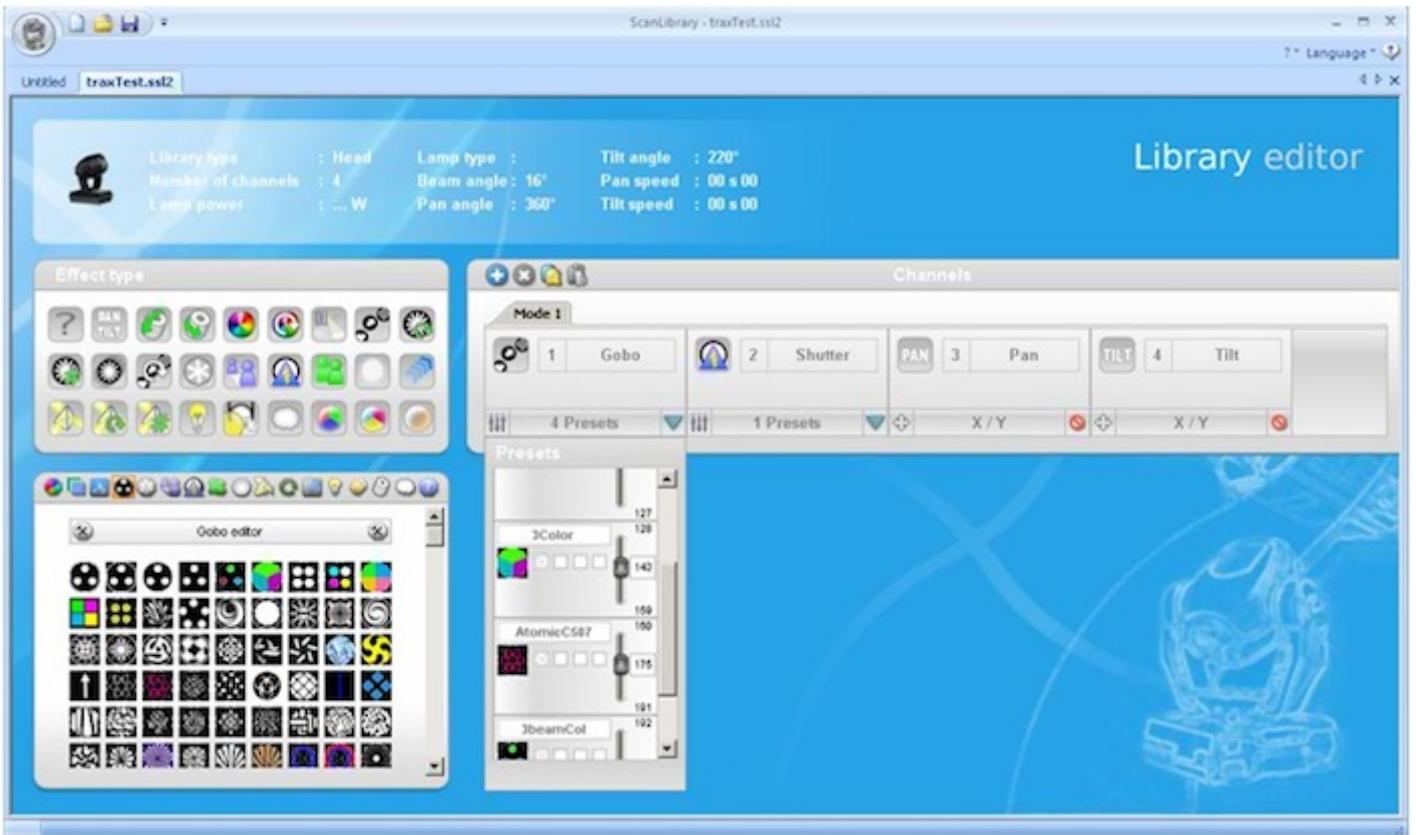
Easy Show

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.



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...).

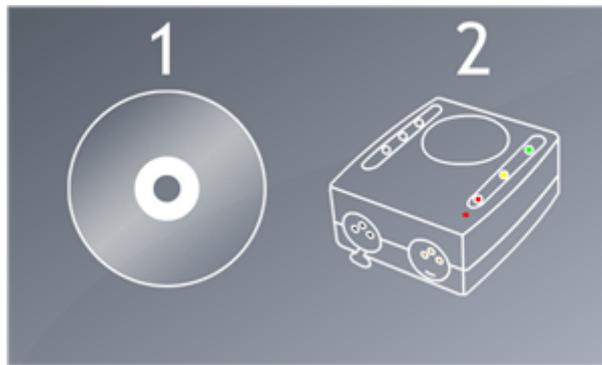


Configuration minimale

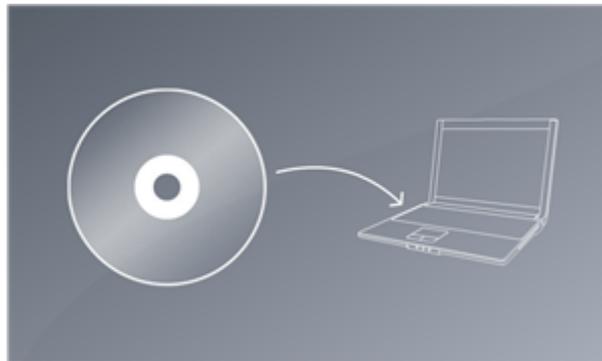
- PC de dernière génération sous Windows XP, Vista, 7 ou 8
- Processeur dual core
- Résolution d'écran de 1280*768 au minimum (1680*1050 sont un plus)
- 1GB de RAM au minimum
- L'utilisation du logiciel de visualisation 3D requiert une carte graphique avec un minimum de 1 GB de mémoire

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.



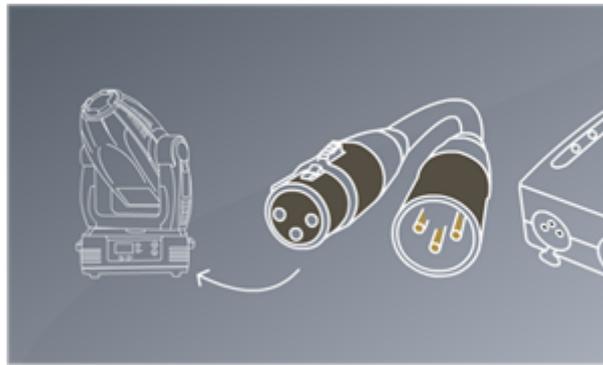
Insérez le CDROM d'installation dans le lecteur de votre ordinateur. Attendez quelques secondes et l'assistant d'installation devrait se lancer automatiquement. Si vous avez téléchargé le logiciel depuis notre site Internet, double cliquez sur le fichier pour lancer l'installation.



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 apparaît, cliquez sur suivant. Les pilotes ne sont pas signés numériquement, cliquez sur Continuer.

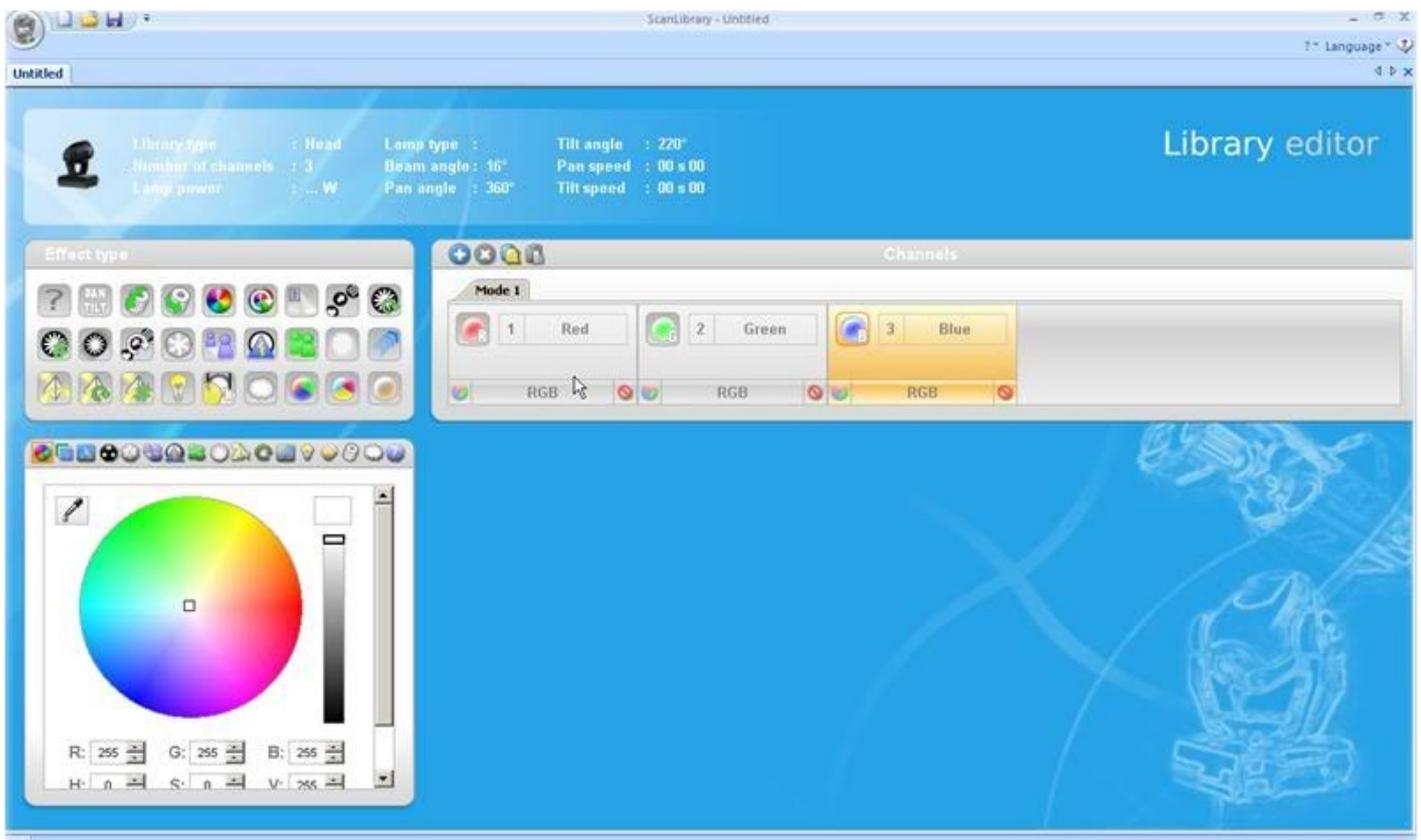
Une fois l'installation terminée, vous pouvez connecter votre interface USB pour terminer l'installation des pilotes. Une notification de Windows apparaît alors dans la barre des tâches. Ne démarrez pas le logiciel tant que l'installation de l'interface n'est pas terminée, celle-ci ne serait pas reconnue.

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.

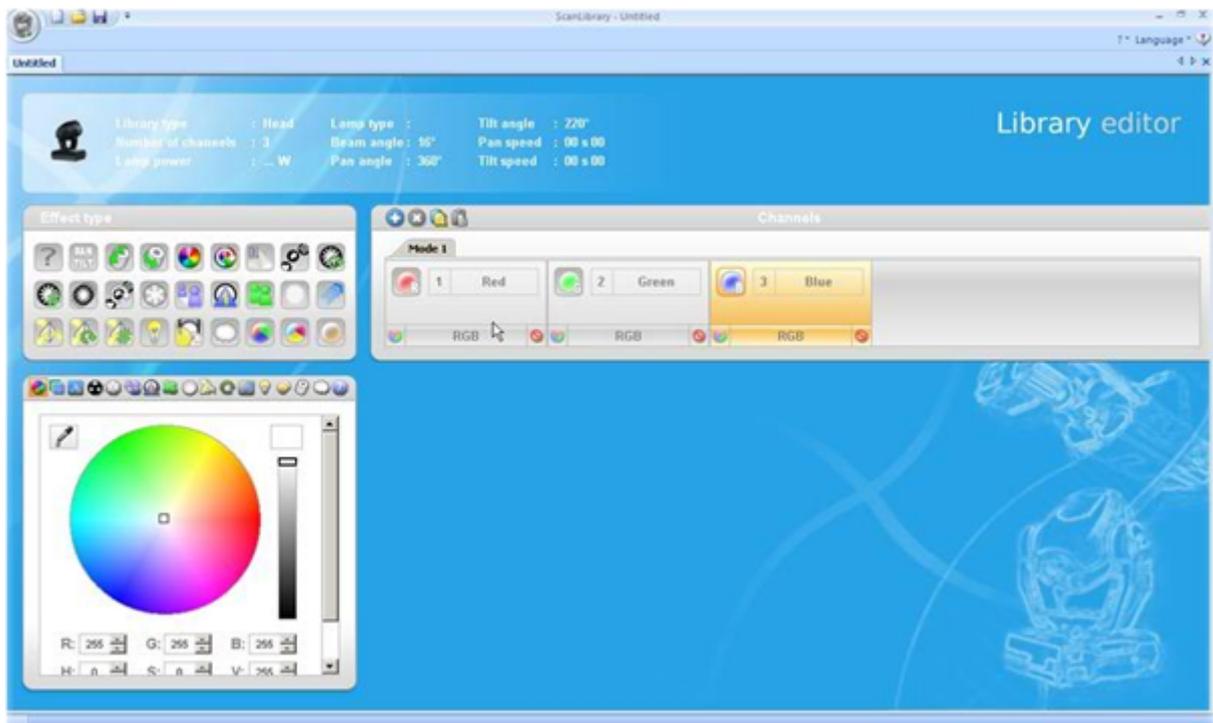


1.4.Profils de projecteurs

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.



2. Pour bien commencer

Le concept de Sunlite Suite 2

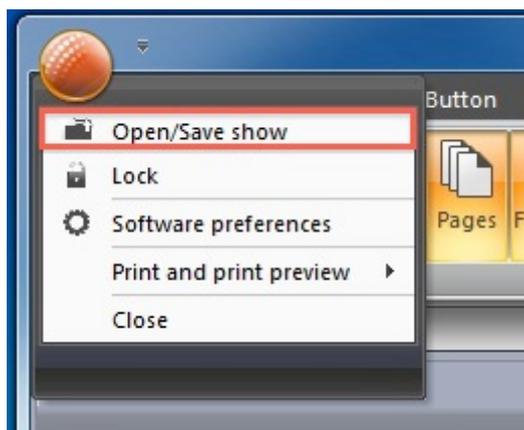
Les principales fonctions de Sunlite Suite 2 sont les pages, les scènes et les switches.

1. Chaque type d'appareil est situé dans sa propre page
2. Chaque page contient des boutons scènes et switches
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 switches que souhaité activés en même temps (tant qu'ils ne contrôlent pas les mêmes canaux DMX bien sûr).

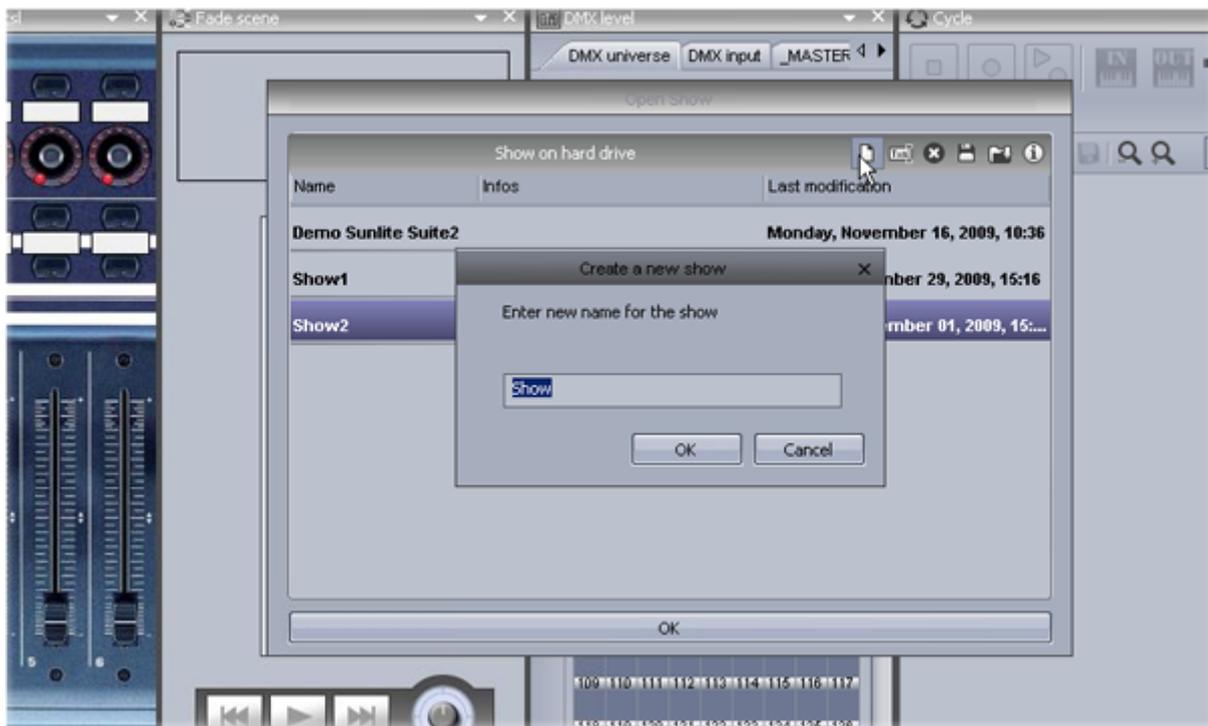
Vous pourriez par exemple avoir une scène avec un mouvement de vos lyres ainsi qu'un chaser sur les dimmers de celles-ci. Vous pouvez ensuite créer un switch "lyres rouges" et l'activer afin de changer la couleur de vos lyres tout en continuant leur mouvement.

2.1. Création de votre premier show

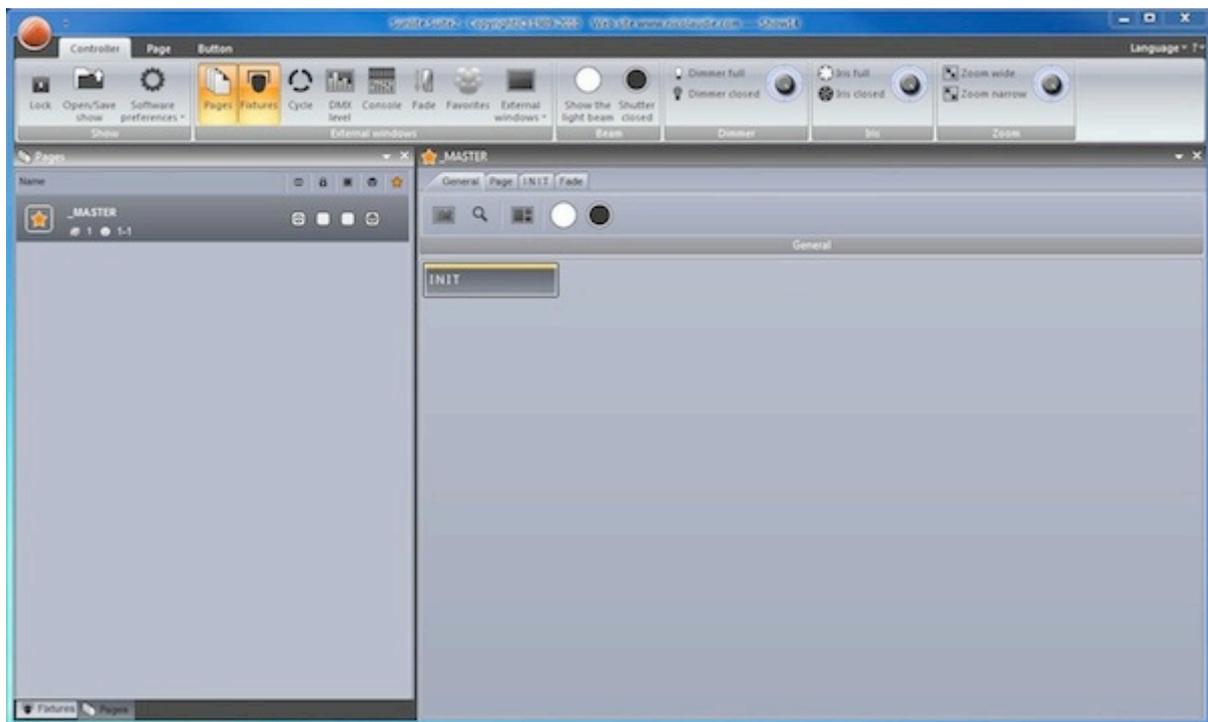
Ouvrez Sunlite Suite 2. La boîte de dialogue d'ouverture de show est accessible depuis le menu principal.



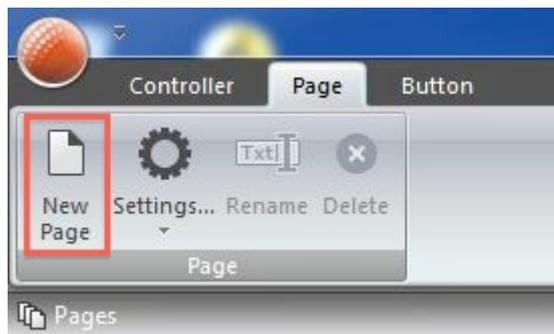
Cliquez [ici](#) pour créer un nouveau show



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



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



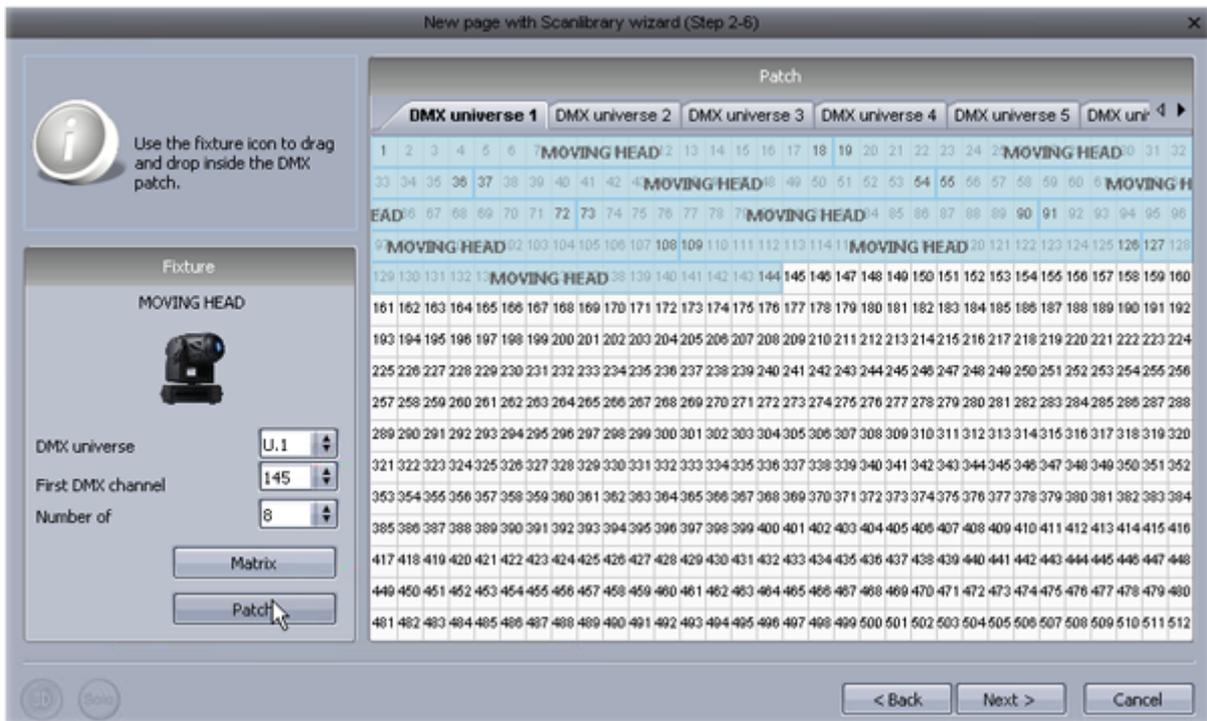
1ère étape

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



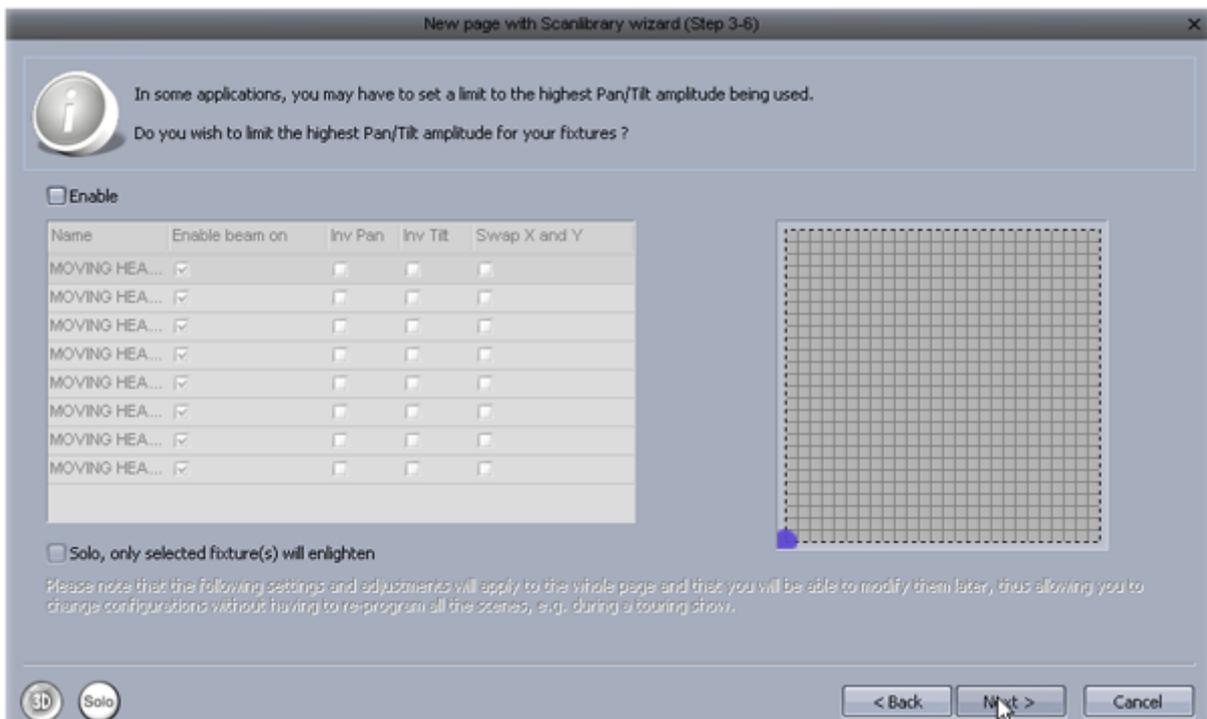
2ème étape

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.



3ème étape

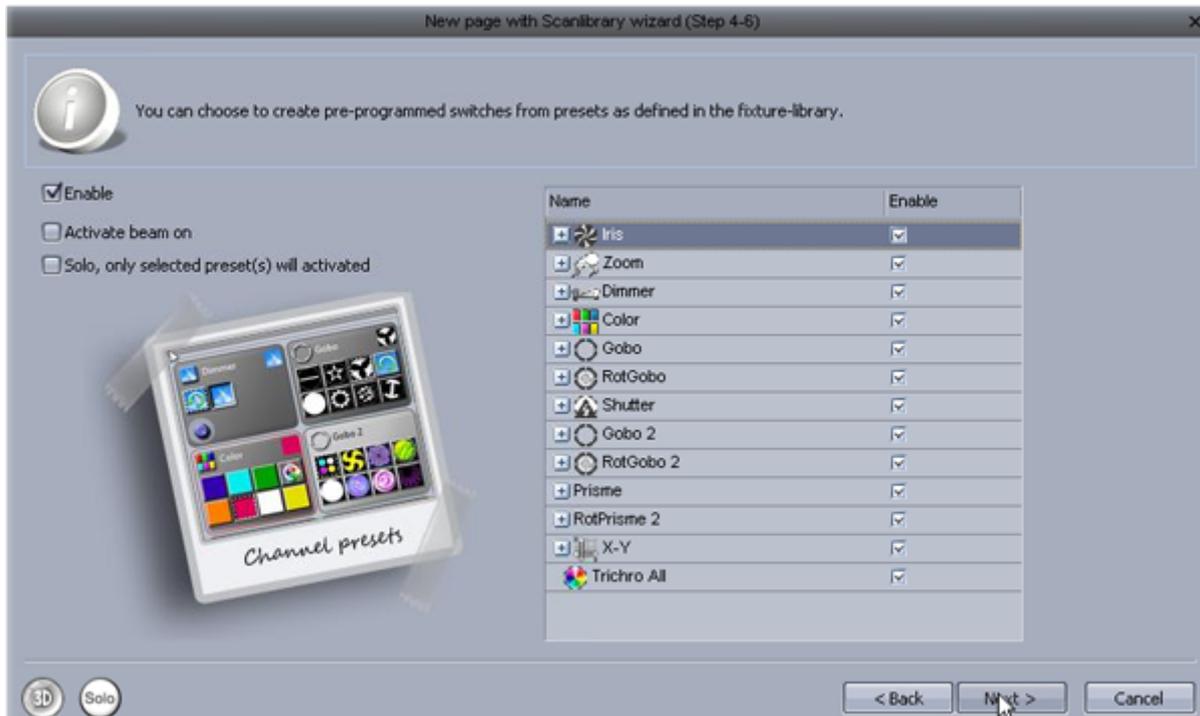
Les débattements maximum de vos projecteurs peuvent être réglés ici. Par exemple, si vous utilisez une lyre dans le coin d'une scène, vous ne souhaitez certainement pas qu'elle passe 50% de son temps à éclairer les murs.



4ème étape

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

projecteurs.



5ème étape

Le logiciel peut aussi créer une multitude d'effets.



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.

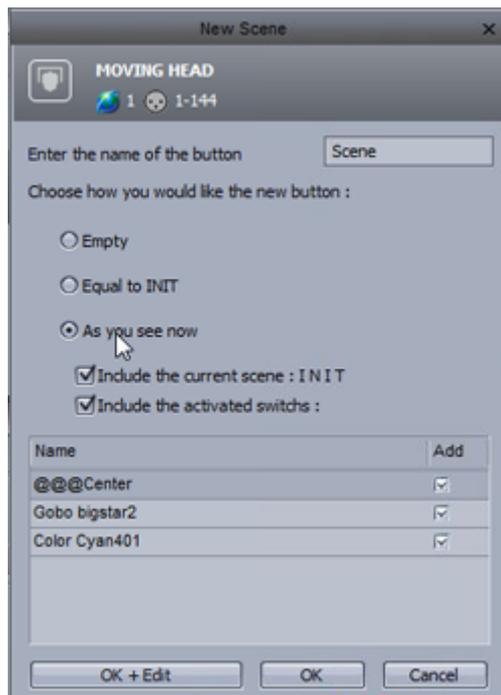


Plusieurs switchs peuvent être sauvegardés dans une scène. Une nouvelle scène peut être créée ici.



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

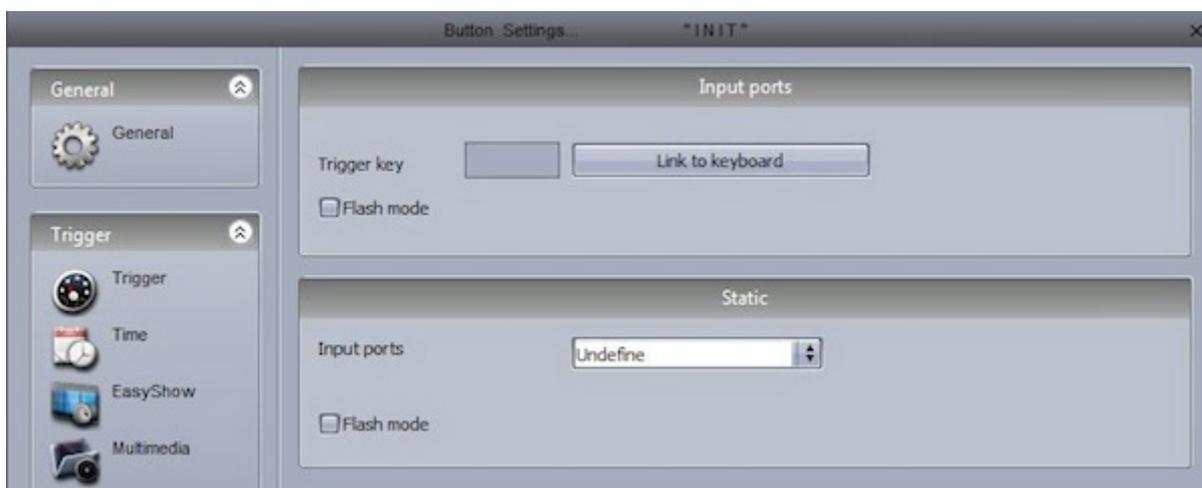
la nouvelle scène.



Vous pouvez modifier les paramètres d'une scène ici.



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

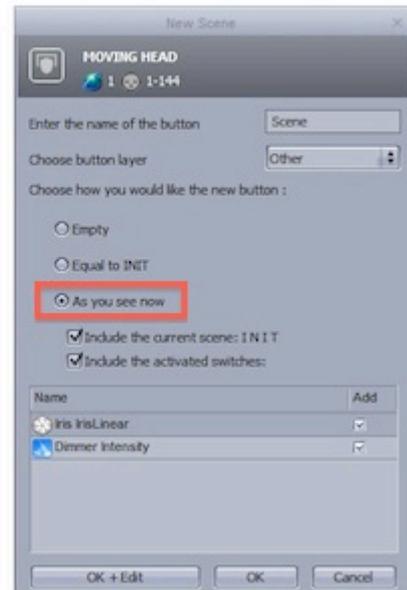


Vous pouvez désactiver tous les boutons d'une page en double cliquant sur un des boutons (scène ou switch).

2.3. Edition d'une scène avec EasyStep

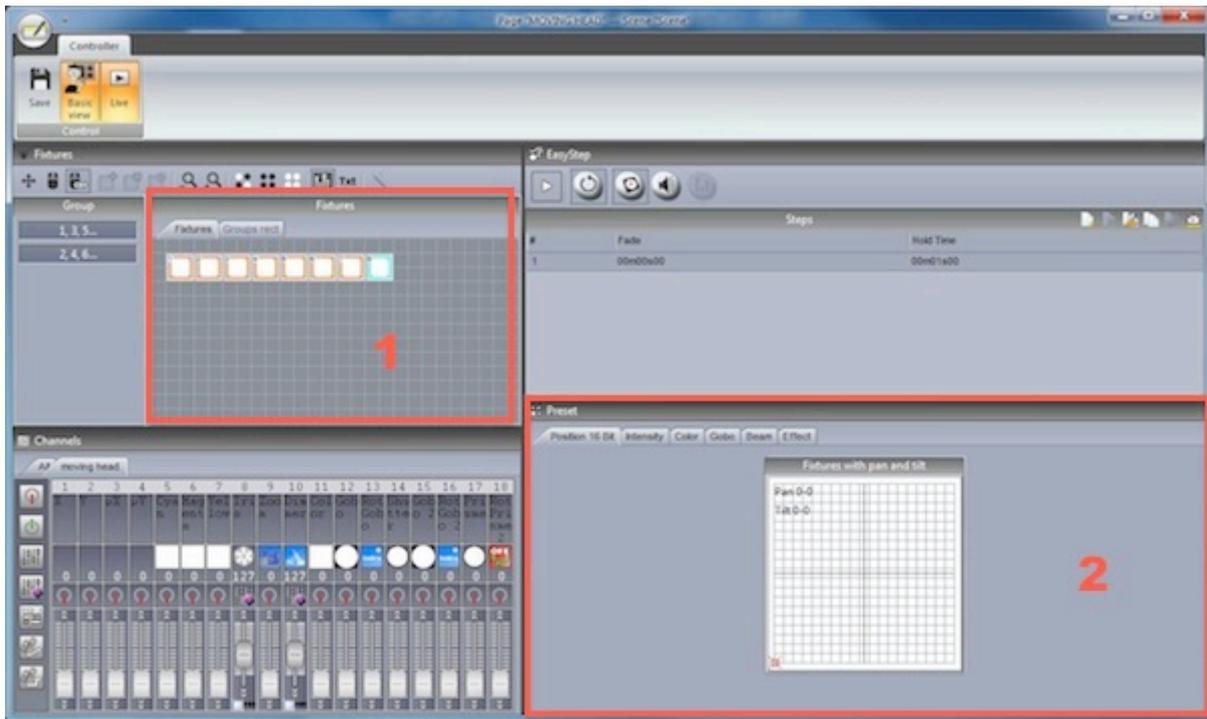
1. Allumez les faisceaux de vos appareils

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".



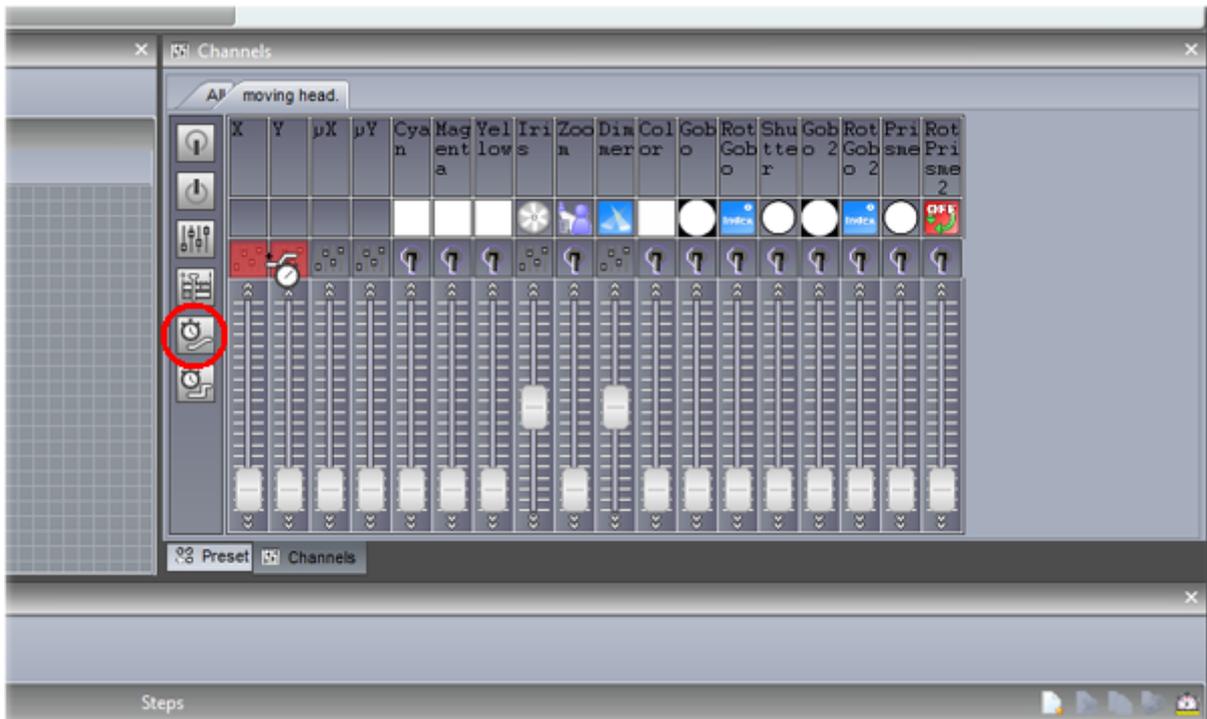
2. Sélectionnez les projecteurs à éditer

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



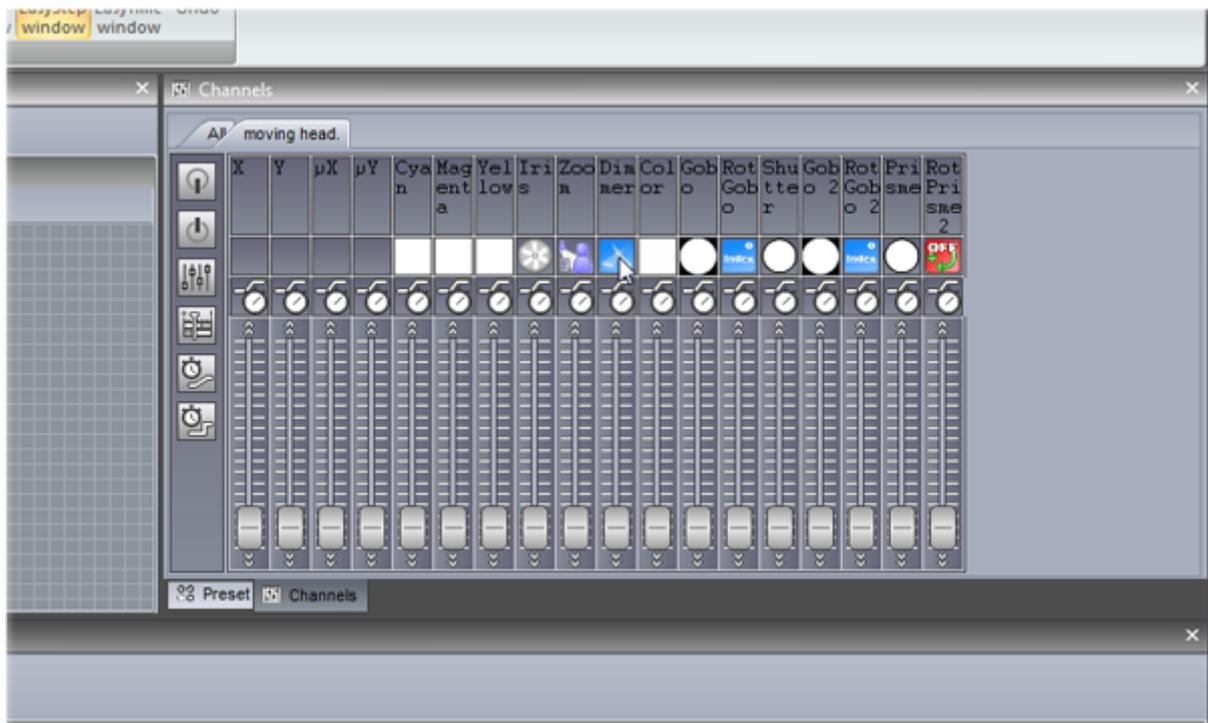
3. Assignez l'outil EasyStep aux canaux

Tous les modes peuvent être 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.



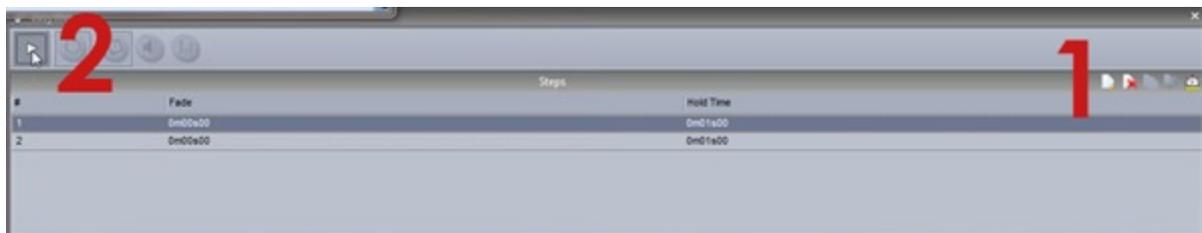
4. Réglez vos appareils

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.



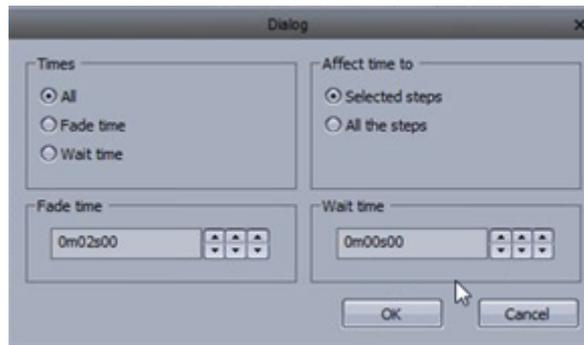
5. Création d'un nouveau pas et prévisualisation

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).



6. Ajout de temps de fondu/attente

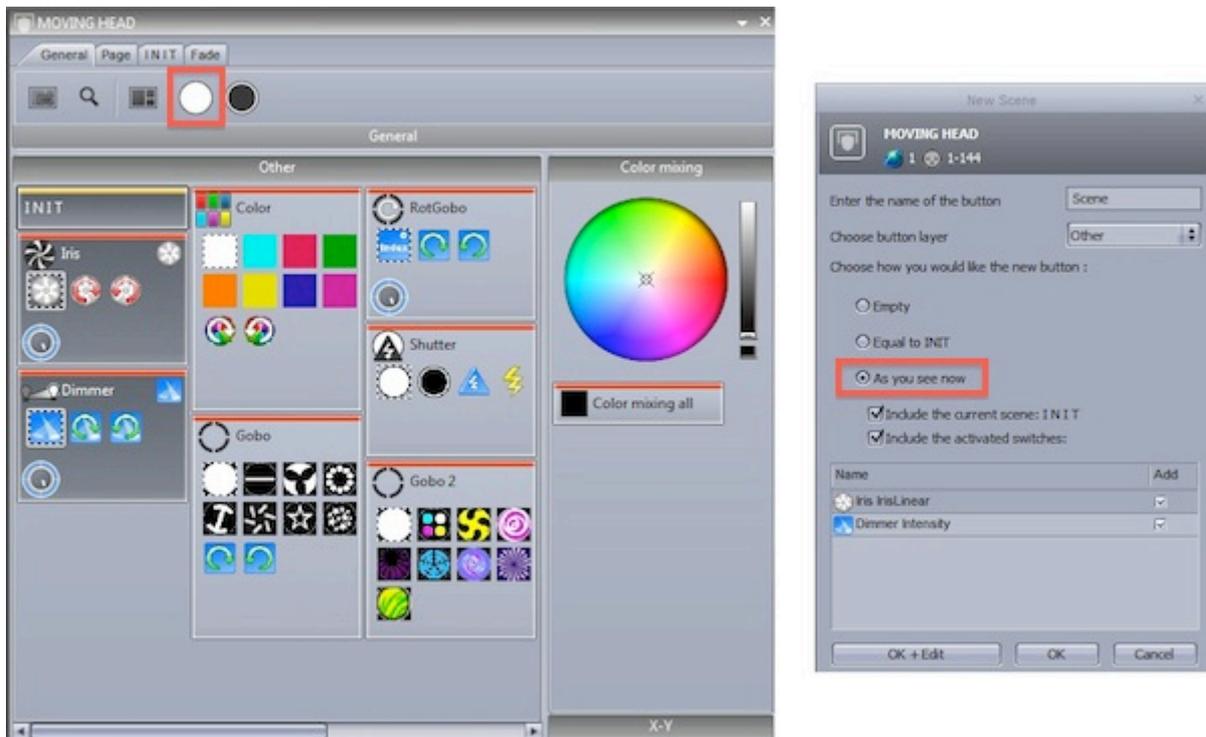
Des temps de fondu et d'attente peuvent être assignés en double cliquant sur le bouton horloge.



2.4. Edition d'une scène avec EasyTime

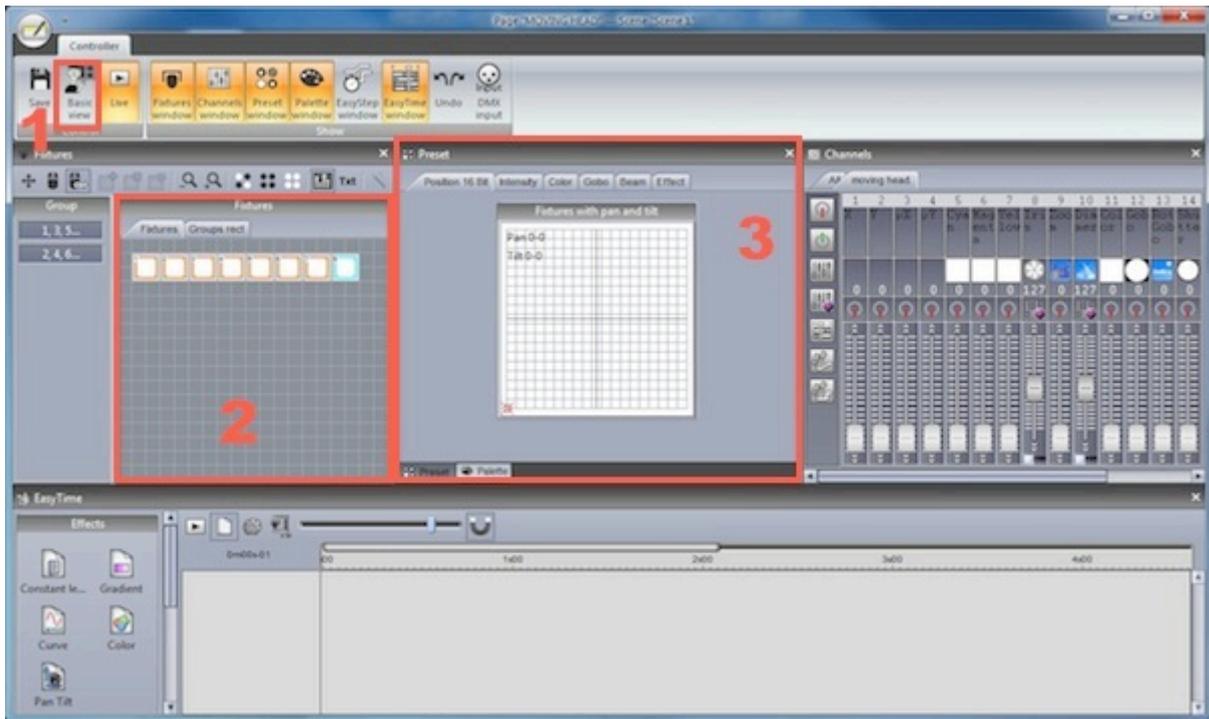
1. Allumez les faisceaux de vos appareils

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".



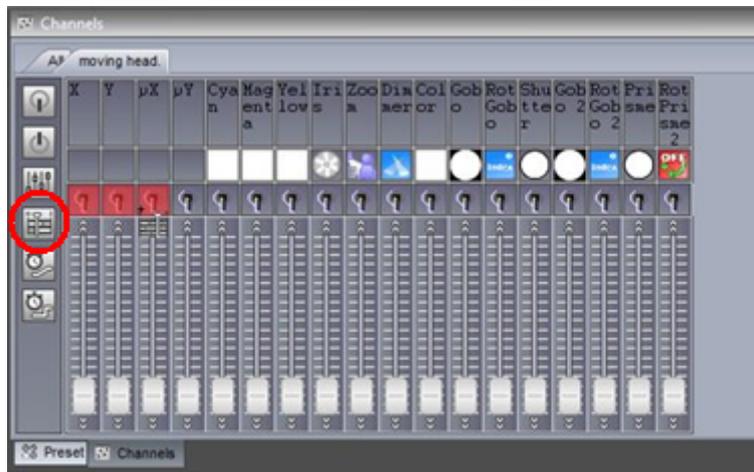
2. Sélectionnez les projecteurs à éditer

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



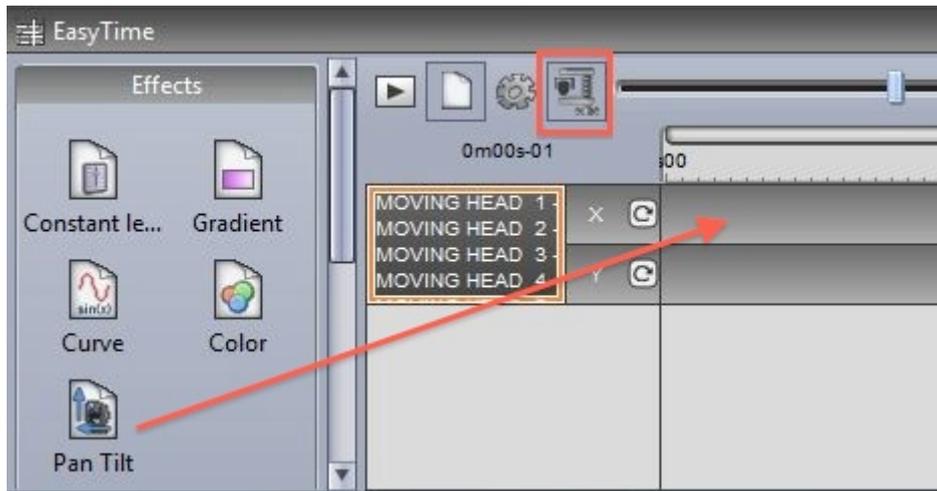
3. Assignez l'outil EasyTime aux canaux

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. Comprimez 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.



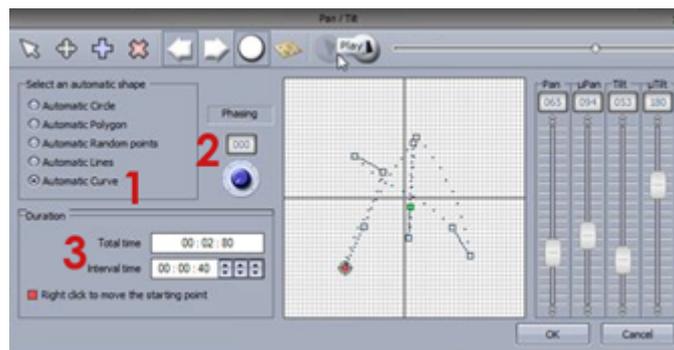
5. Edition de vos effets

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 pre-mapped 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 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.

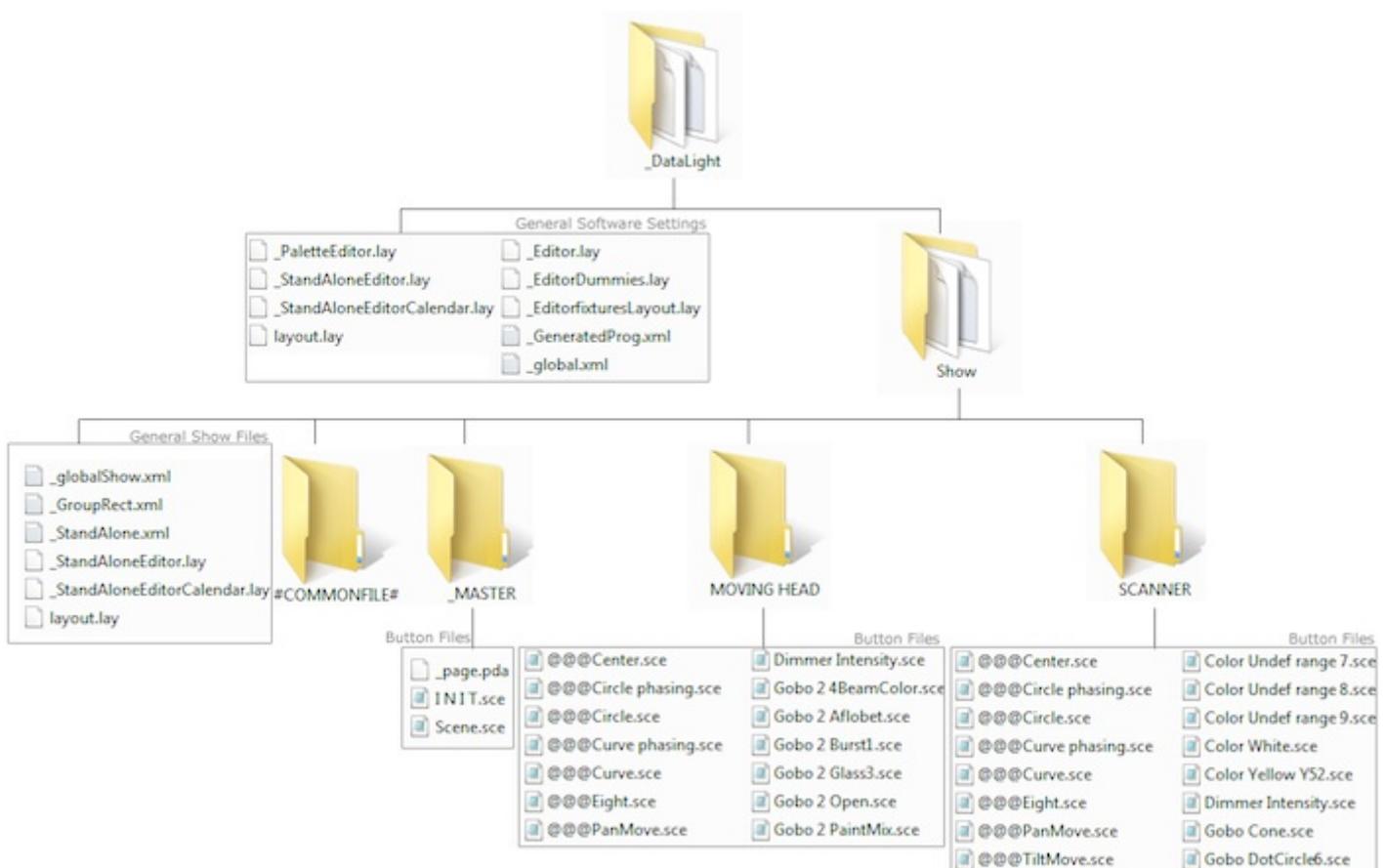


3. Programmation

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.

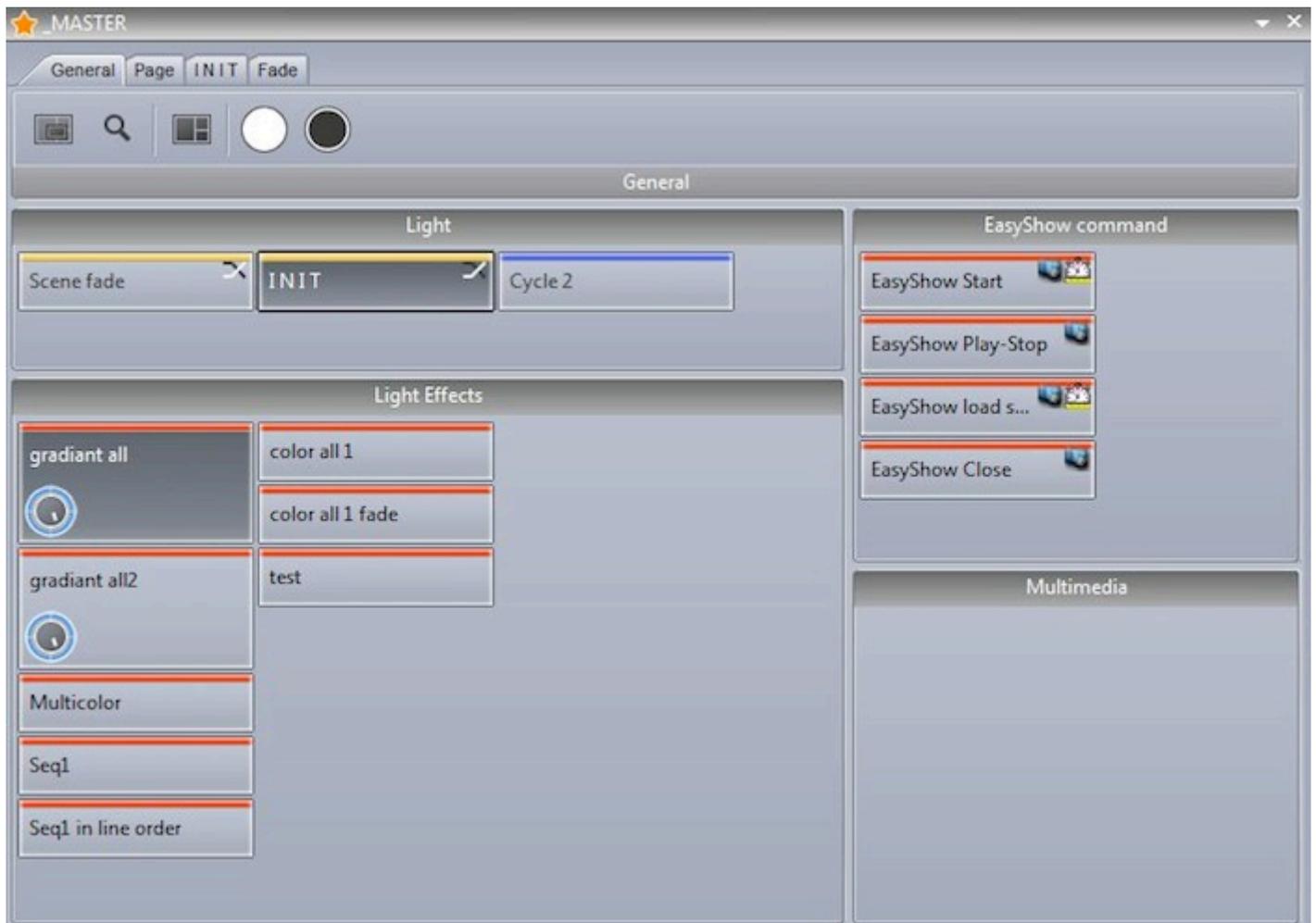
En cliquant sur le bouton "Sauvegarde le show" de la fenêtre "Ouverture / Sauvegarde de show" vous allez compresser toutes les données dans un seul fichier show afin de facilement créer un backup ou travailler dans différentes configurations.



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, switches ou cycles contenant des informations de tous vos appareils. Il s'agit la plupart du temps de la fenêtre live principale que vous mettez en place tout à la fin de votre programmation.

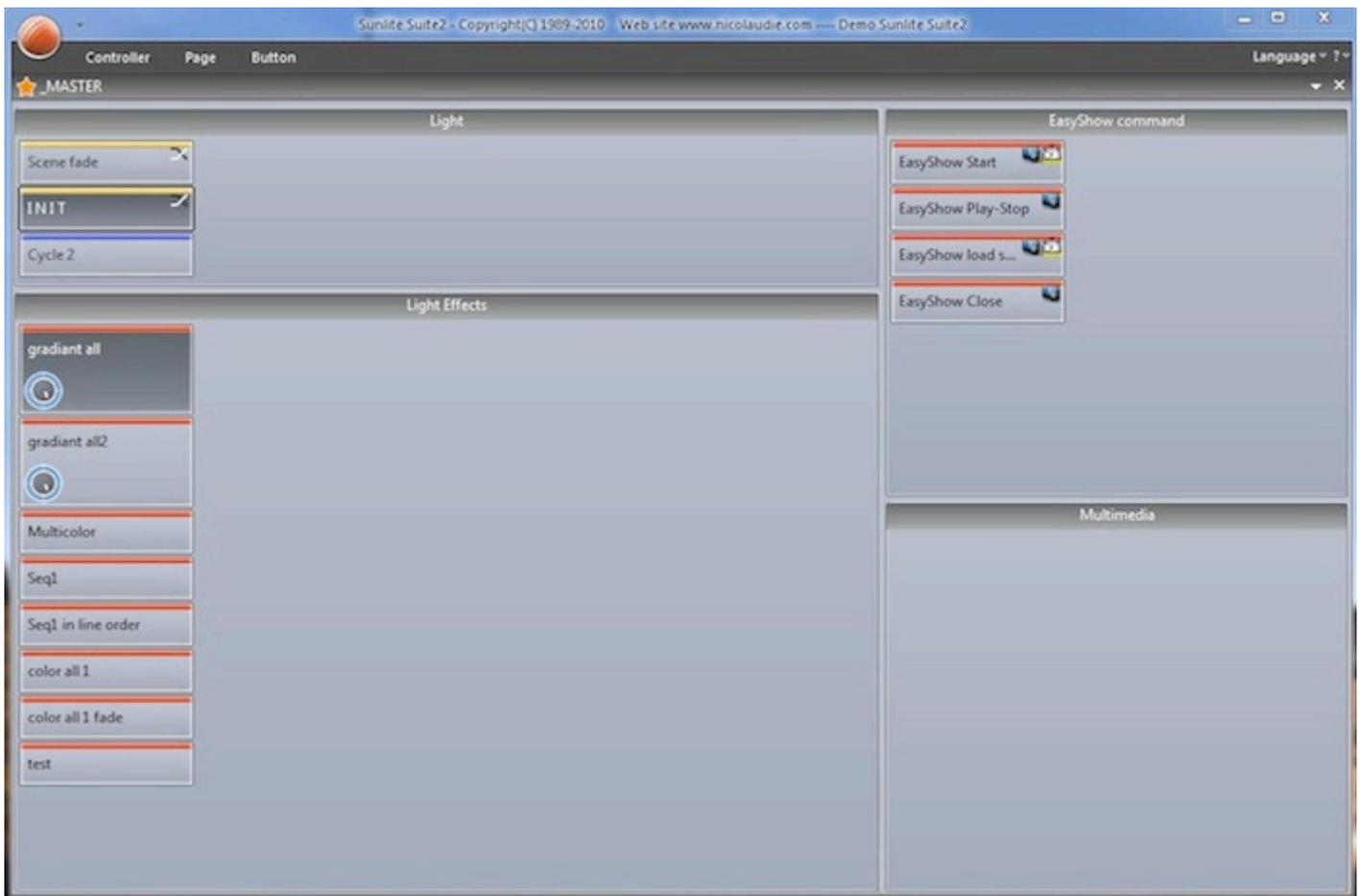


Programmation de la page MASTER

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



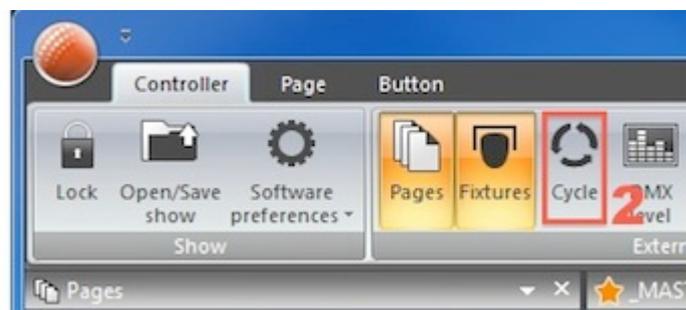
Si vous réalisez un show pour un autre opérateur, ou si la place disponible est limitée sur votre écran, vous pouvez fermer toutes les fenêtres et ne garder que la page MASTER à l'écran. Lisez le chapitre "Privilèges d'accès" pour plus d'informations.



3.3.Création de cycles

Qu'est-ce qu'un cycle ?

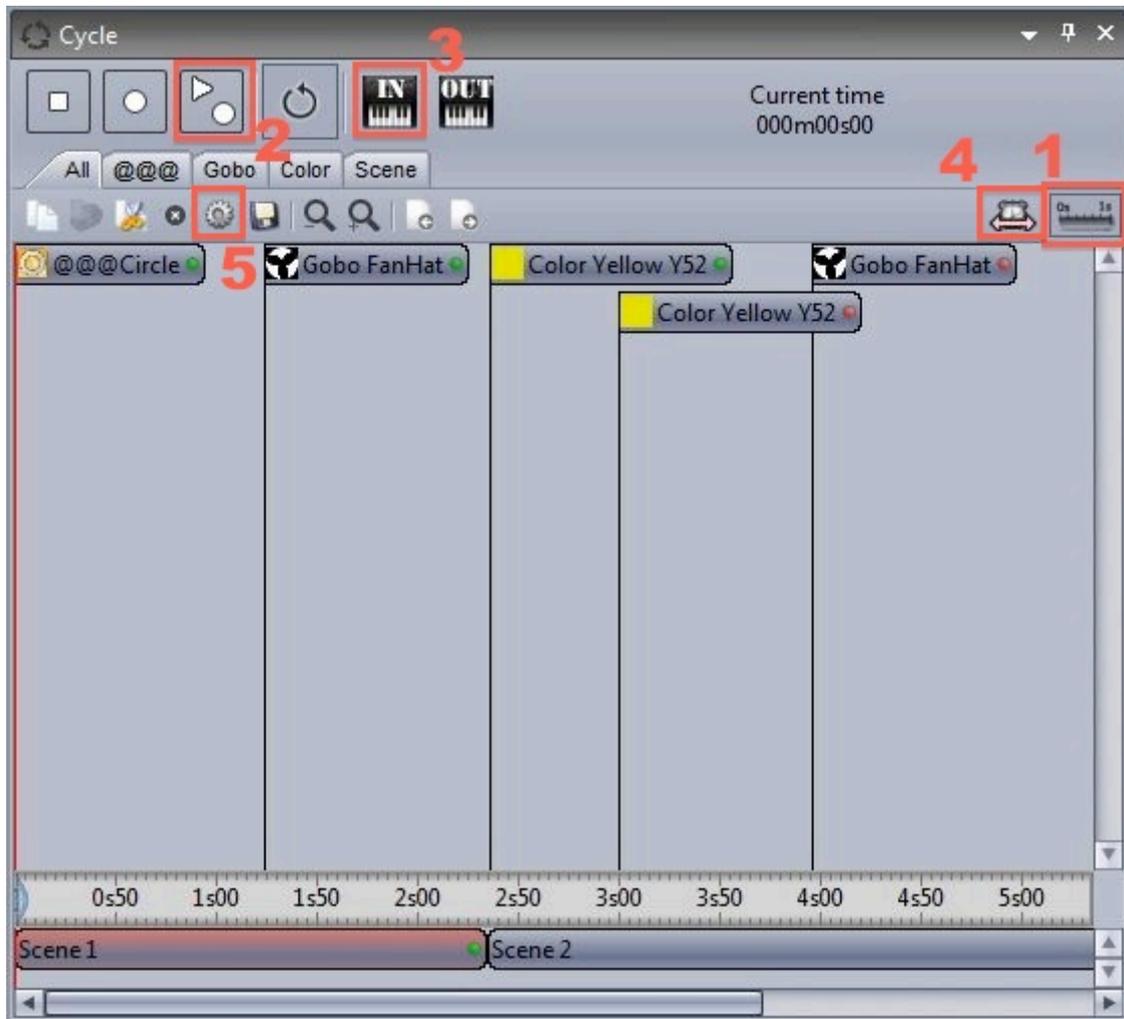
Un cycle est une cue list de scènes et de switches. Les cycles sont utiles pour démarrer une liste de boutons de manière séquentielle. Cliquez ici (1) pour créer un nouveau cycle et ici (2) pour afficher la fenêtre cycles.



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 switches sont affichés dans la partie haute de la fenêtrés, 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 marqueur 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 avancés de scènes (5)



Paramètres des boutons d'un cycle

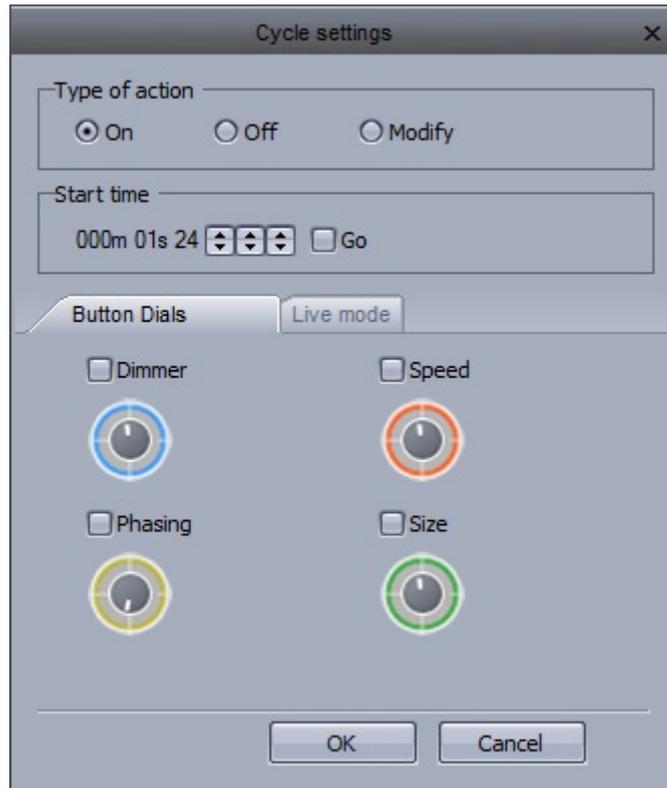
Ces paramètres permettent de déterminer ce qu'un bouton doit faire lorsqu'il est appelé par le cycle.

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.

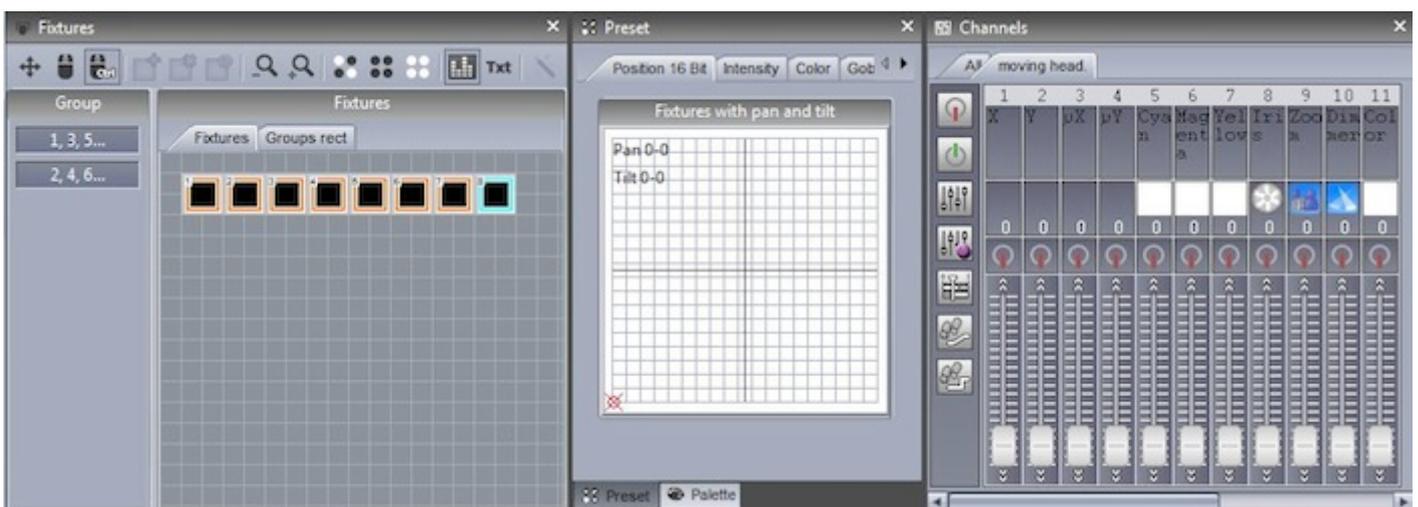
Les paramètres Live permettent de retirer ou d'ajouter un appareil du bouton.



3.4.Éditeur 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.

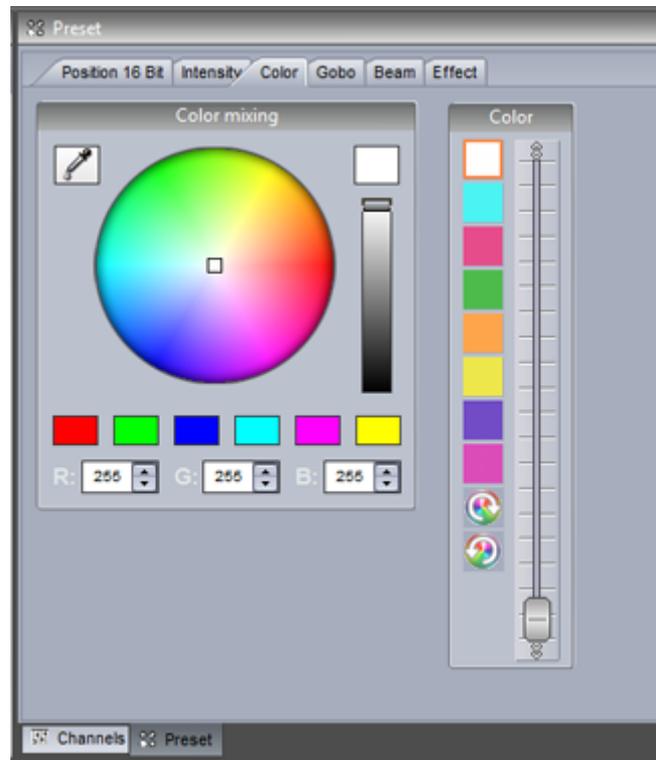


Onglet presets

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

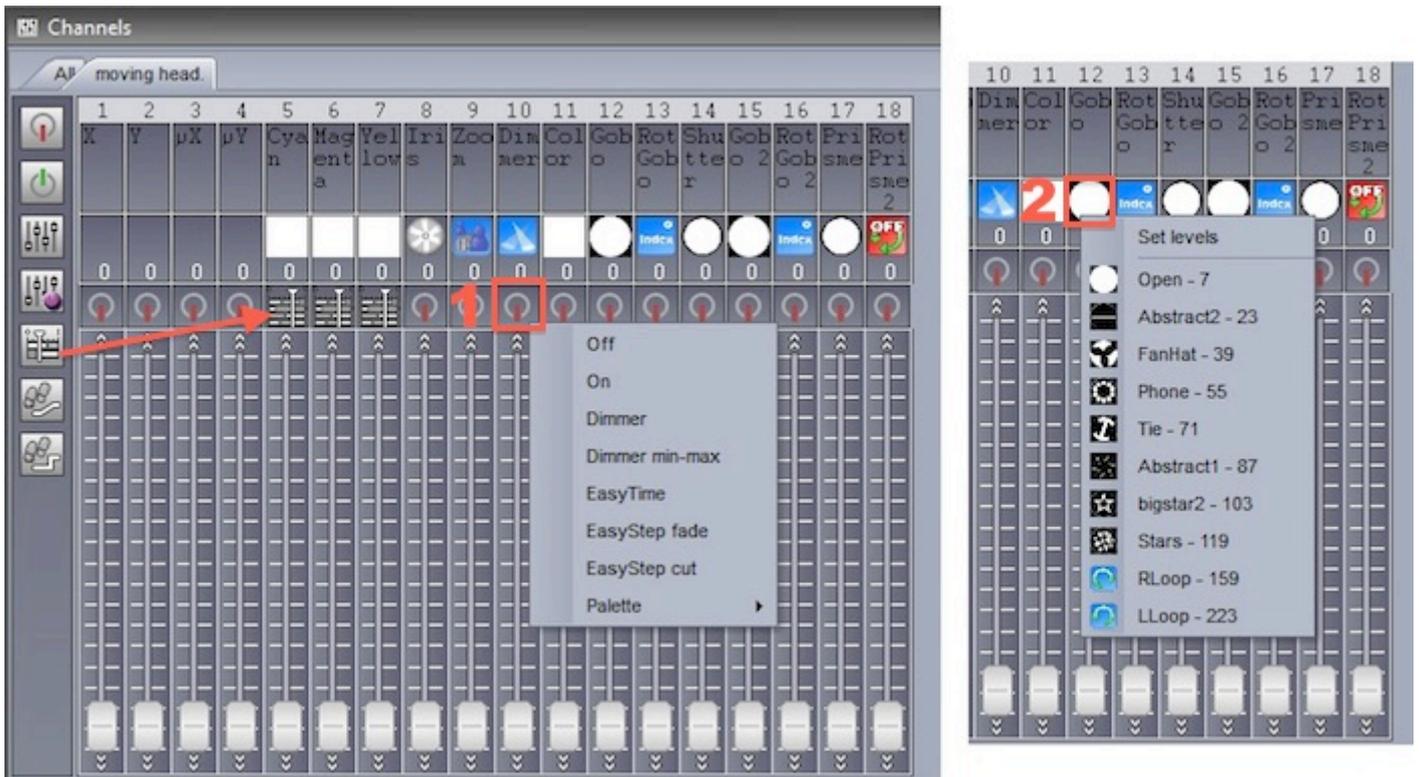
L'éditeur de boutons permet de modifier la valeur des canaux DMX de plusieurs manières. Avant d'éditer votre scène il est important de vous assurer que chaque canal DMX est bien assigné avec la bonne fonction. Pour assigner une fonction, glissez un des icônes de la gauche au dessus d'un canal. Vous pouvez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

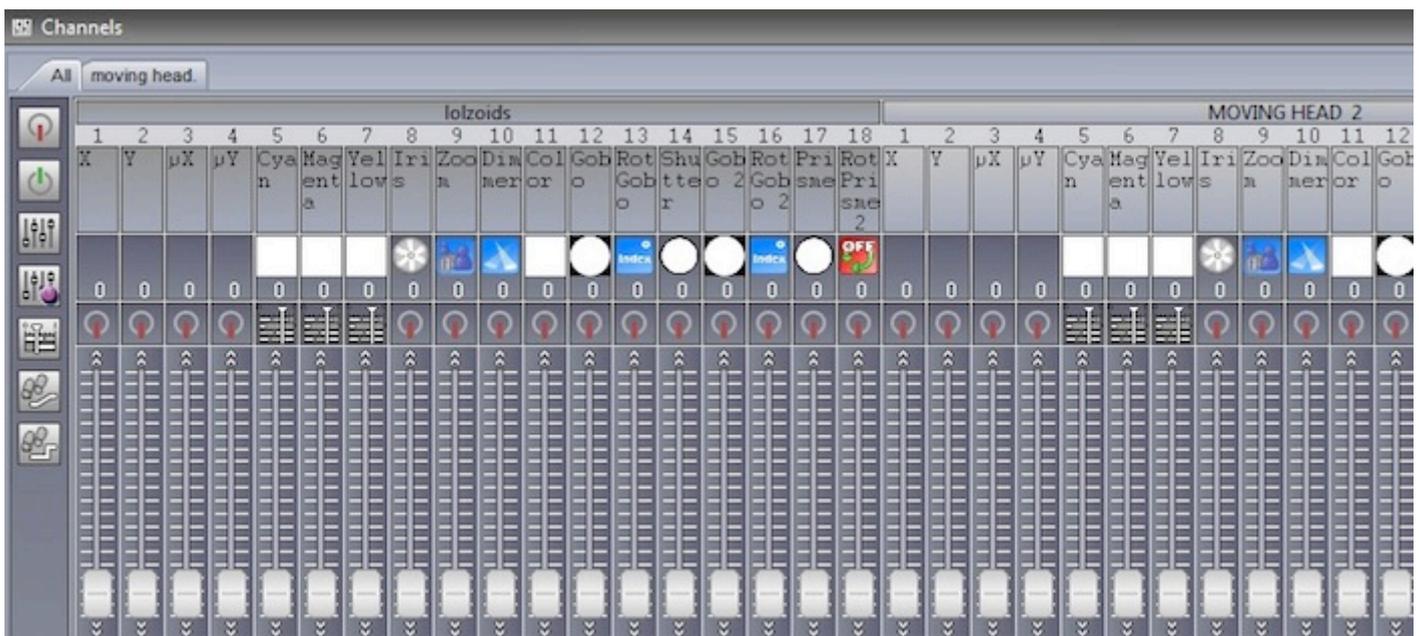
Dimmer Min-Max : permet de spécifier des valeurs minimum et maximum pour le canal. Le canal effectuera un fondu entre ces 2 valeurs si le DIMMER du bouton est actionné. Sélectionnez "min" au dessous du fader pour spécifier la valeur minimum



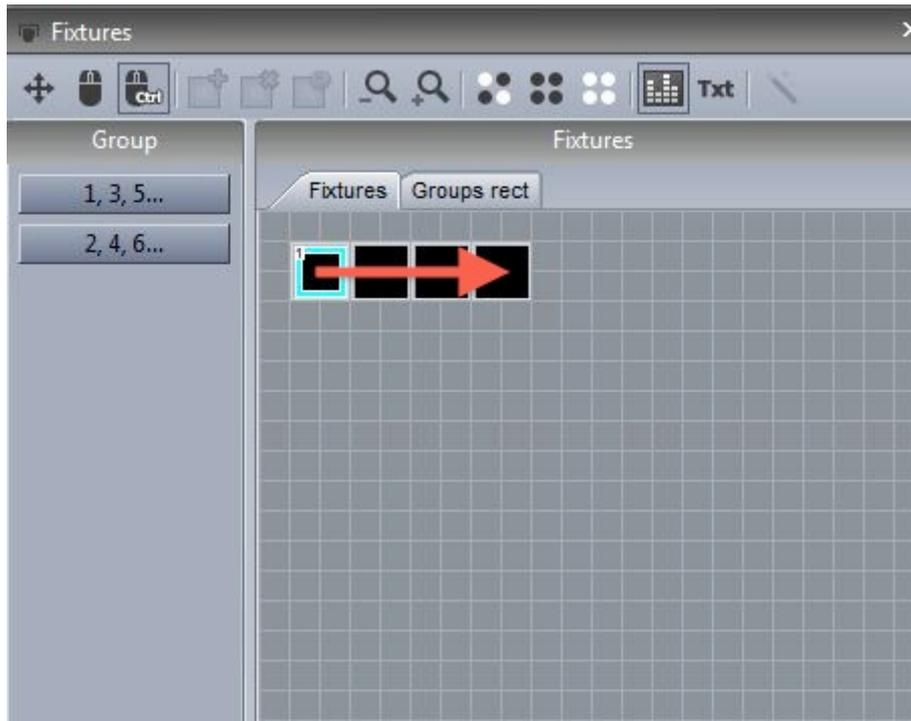
Sélectionnez l'onglet "Tous" afin de voir tous les canaux de vos projecteurs.

- vous pouvez numéroté 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.



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



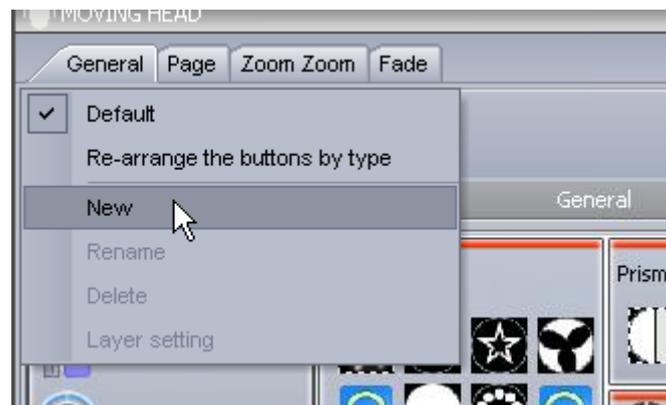
3.5. Positionnement des boutons

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.

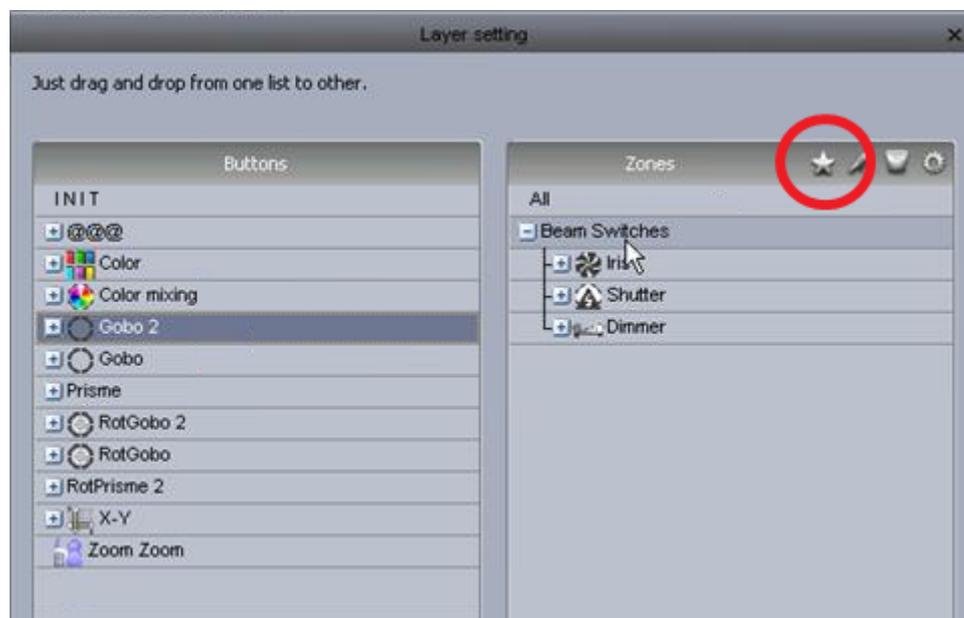


Vues personnalisées

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.

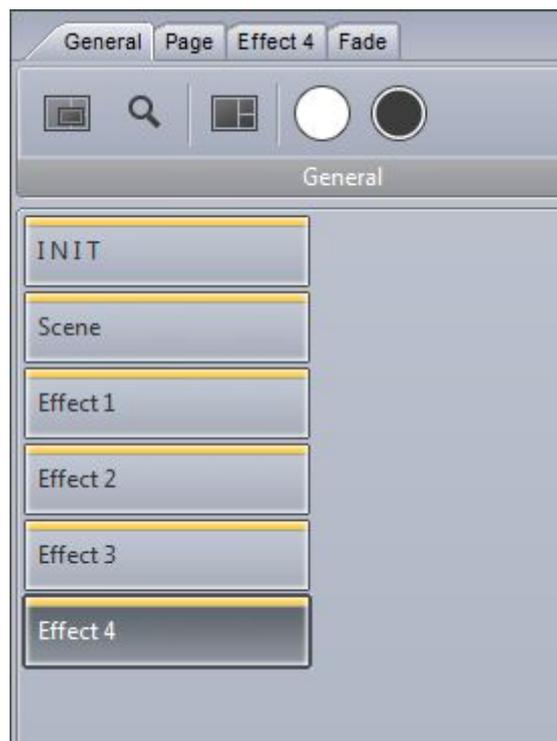


Compression

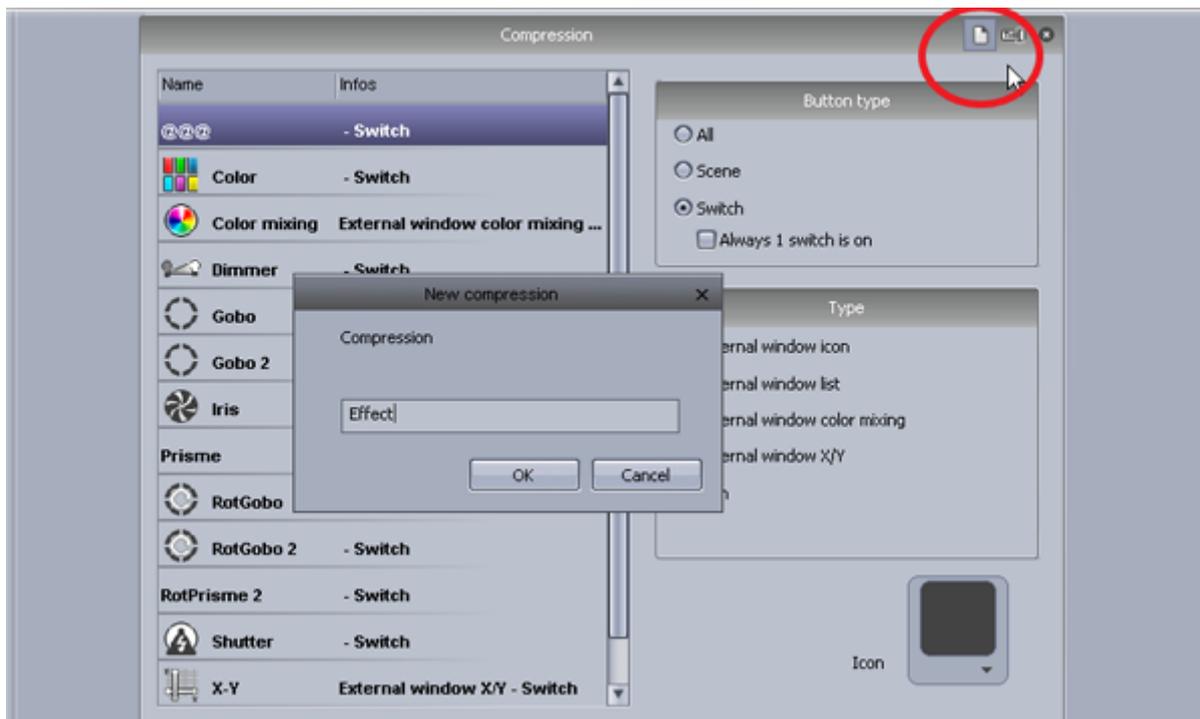
Les boutons de base peuvent être compressés dans un seul et même bouton. Vous pouvez par exemple regrouper tous les switches gobos comme dans notre exemple.



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".

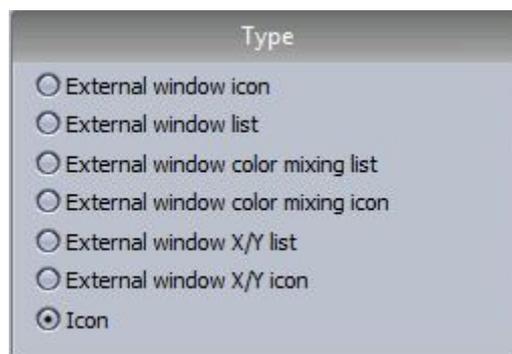


Les compressions de boutons sont modifiables à partir des paramètres de pages. Créez une nouvelle compression ici et entrez le préfixe "Effect" dans notre cas.



Plusieurs types de compressions sont disponibles :

- Icône fenêtre externe : une boîte de dialogue apparaît avec les icônes de boutons
- Liste fenêtre externe : une boîte de dialogue apparaît avec la liste des boutons
- Liste couleur fenêtre externe : une boîte de dialogue apparaît avec les icônes des boutons et une roue de sélection de couleurs
- Liste X/Y fenêtre externe : une boîte de dialogue apparaît avec la liste des boutons et une grille de positionnement X/Y
- Icône couleur fenêtre externe : une boîte de dialogue apparaît avec la liste des boutons et une roue de sélection de couleurs
- Icône X/Y fenêtre externe : une boîte de dialogue apparaît avec les icônes des boutons et une grille de positionnement X/Y



3.6. Les boîtes de dialogues des boutons

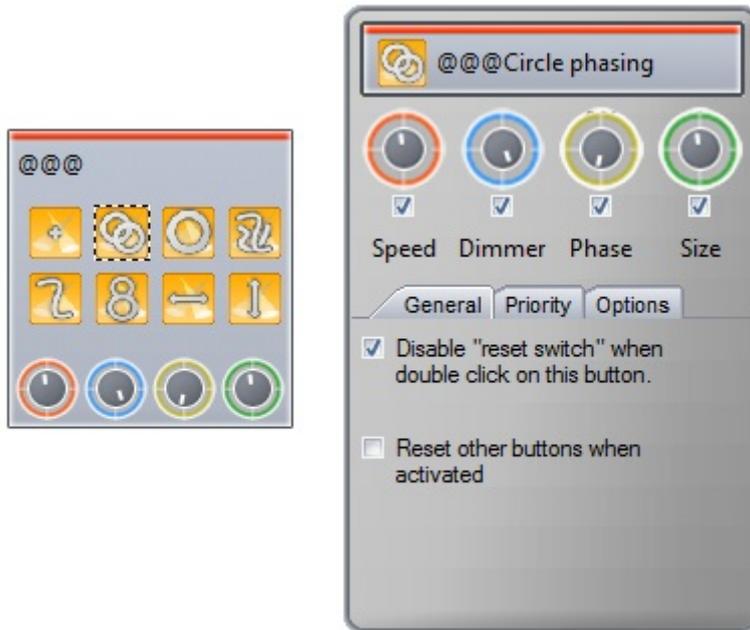
Dimmer, vitesse, taille et déphasage d'un bouton peuvent être modifiés en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le bouton tout en maintenant la touche shift enfoncée et en sélectionnant "Affiche le fader".

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



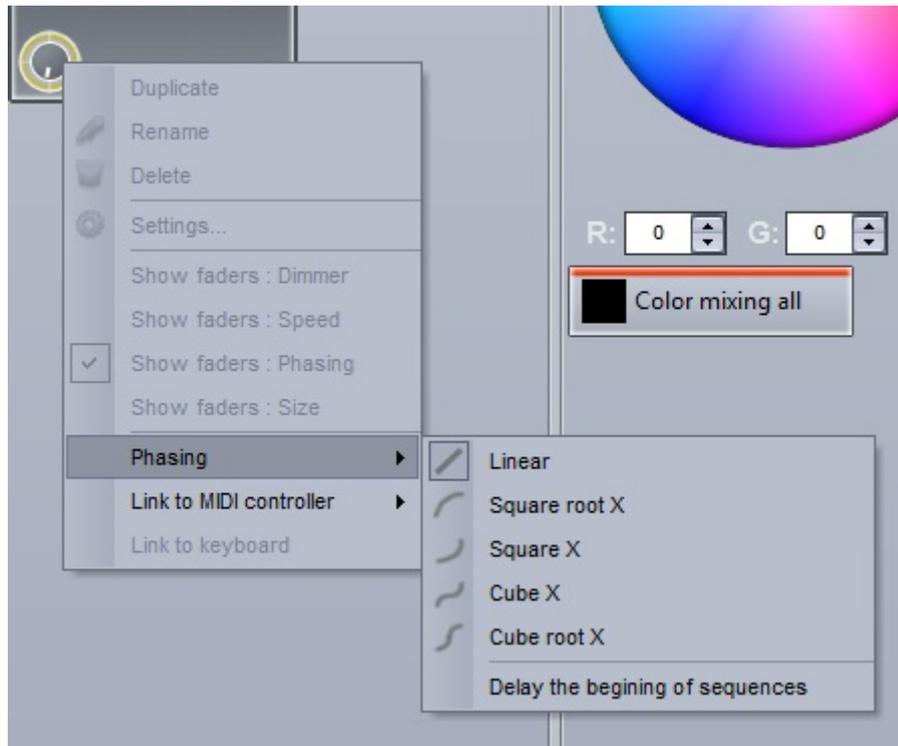
Les contrôles vitesse, dimmer, taille et déphasage sont aussi accessibles à partir de la barre d'outils boutons disponibles en haut de chaque page (onglet bouton).

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.



Pas de déphasage

No Phasing

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



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,



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 différents 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.



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.

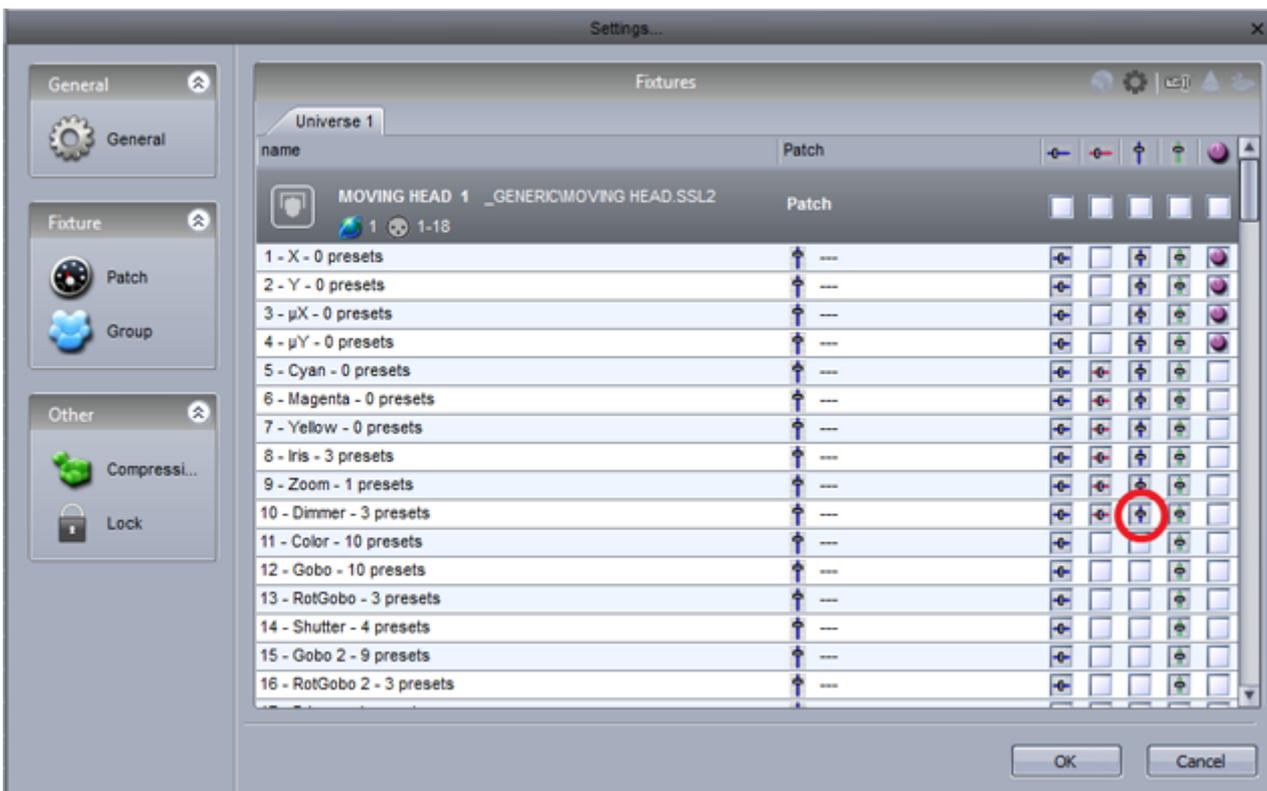
This is very useful for creating color sweeps!

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.

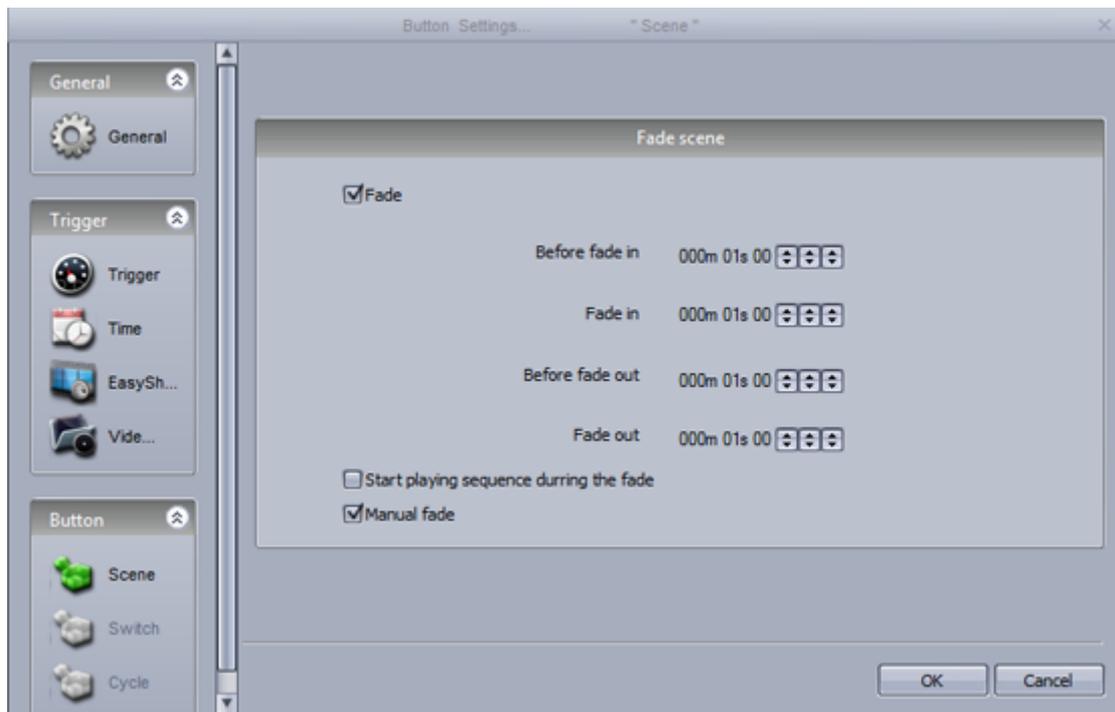


3.7.Fondu de scènes

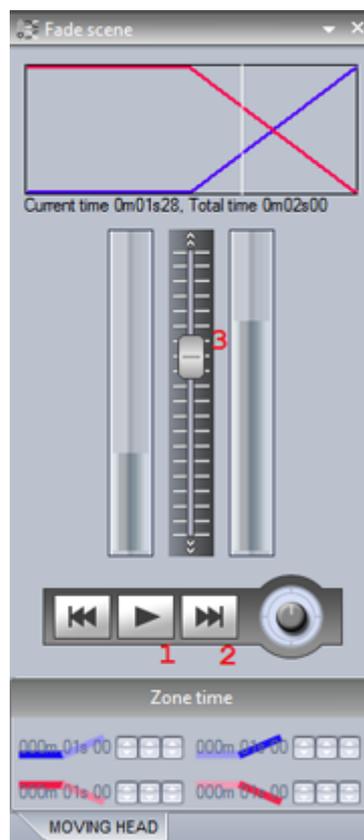
Nous pouvons spécifier des temps de fondus entre scènes, fonction très utile pour un déplacement entre 2 positions par exemple ou pour réduire lentement l'intensité de vos faisceaux. La fonction fondu doit tout d'abord être activée sur les canaux. Pour cela rendez vous dans la fenêtre des paramètres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



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



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).

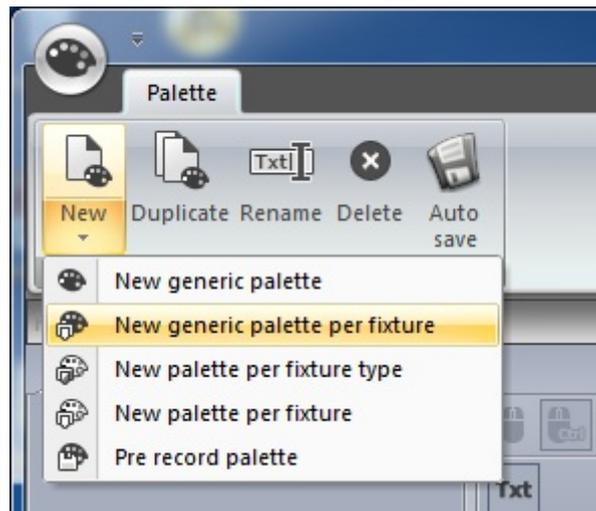


3.8.Les palettes

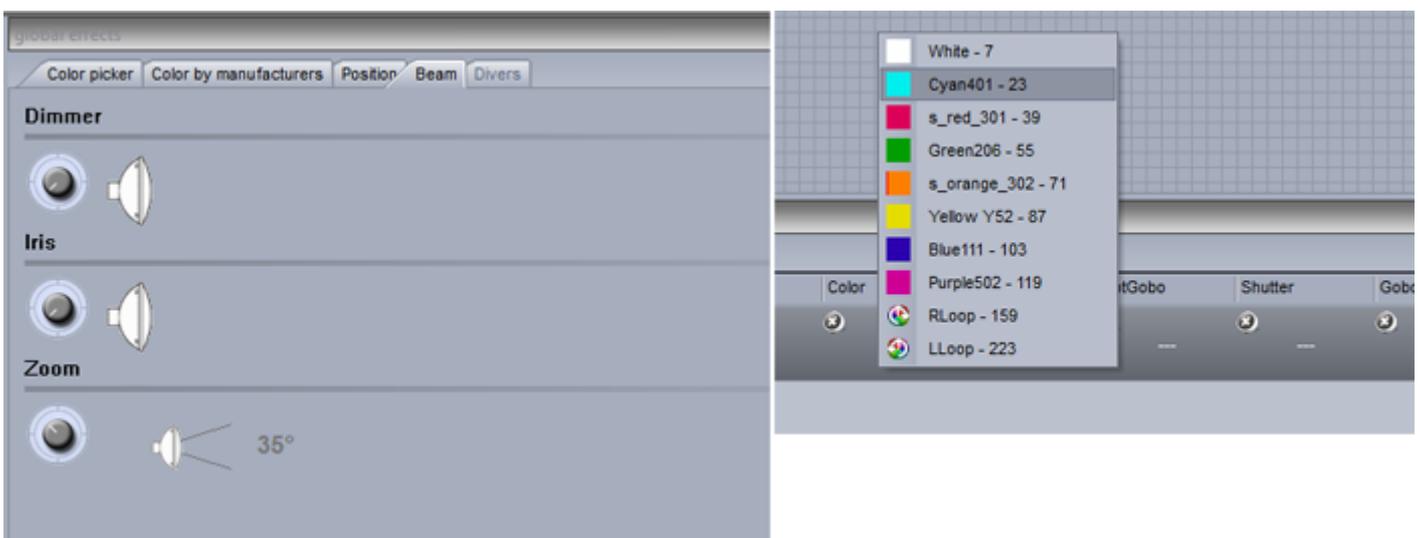
Les palettes sont un outil très puissant pour la programmation de vos shows. Imaginez vous sur une tournée pour laquelle la position du batteur change très souvent et impose la modification de toutes vos scènes. La perte de temps sera importante. Avec Sunlite Suite 2 et les palettes, toutes les scènes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

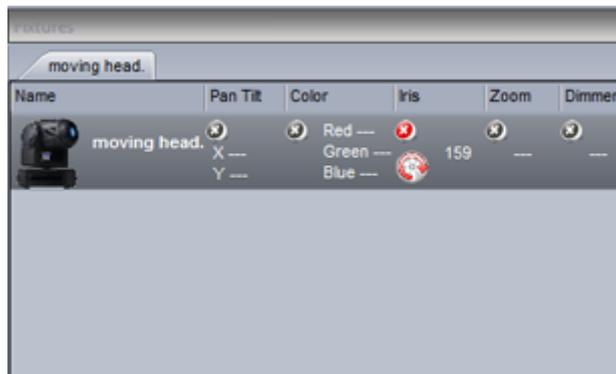
Vous trouverez plus d'informations sur les différents types de palettes dans le prochain chapitre.



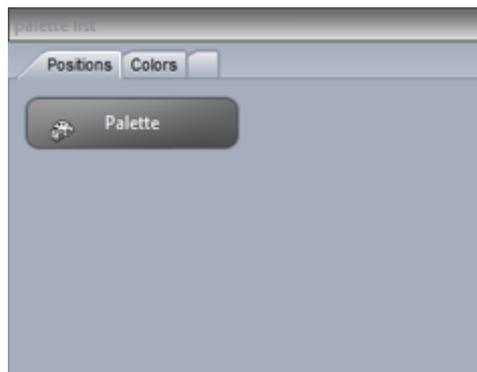
Utilisez la fenêtre d'effets génériques pour ajuster vos appareils ou bien cliquez avec le bouton droit de votre souris et sélectionnez un preset (cette fonction n'est pas disponible avec une palette générique). Maintenez la touche shift enfoncée afin d'assigner le même preset à tous vos appareils.



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



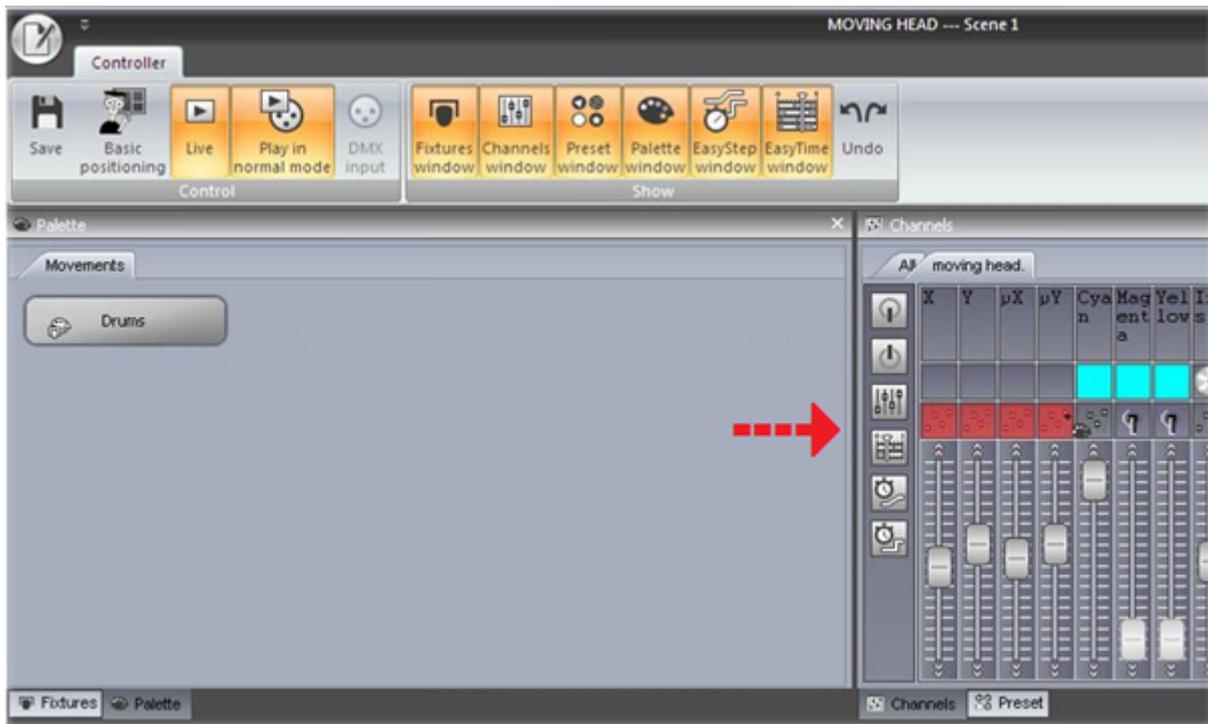
Un nouveau groupe de palettes peut être créé ici.



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.

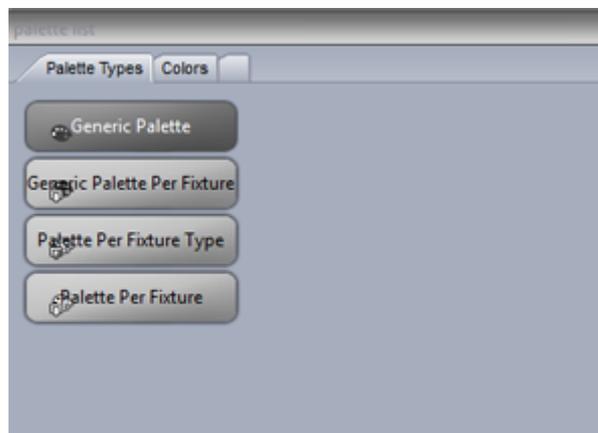
Les palettes peuvent aussi être glissées directement sur les appareils, sur un pas EasyStep ou encore sur un bloc statique EasyTime.

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



3.9. Les types de palettes (mode avancé)

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



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%.

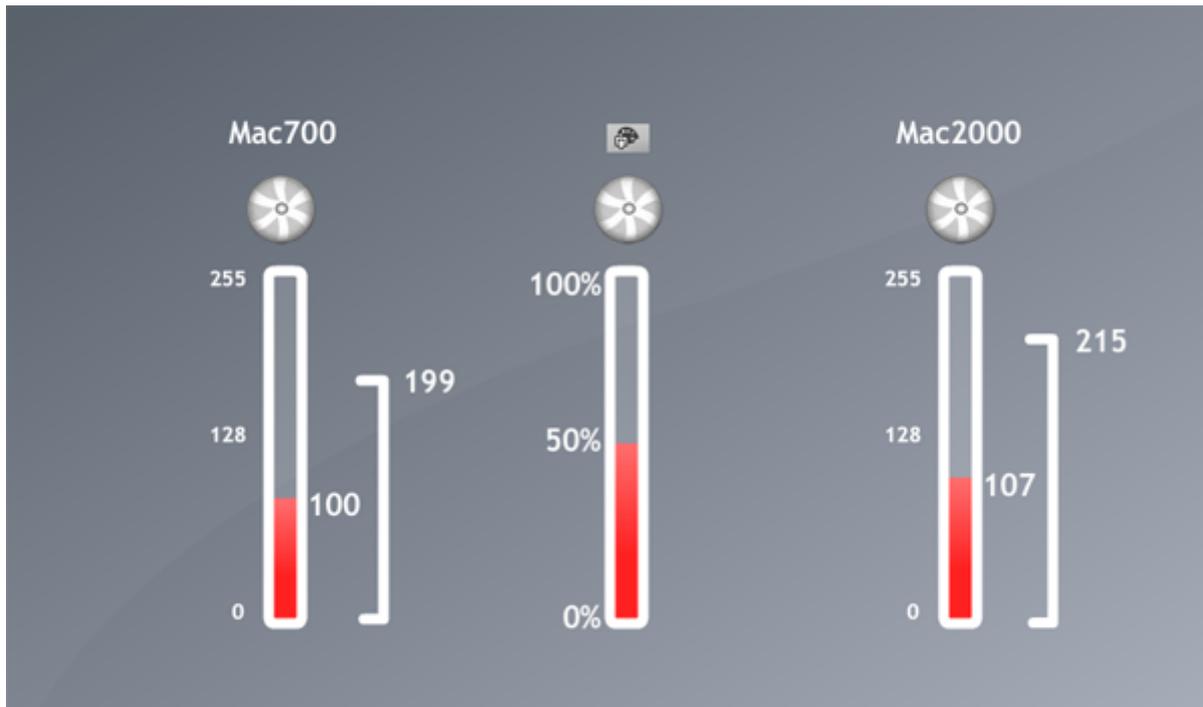
Les palettes standards sont utiles pour sauvegarder un preset particulier de vos projecteurs comme un gobo par exemple. Les palettes génériques permettent de sauvegarder une valeur pour des presets à longueurs variables comme dimmer, iris, focus, zoom suivant les projecteurs. Si les bibliothèques de 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 utilisons 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 prenons 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 utilisons 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.



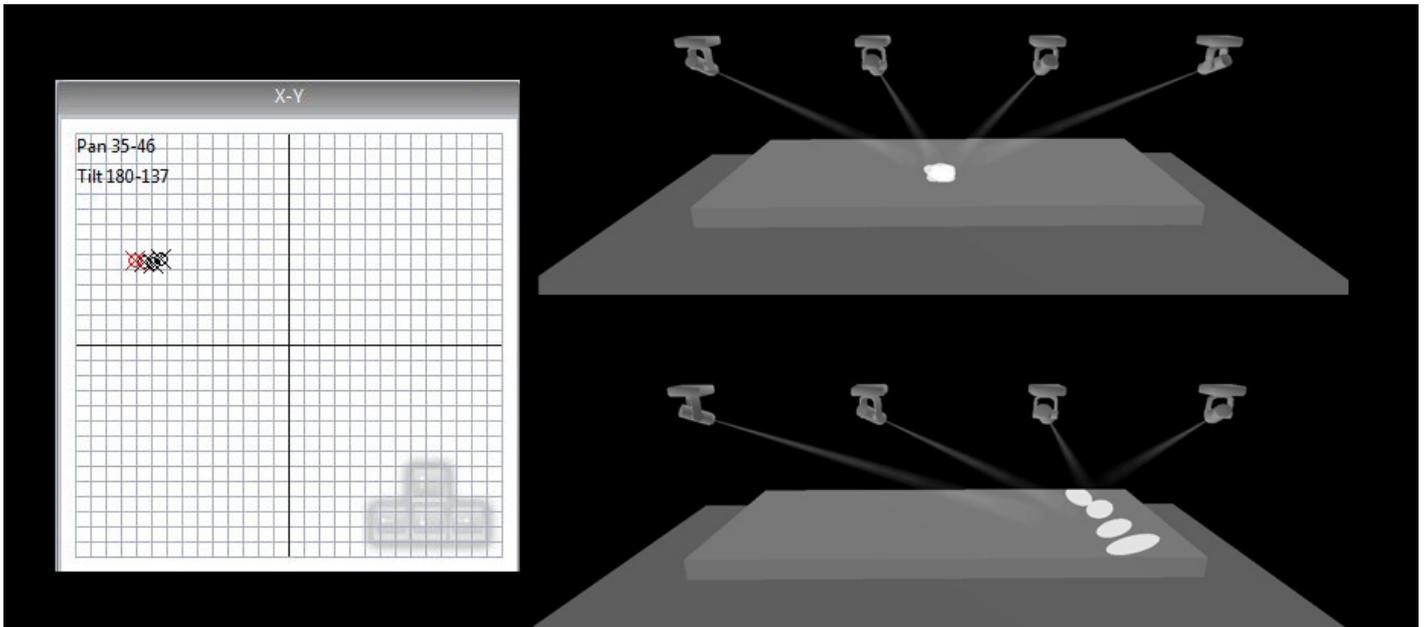
3.10. Followspot

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 at 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.

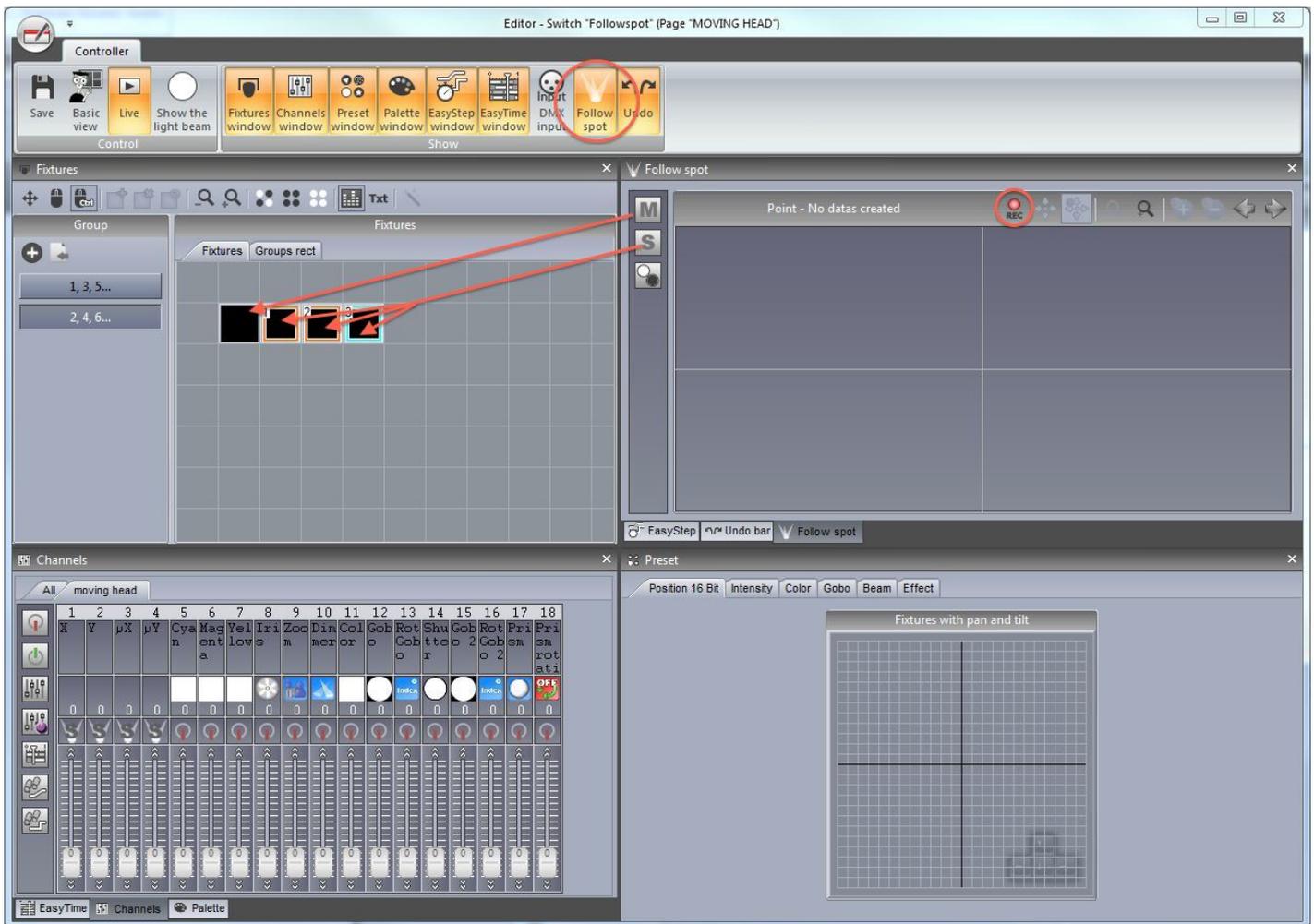


The Suite 2 Followspot

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:

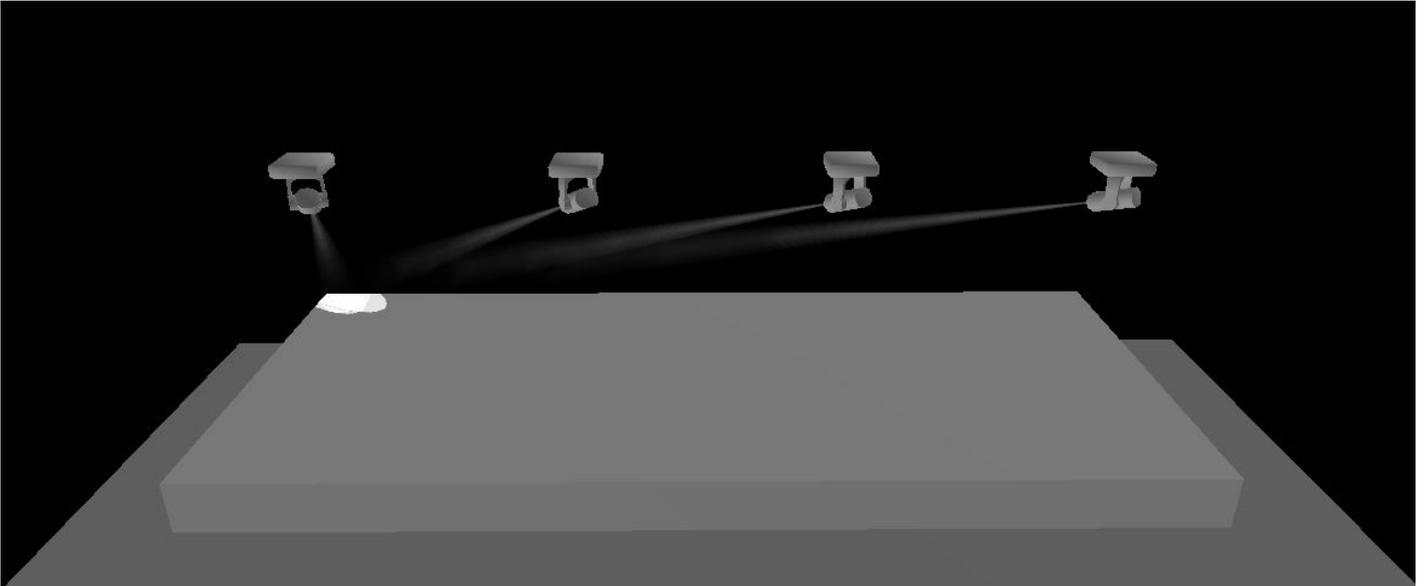
- create a switch and call it 'Followspot'
- Click 'OK and Edit' and open the followspot tool
- Drag the 'M' onto the master fixture and the 'S' onto the slave fixtures.
- Click record to begin calibrating the points



Calibrating the points

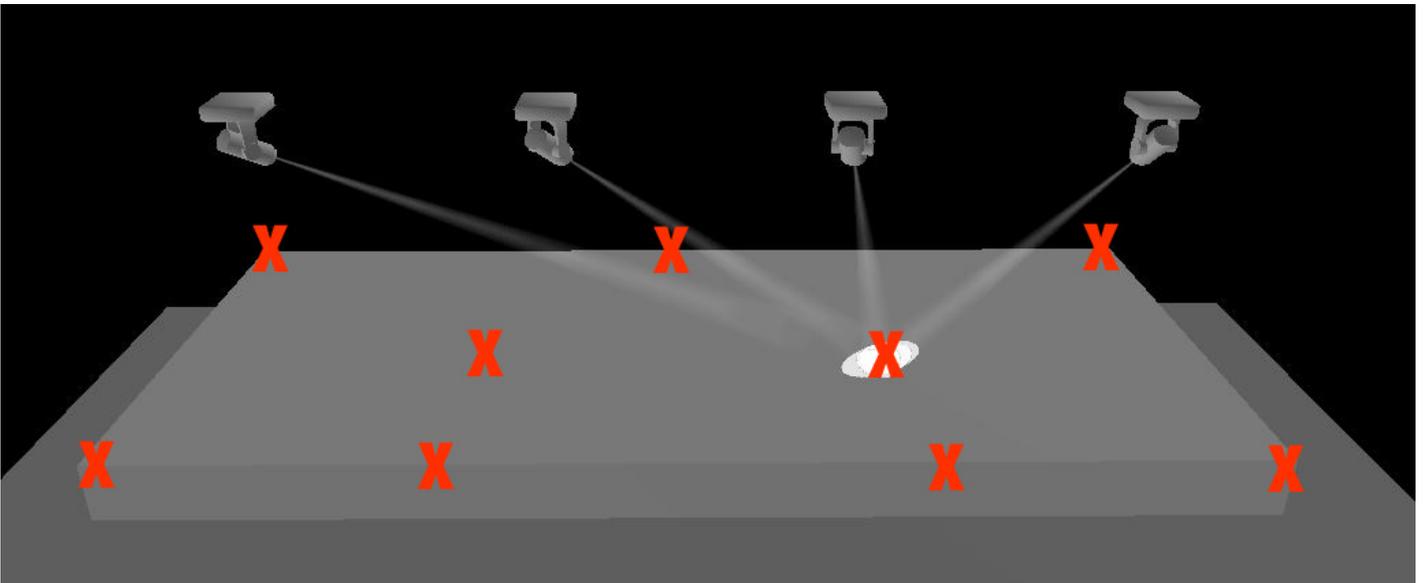
Move the master beam to the corner of the area you want to calibrate. This can be done using the faders or the XY grid. Use the arrows on the keyboard to finely adjust the point. You can change the mouse and keyboard precision by right clicking on the grid. It is best to use a small iris size like in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

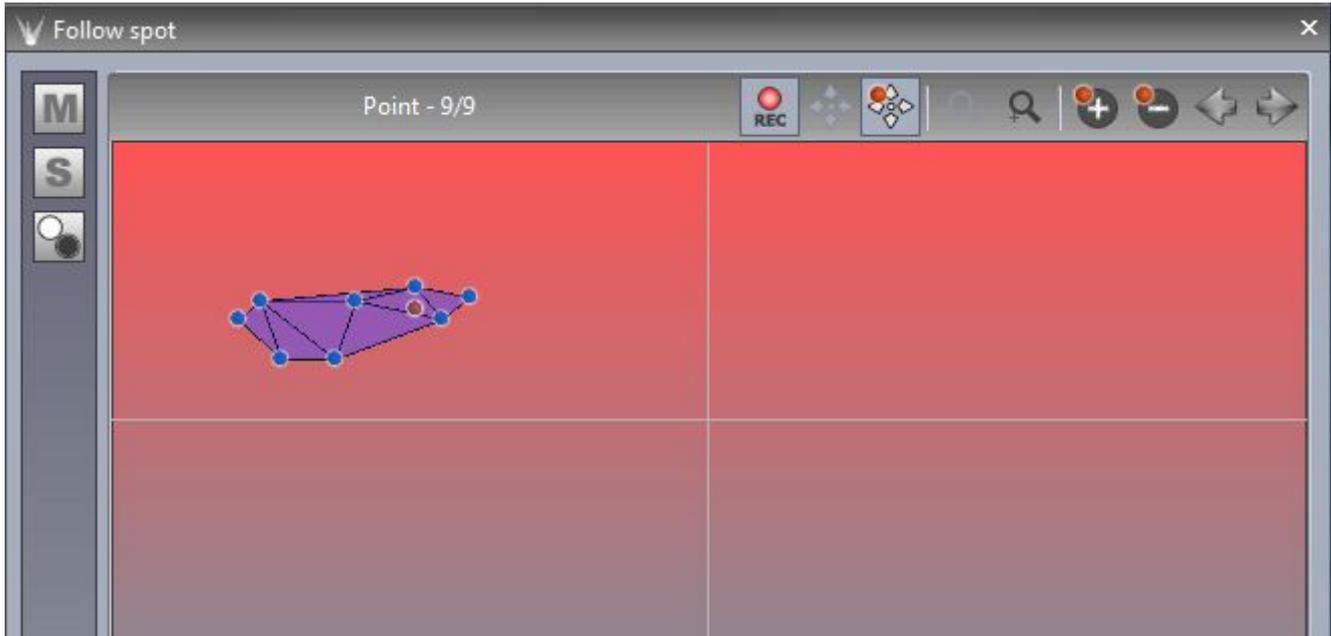
The followspot toolbar functions include:

- 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

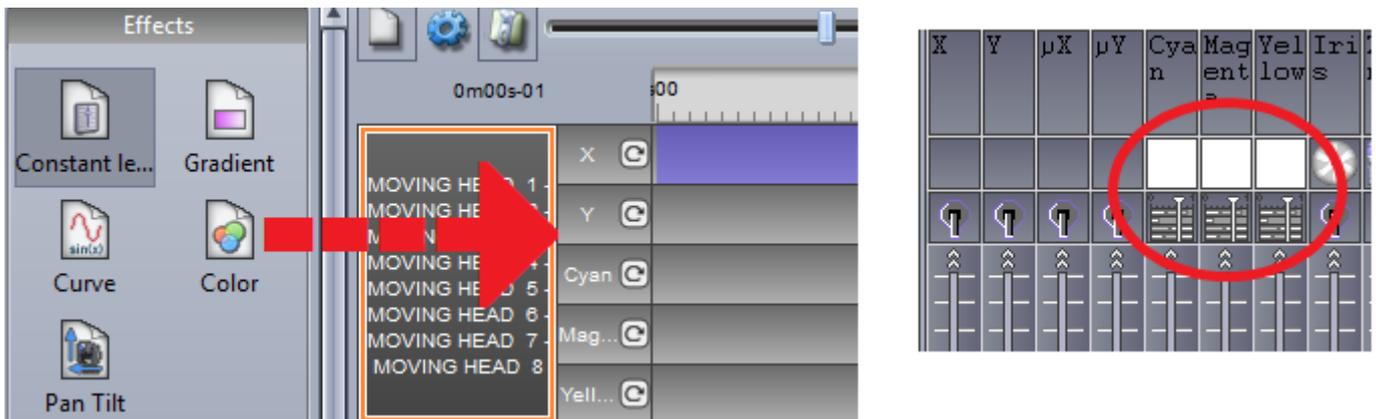


Once the editor has been closed and saved, all slave fixtures will follow the master fixture as long as the switch is activated. The switch works in 'Always take priority' mode to override any pan/tilt values on slave fixtures.

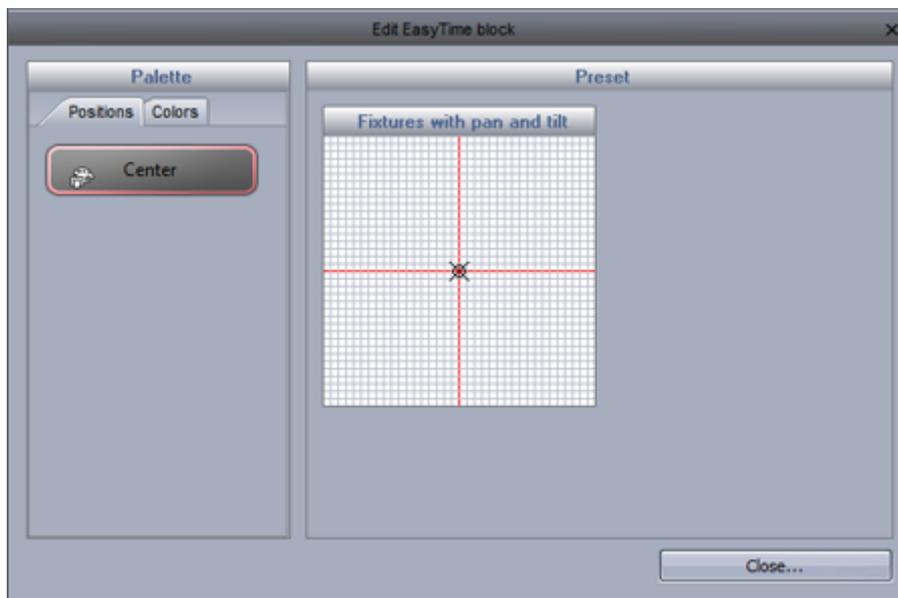
4. Les effets EasyTime

4.1. Niveaux statiques

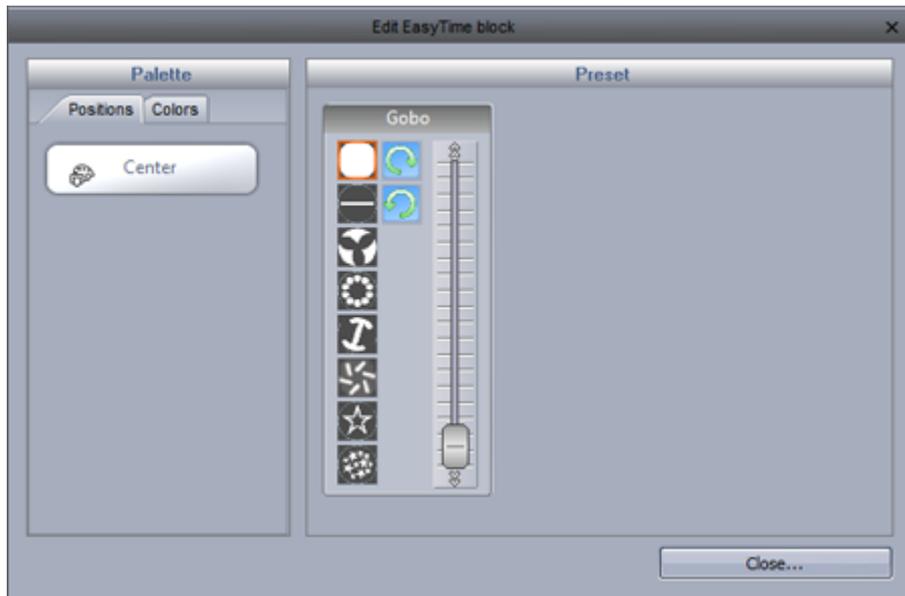
Pour utiliser les effets EasyTime, assurez-vous d'avoir sélectionné vos appareils et d'avoir assigné le mode EasyTime. "Niveau statique" est l'effet le plus simple. Plusieurs options sont disponibles suivant le type de canal à programmer.



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.



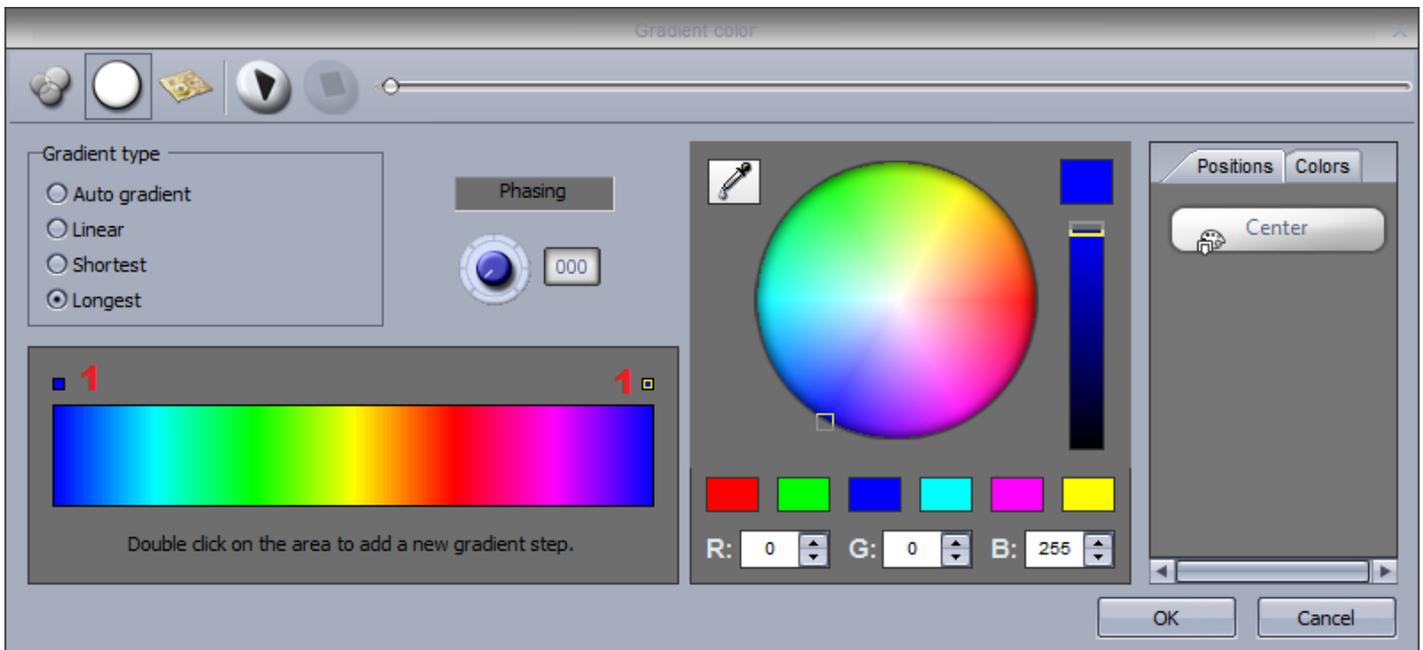
Si l'effet est glissé sur un canal gobo, iris ou dimmer, vous pourrez alors sélectionner directement votre preset.



4.2. Les gradients

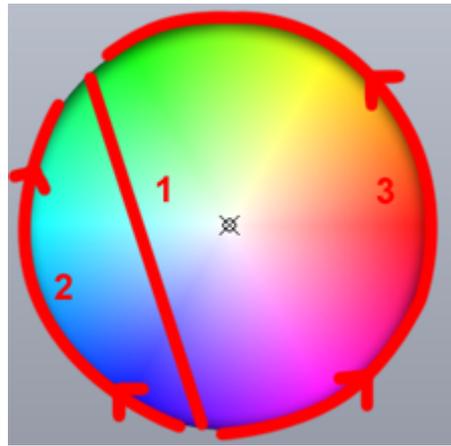
L'effet gradient est similaire à l'effet statique mais permet cependant de réaliser des fondus entre des valeurs DMX (couleurs, positions...).

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

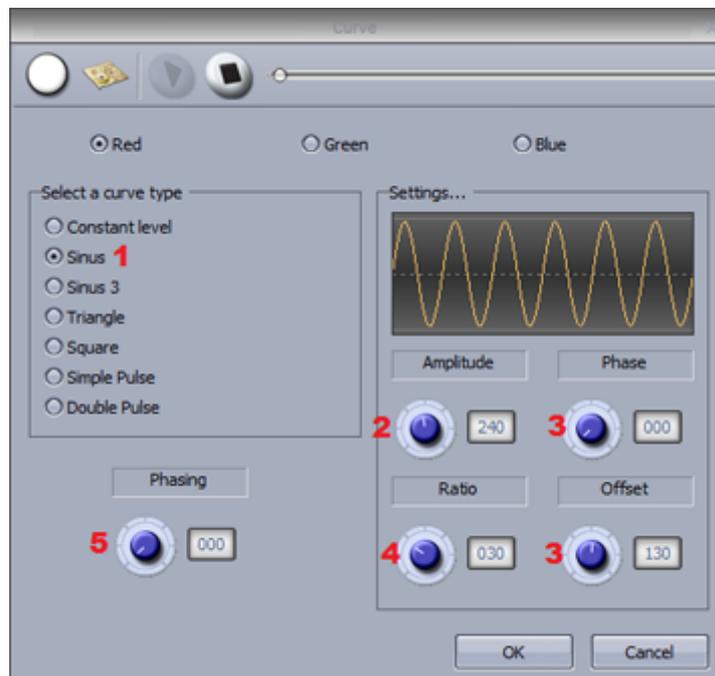


4.3. Les courbes

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 :

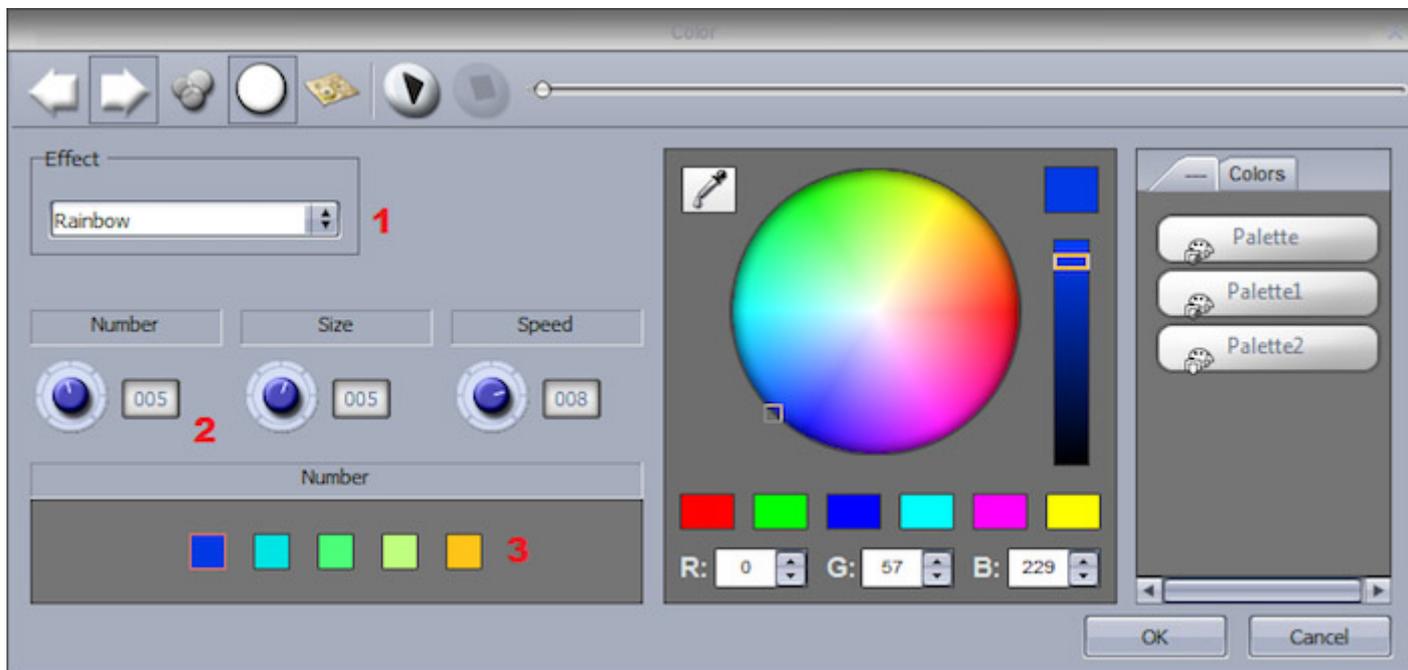
- Ajustement de l'amplitude pour étirer la vague (2)
- Déplacez la vague d'avant en arrière en ajustant la phase et ajustez l'offset pour la déplacer de haut en bas (3)
- Changez la fréquence en ajustant le ration de manière à accélérer votre séquence (4)
- Ajoutez un déphasage ici (5)



4.4. Les couleurs

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

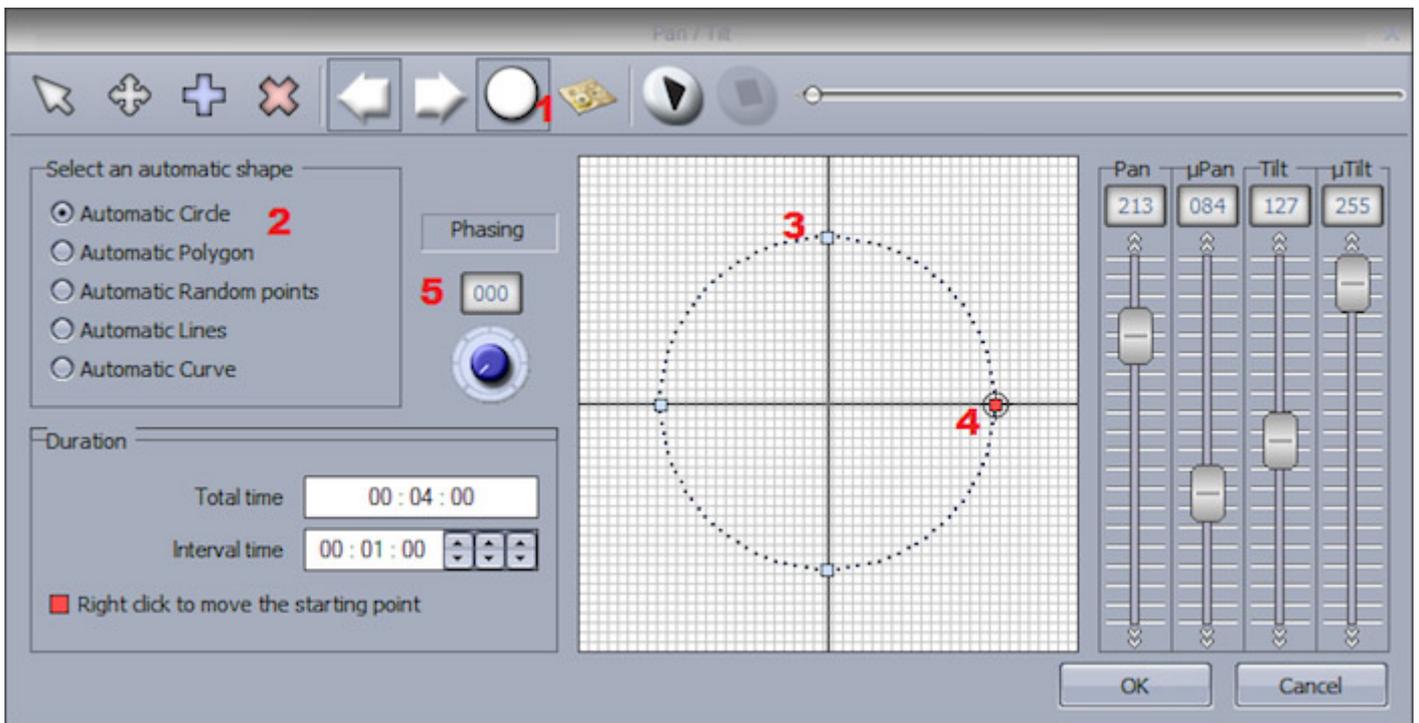
- Sélectionnez le type d'effet (1)
- Modifiez la vitesse, la taille et le nombre de couleurs ici (2)
- Sélectionnez une couleur et déplacez le curseur sur la roue afin de la modifier (3)



4.5. Les effets Pan/Tilt

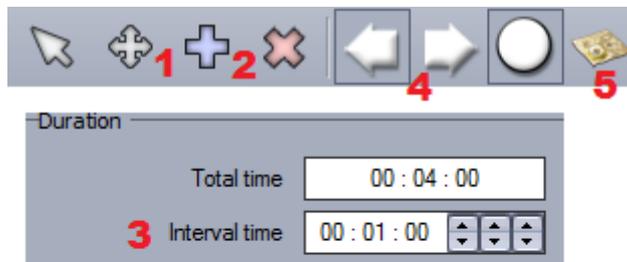
Cette effet permet de créer des mouvements avec vos projecteurs de manière très simple et rapide.

- 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)

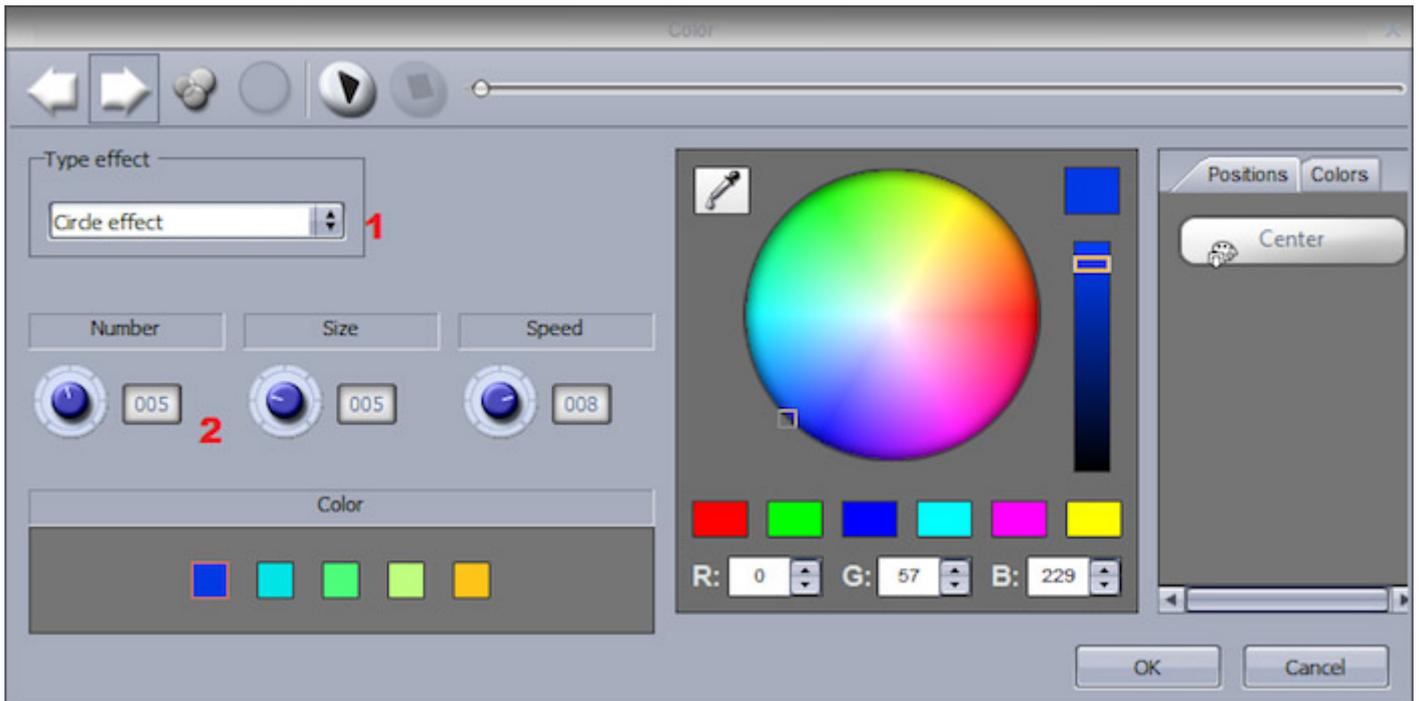


4.6. Les matrices

Note : cet effet ne peut être appliqué à une sélection de projecteurs. Il doit être assigné à un RECT. Voir le chapitre 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).

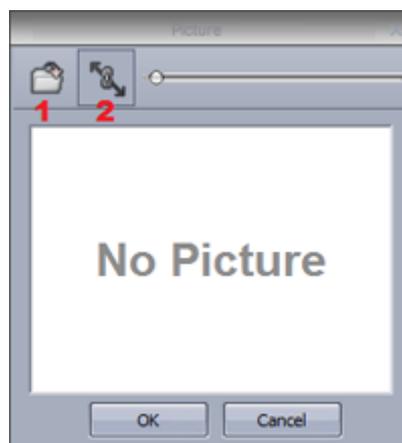


4.7. Les images

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.

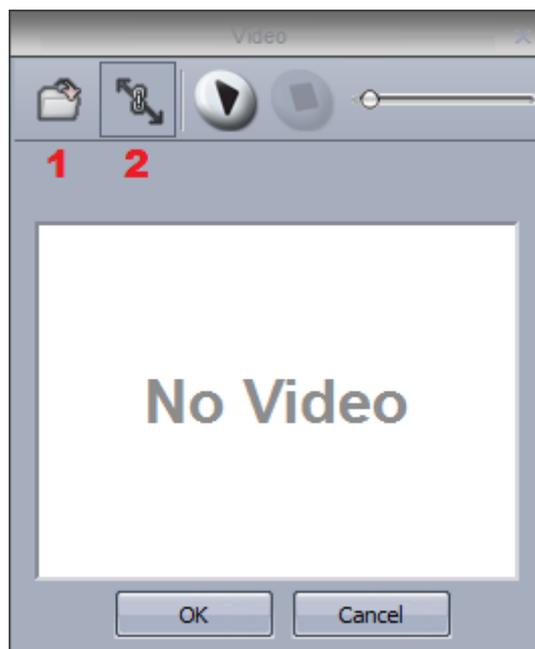


4.9. Les vidéos

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.



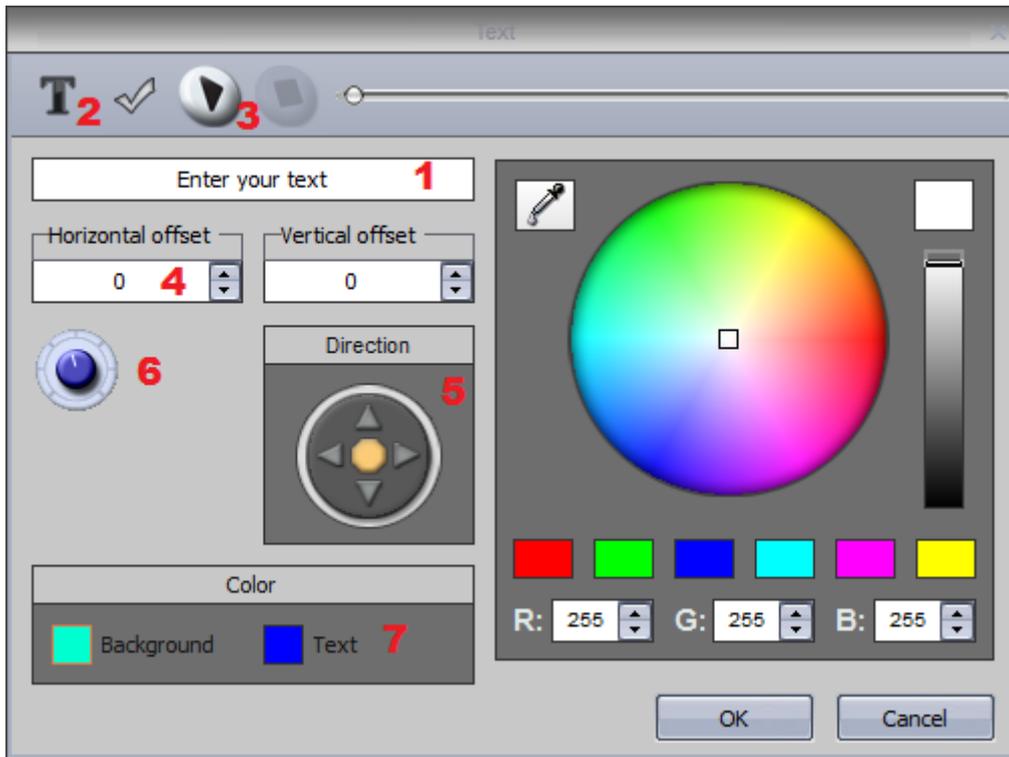
Certains formats de compression AVI ne peuvent être lus par le logiciel, ainsi vous devez encoder votre vidéo avec un logiciel d'encodage compatible Windows.

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'icône 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)

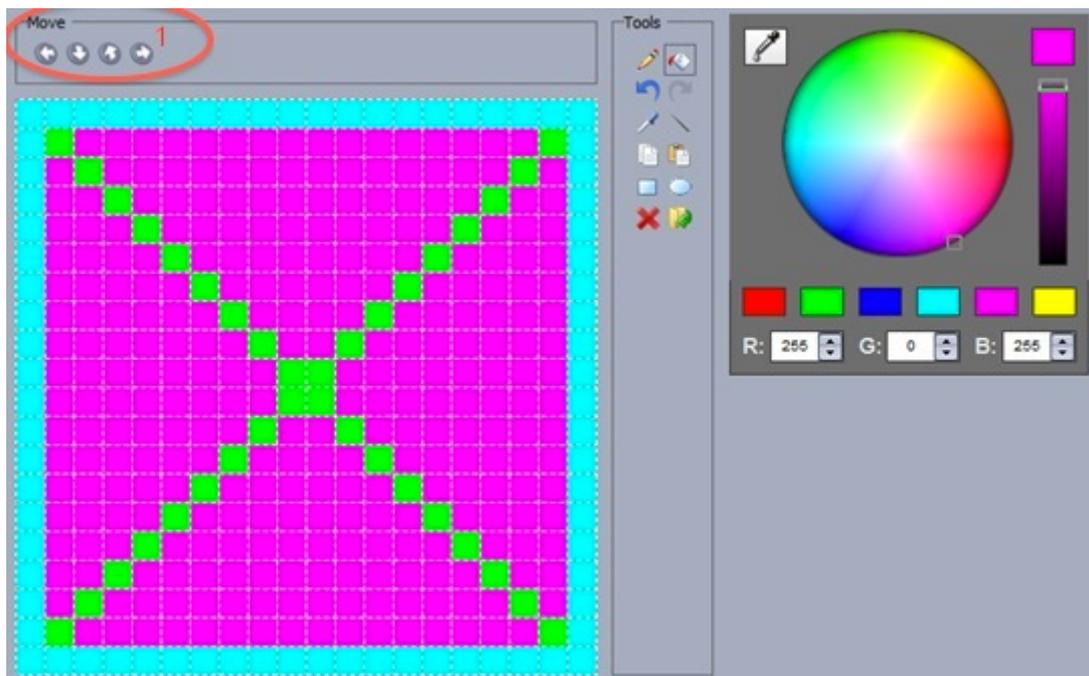


4.11. Color Manager

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.



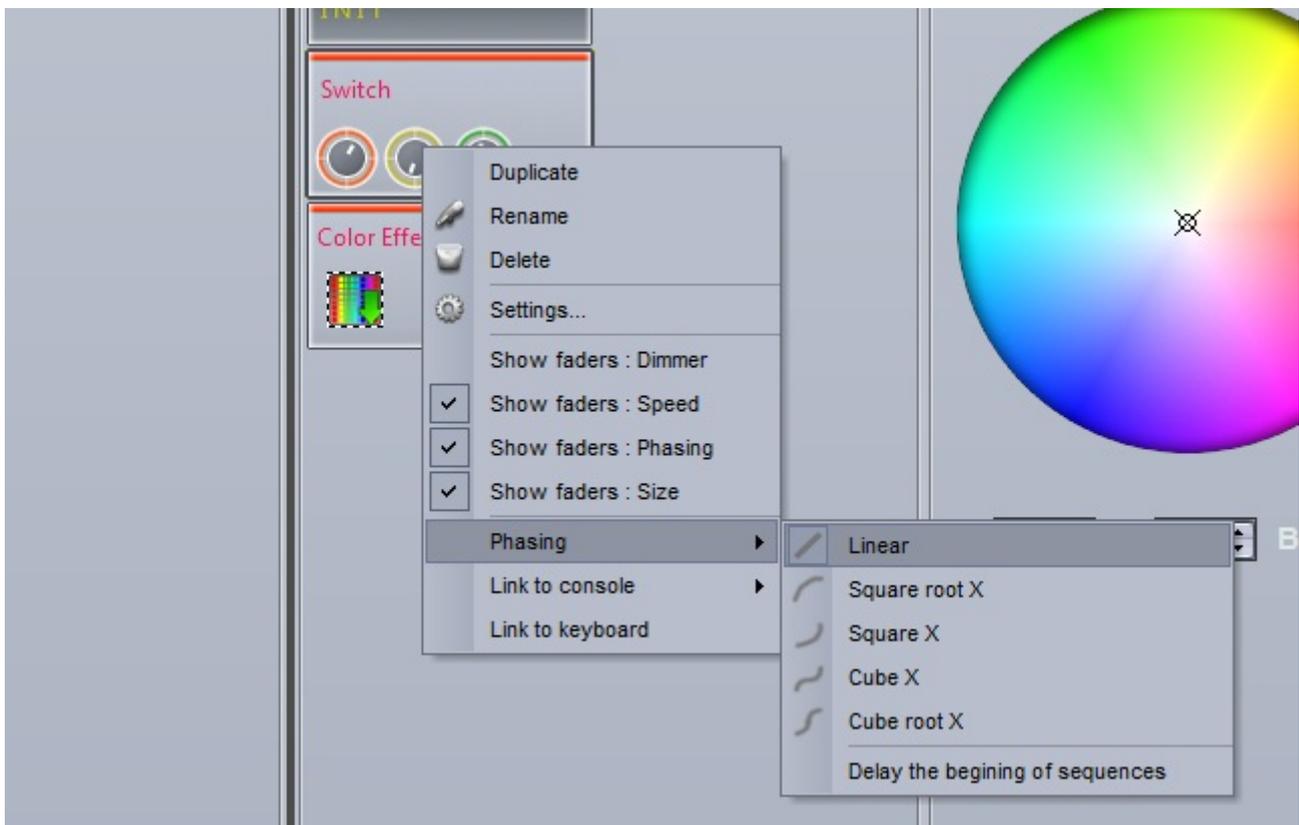
Phasing Delay

Cliquez [ici](#) si vous souhaitez modifier l'ordre de déphasage.



Button Phasing

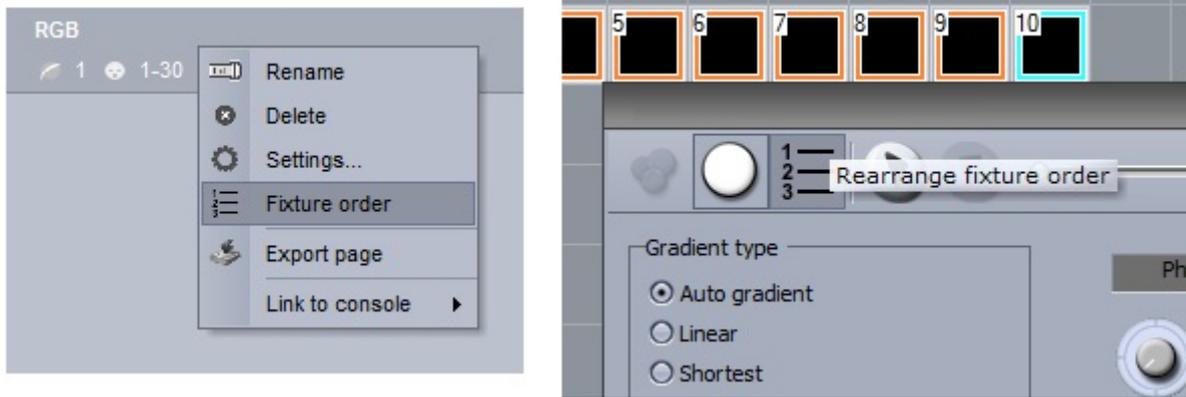
Glissez les projecteurs sur la gauche pour modifier l'ordre. Vous pouvez grouper 2 appareils en glissant un appareil vers la gauche sur un autre tout en maintenant la touche ctrl.



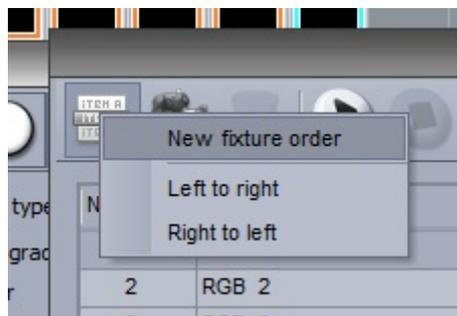
Fixture Order

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'.



Click here to load or create a new fixture order.



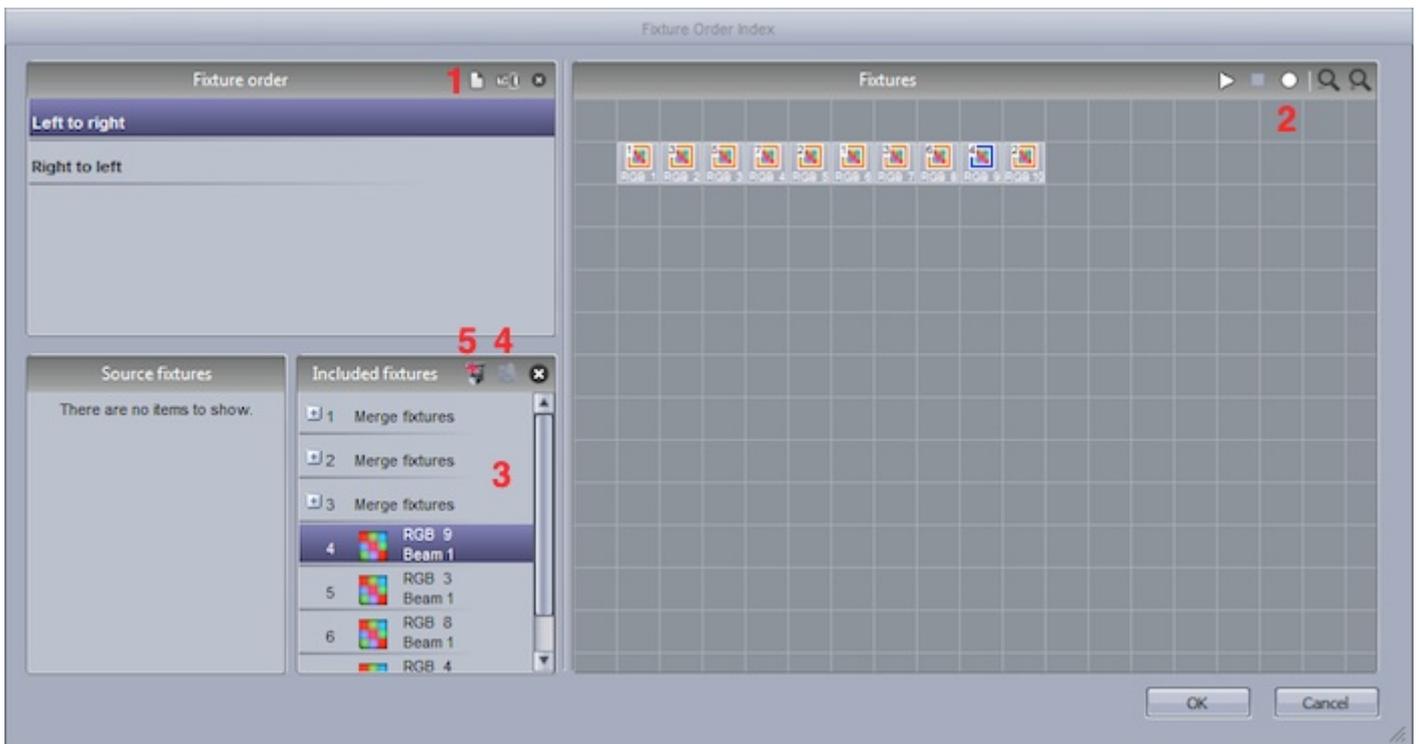
New fixture orders can be created here (1). To create a fixture order, click record (2) and then click the fixtures in the desired order.

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

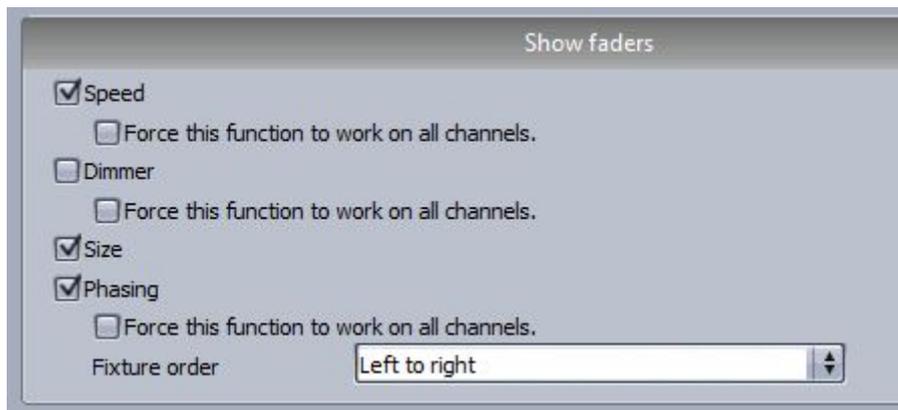
-Drag the fixtures to change the order

-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.



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.

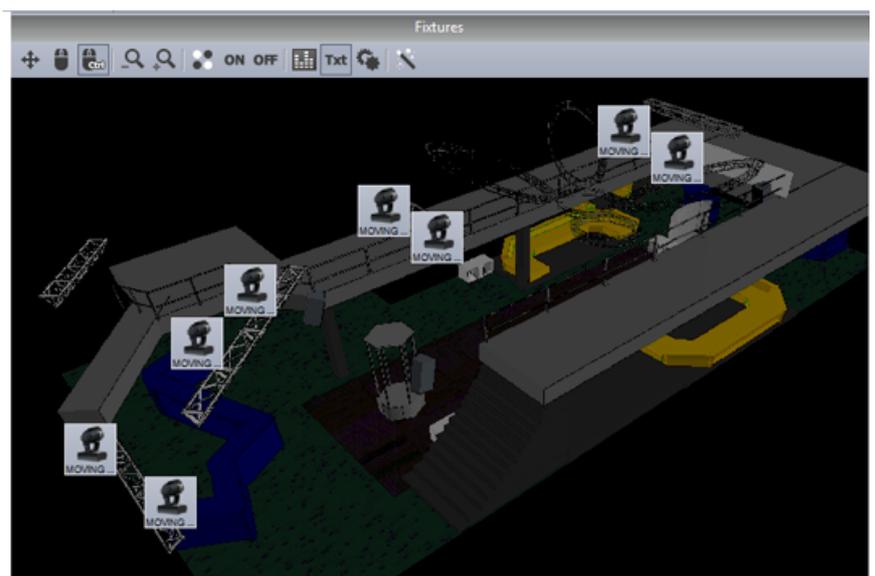
Groupement des projecteurs

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.

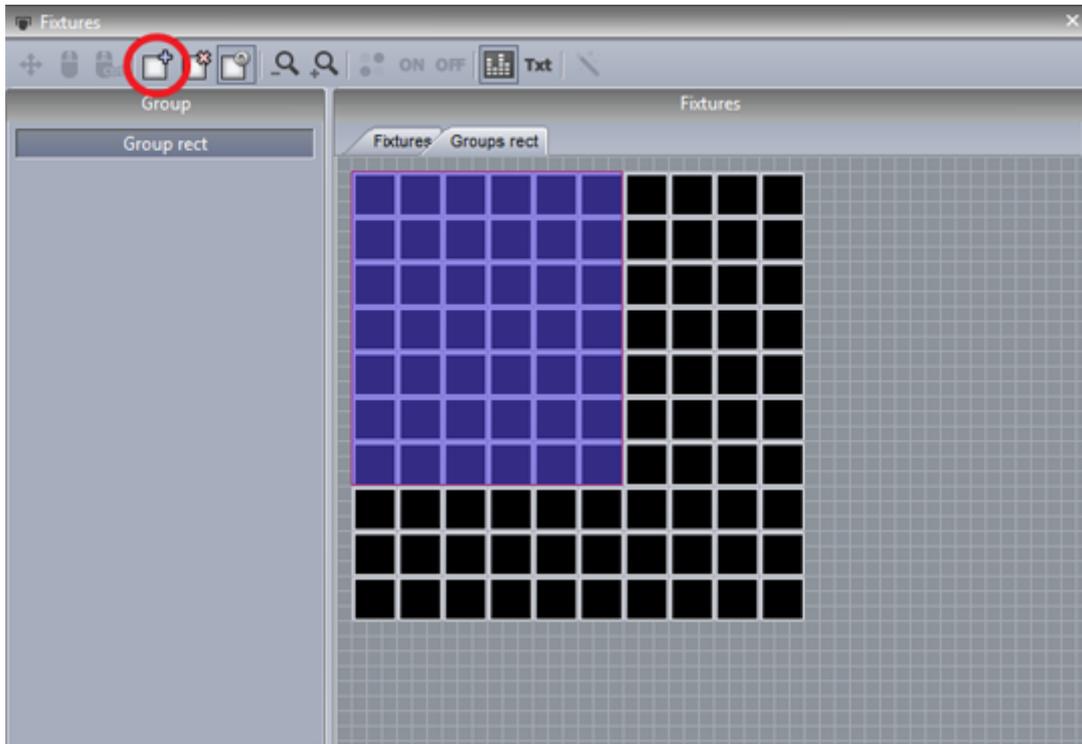
Les images peuvent être importées ou copiées depuis le logiciel de visualisation 3D. Utilisez le fader pour redimensionner l'image.



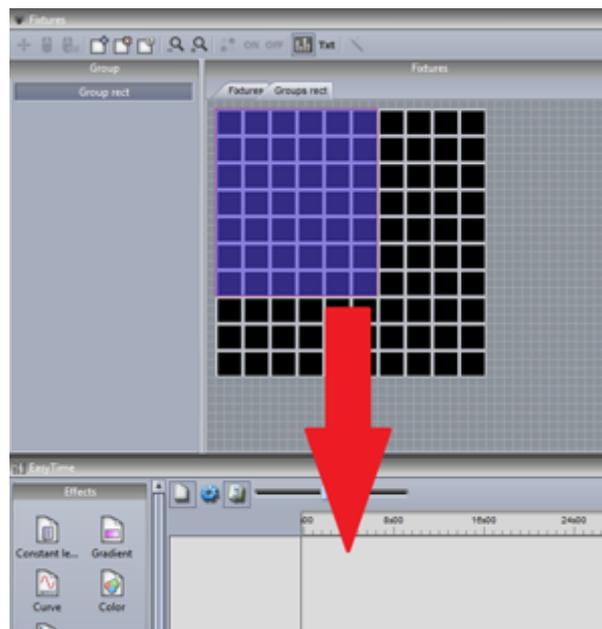
5.2.Les Rects

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.

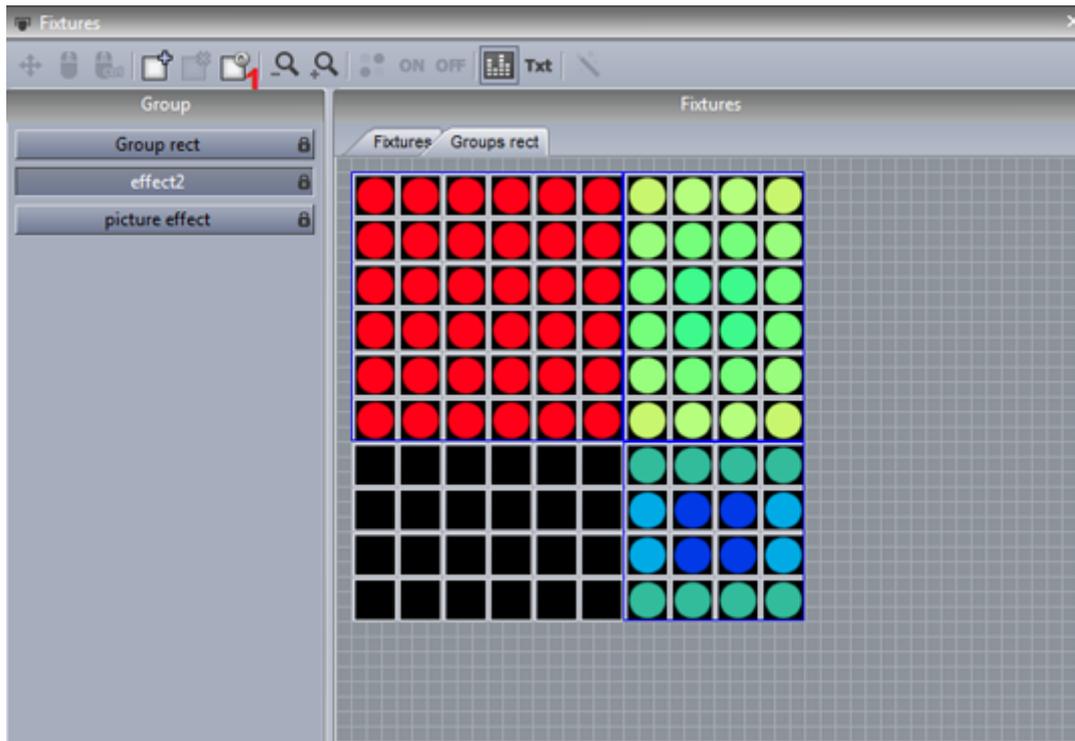
Les Rects peuvent être créés dans l'onglet "Groupes Rect" de la fenêtre projecteurs.



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

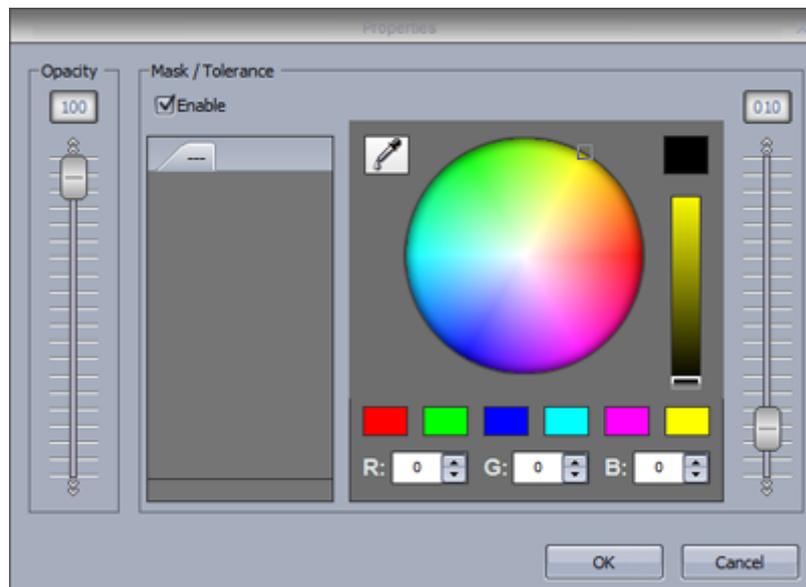


Vous pouvez créer autant de Rects que vous le souhaitez. Ils peuvent être redimensionnés ou déplacés ici (1).



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".



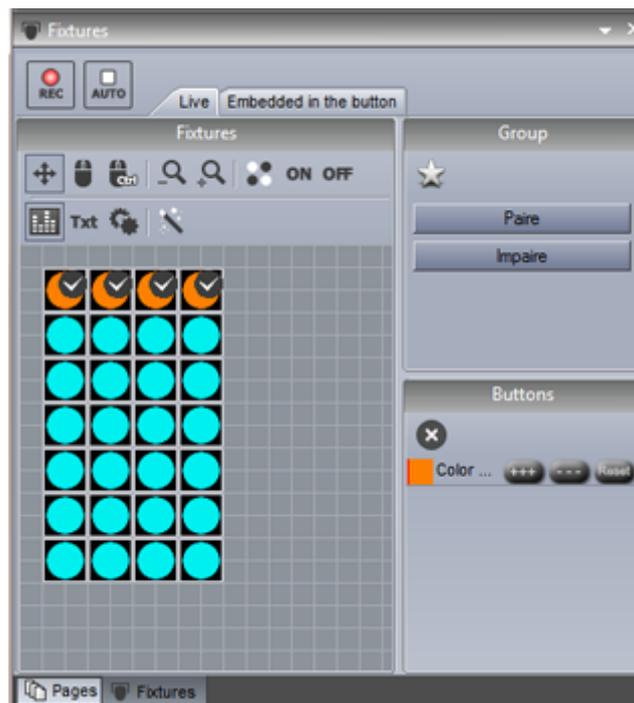
5.3. Gestion Live des projecteurs avec les groupes

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 switches, 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

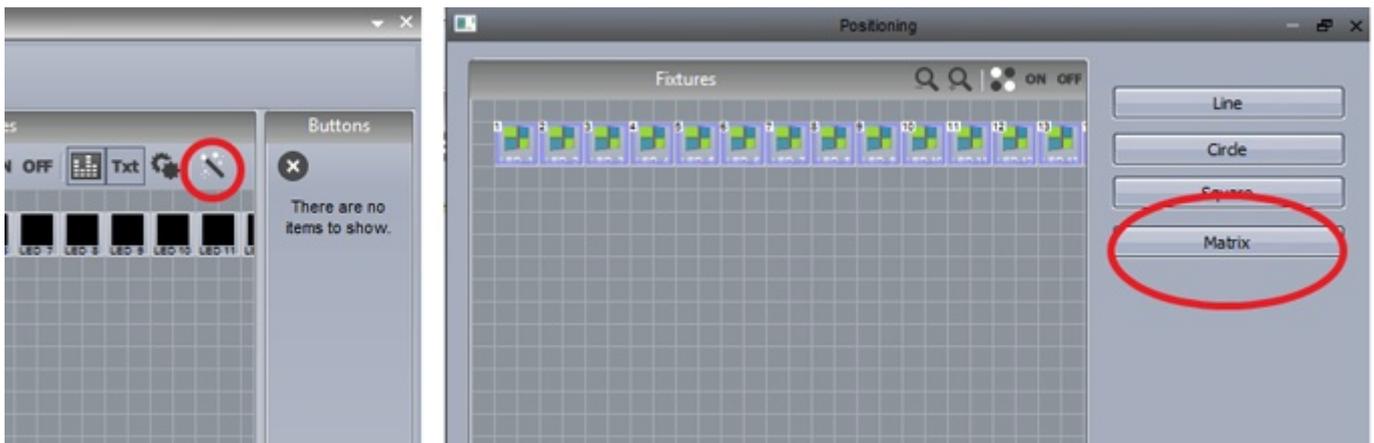
Une sélection peut temporairement être sauvegardée dans un bouton, ainsi à chaque fois que le bouton sera sélectionné il ne sera appliqué qu'aux projecteurs voulus (fonction de la sélection dans la fenêtre des projecteurs). Un icône warning apparait ainsi dans le coin de votre bouton pour indiquer que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



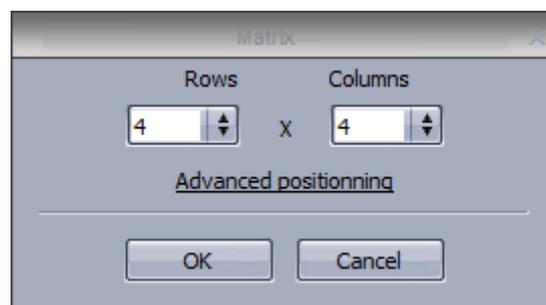
5.4. Positionnement avancé

Positionnement avancé

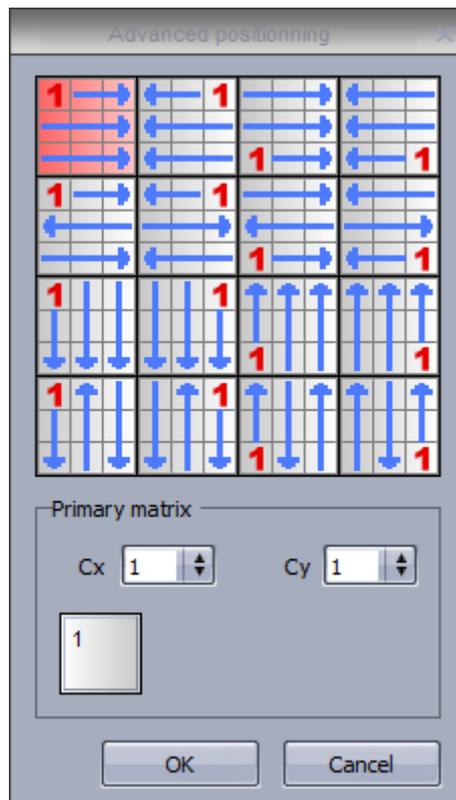
Sunlite Suite 2 propose plusieurs manières pour positionner vos appareils. Ici nous avons 16 projecteurs. Cliquez sur la baquette magique afin d'ouvrir la fenêtre de positionnement des appareils. Sélectionnez l'icône matrice à droite pour ouvrir l'éditeur de matrice.



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...



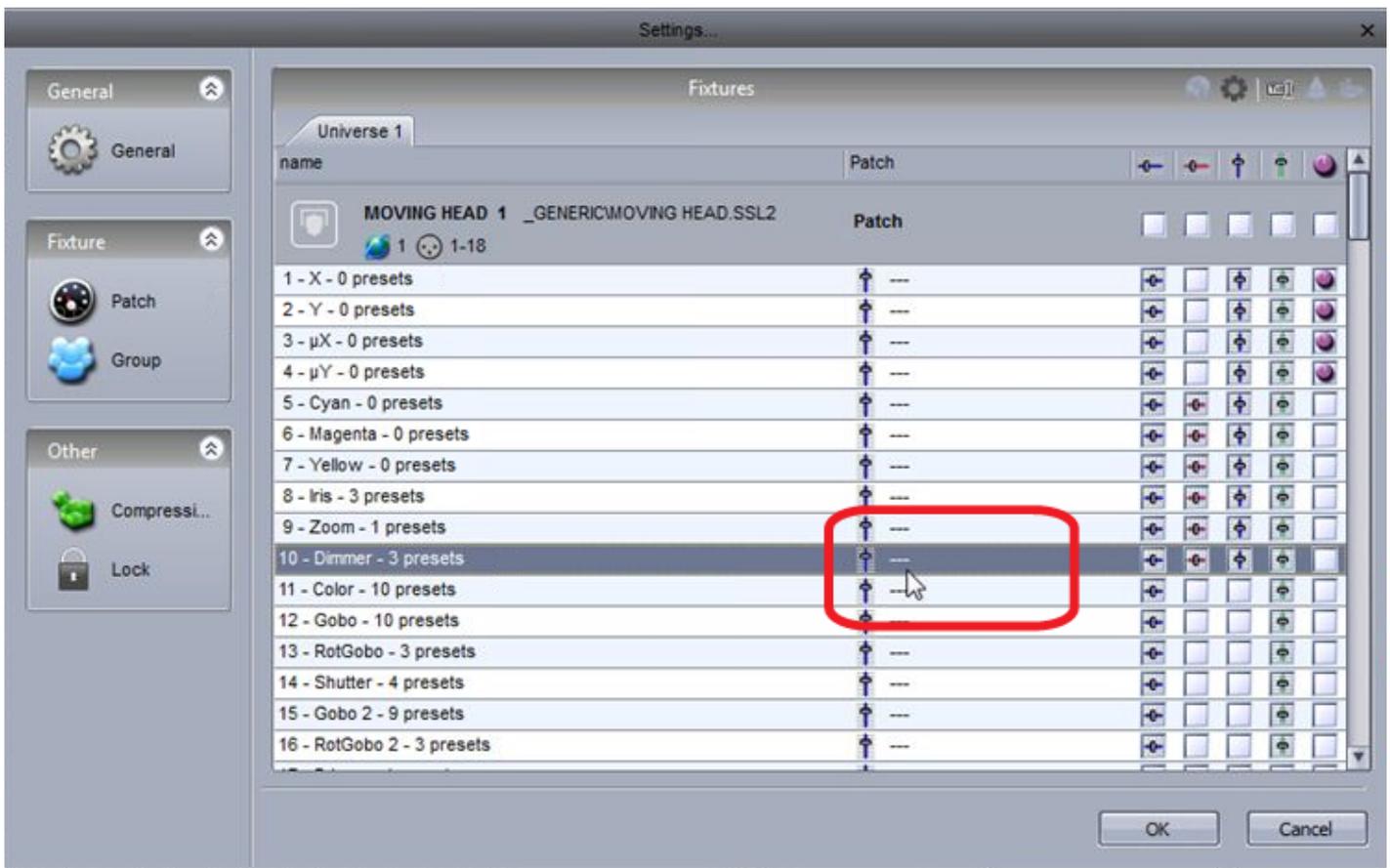
Imaginez qu'un seul de vos appareils regroupent 4 systèmes RGB eux-mêmes positionnés comme une matrice 2x2 (12 canaux DMX). Dans certains cas, vous souhaitez peut-être utiliser ces appareils comme un seul et même projecteur. Vous devez donc spécifier une matrice primaire en spécifiant les dimensions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

5.5.Patch avancé

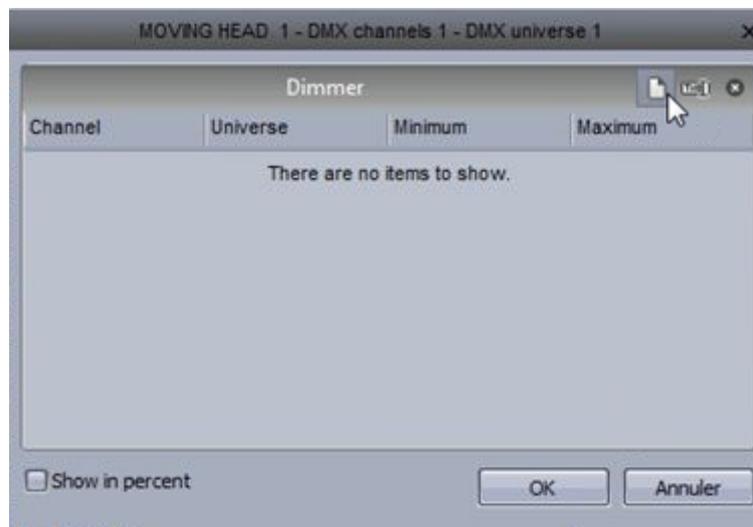
Patch avancé

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

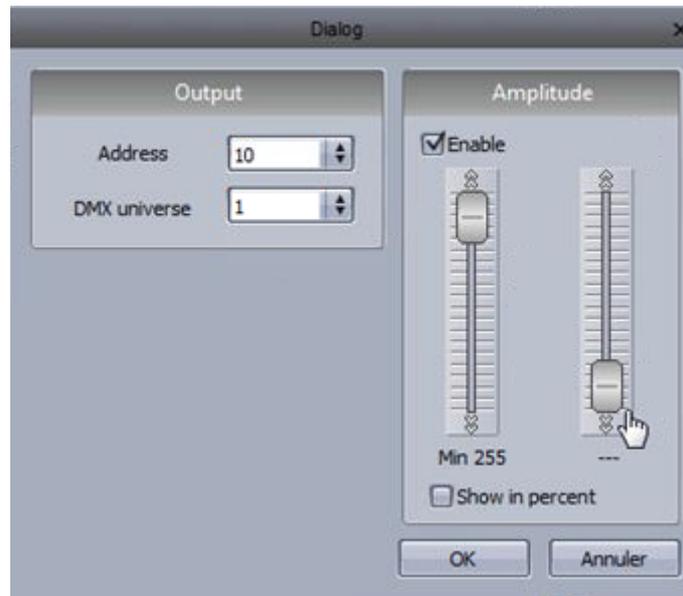
Le patch d'un canal peut être modifié en cliquant dans la zone patch.



Cliquez ici pour mettre en place un nouveau patch.

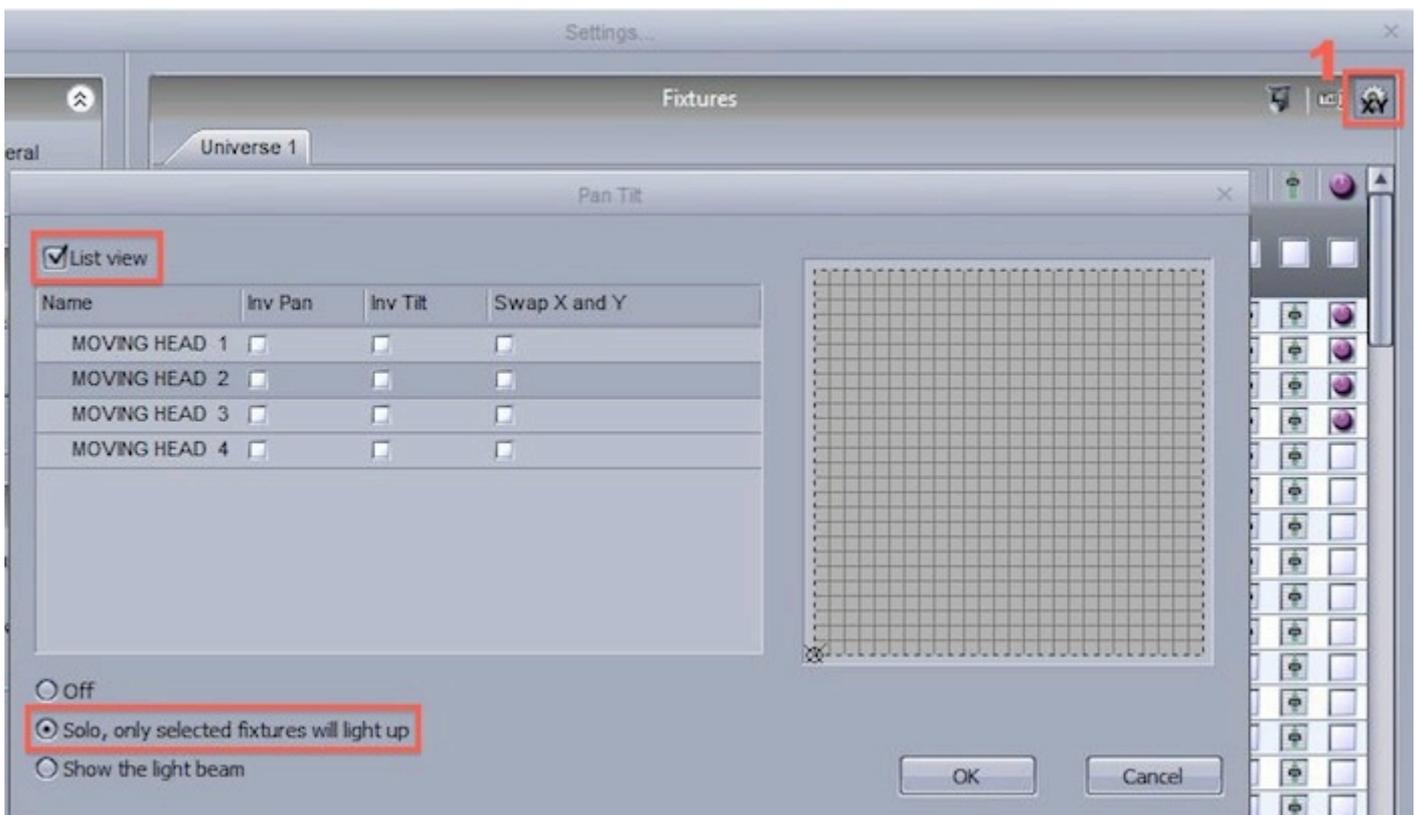


Le canal et l'univers de sortie peuvent être sélectionnés sur la gauche ainsi que les amplitudes mini et maxi. En assignant 255 au minimum et 0 au maximum vous inverserez le canal. Cela peut-être utile avec un projecteur pour le quel le dimmer est fermé à 100% et ouvert à 0.



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 boîte 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".



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).



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 bonnes sorties DMX du décodeur.

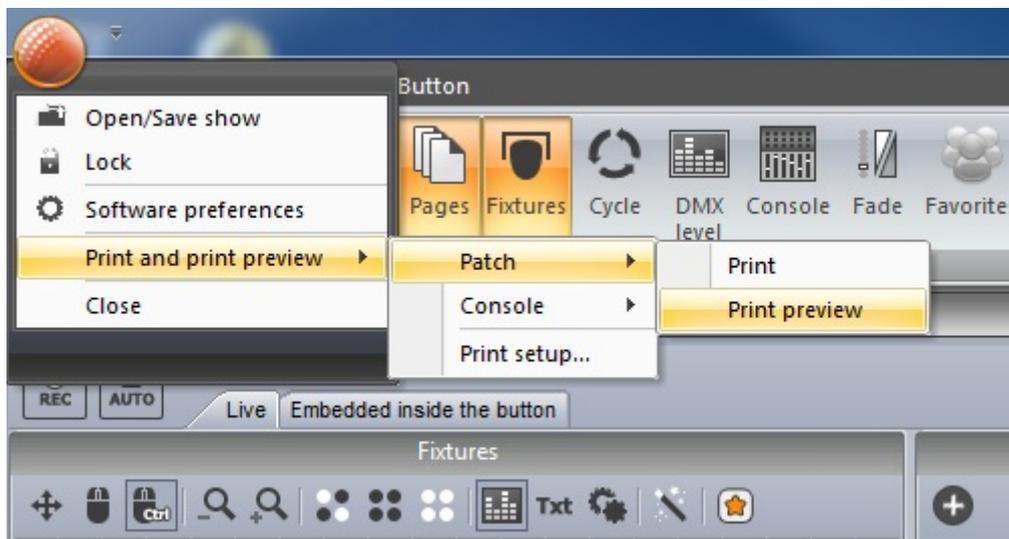
Les interfaces suivantes sont compatibles Art-Net :

- 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

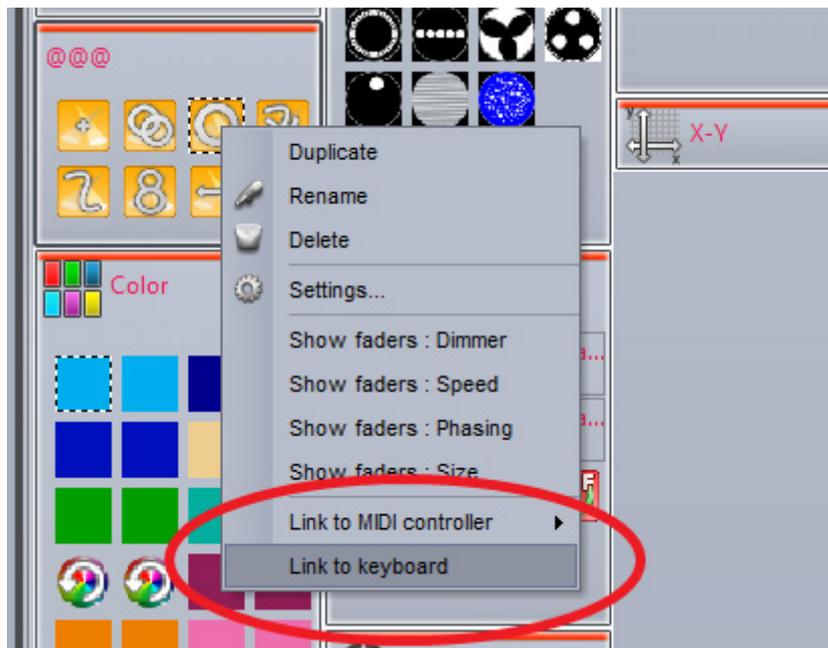
Il est possible d'imprimer la liste des appareils utilisés dans votre show avec leurs positions et adresses DMX. Cette fonction est utile afin de paramétrer les adresses DMX de vos appareils une fois le show réalisé avec le logiciel.



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".



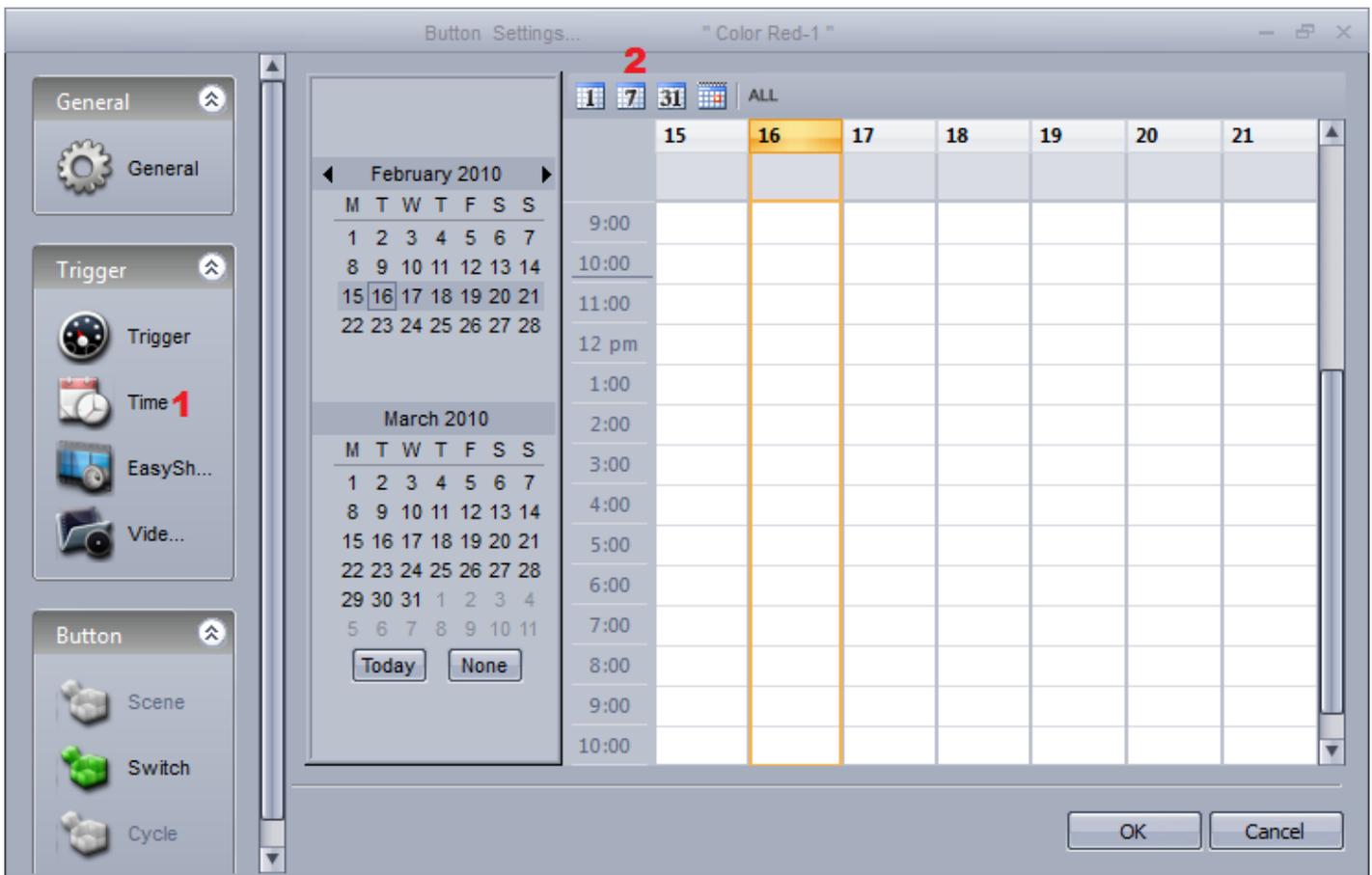
Enfoncez la touche à assigner comme raccourci. Cliquez ici (1) pour définir le raccourci en mode "flash". Dans ce cas, le bouton sera enfoncé tant que vous maintiendrez la touche de votre clavier enfoncée.



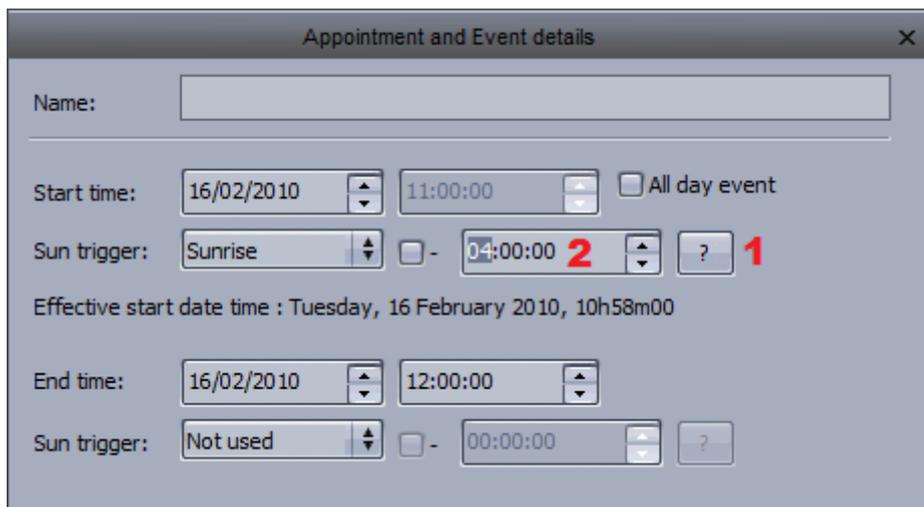
6.2. Heure et date

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.



Les scènes peuvent être déclenchées au 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.



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

Appointment recurrence

Start time: 11:00

Sun trigger: Sunset - 00:00:00 ?

Effective start date time : Tuesday, 16 February 2010, 17h11m00

End time: 12:00

Sun trigger: Not used - 00:00:00 ?

Duration: 1 hour

Recurrence pattern

Daily

Weekly

Monthly

Yearly

Recur every 1 Week(s) on

Monday Tuesday Wednesday Thursday

Friday Saturday Sunday

Range of recurrence

Start time: 16/05/2010

No end date

End after 10 occurrences

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

Set the button on

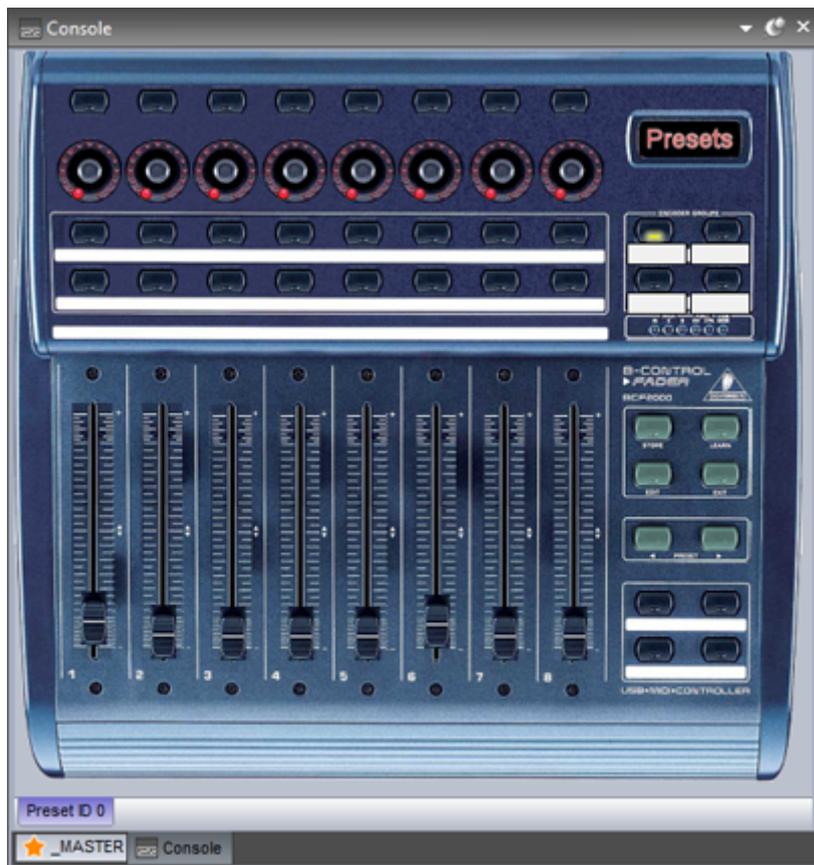
Set the button off

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 contrôleur MIDI, DMX ou Easy Remote.

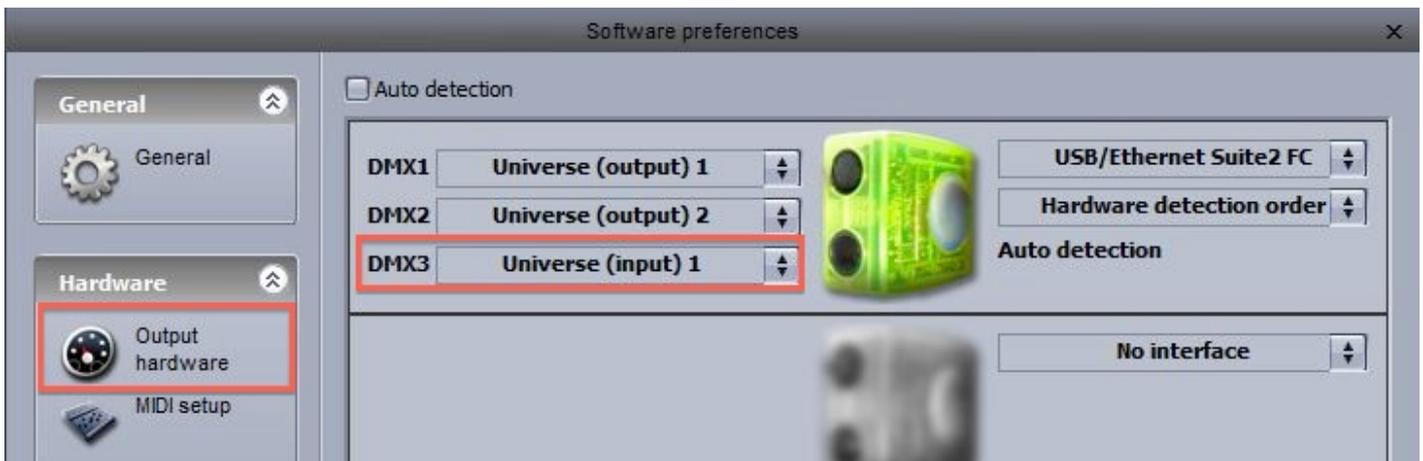
Vous pouvez charger un preset de console ou bien utiliser l'éditeur et créer votre propre écran. Lisez le chapitre consacré à l'éditeur de console pour plus d'informations.



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



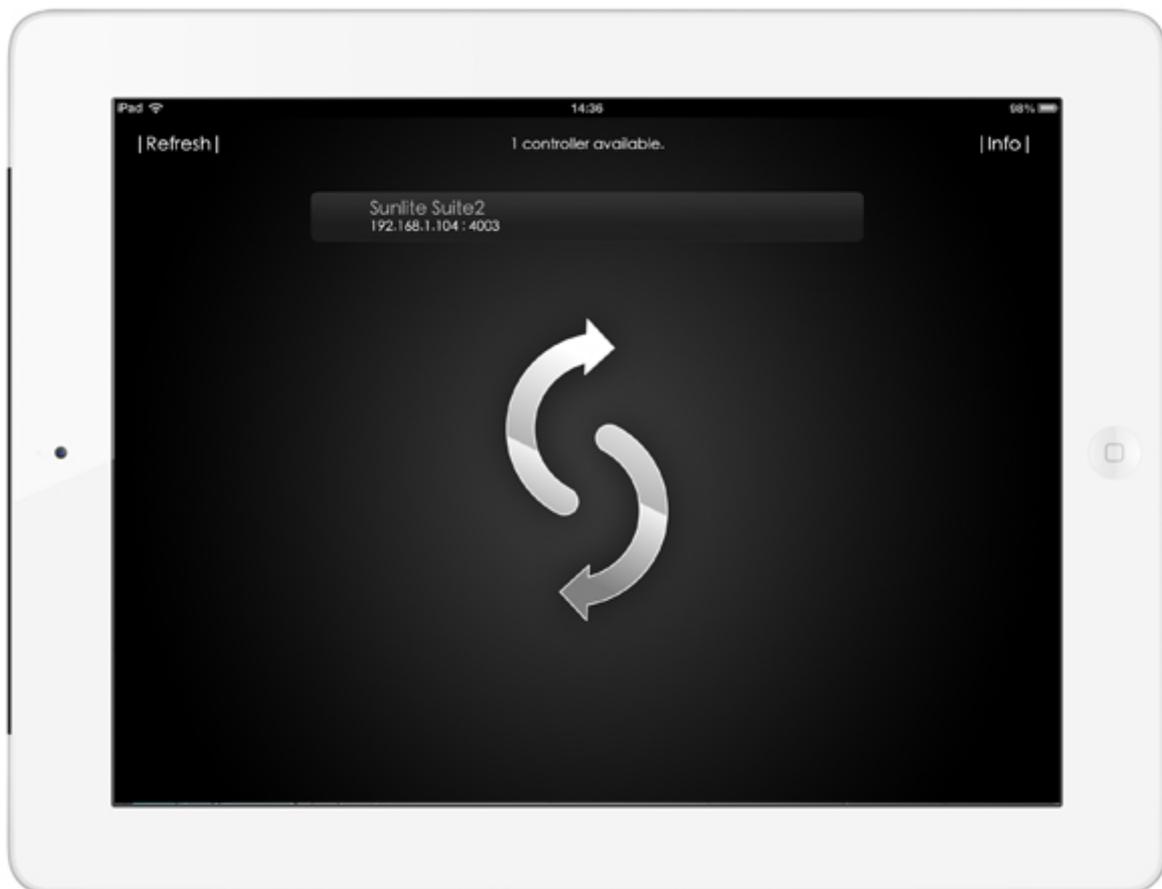
Pour utiliser la console avec un contrôleur DMX, veillez à bien assigner un univers DMX en entrée de votre interface.



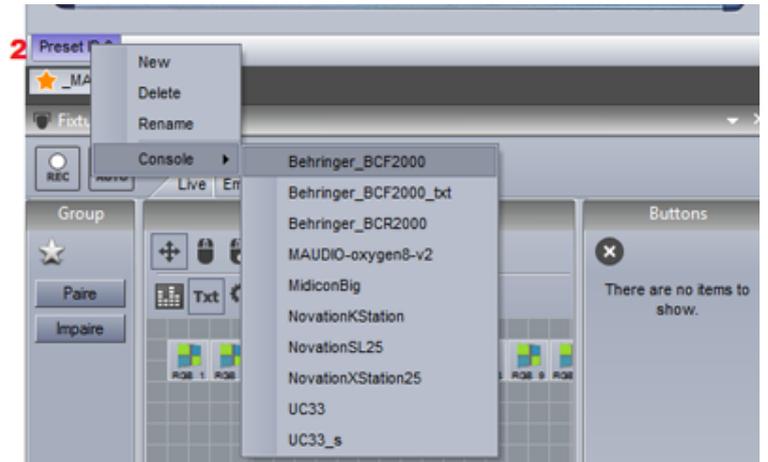
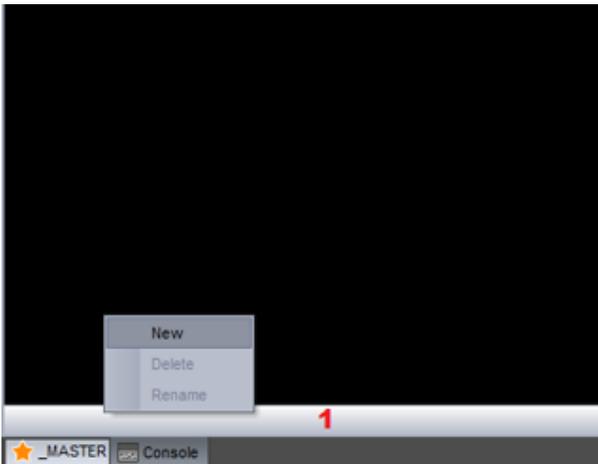
Si vous souhaitez contrôler votre console à partir d'un appareil mobile (iPhone, iPad ou Android) :

- 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.

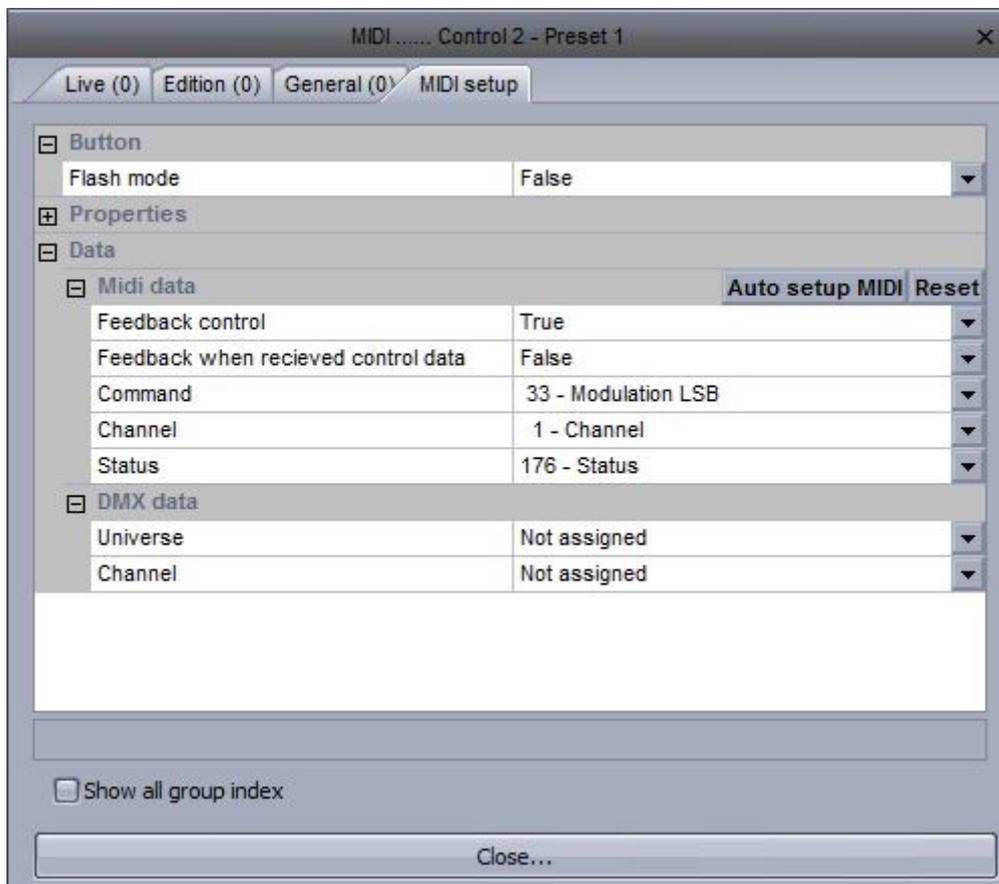


Mapping MIDI controls to the console

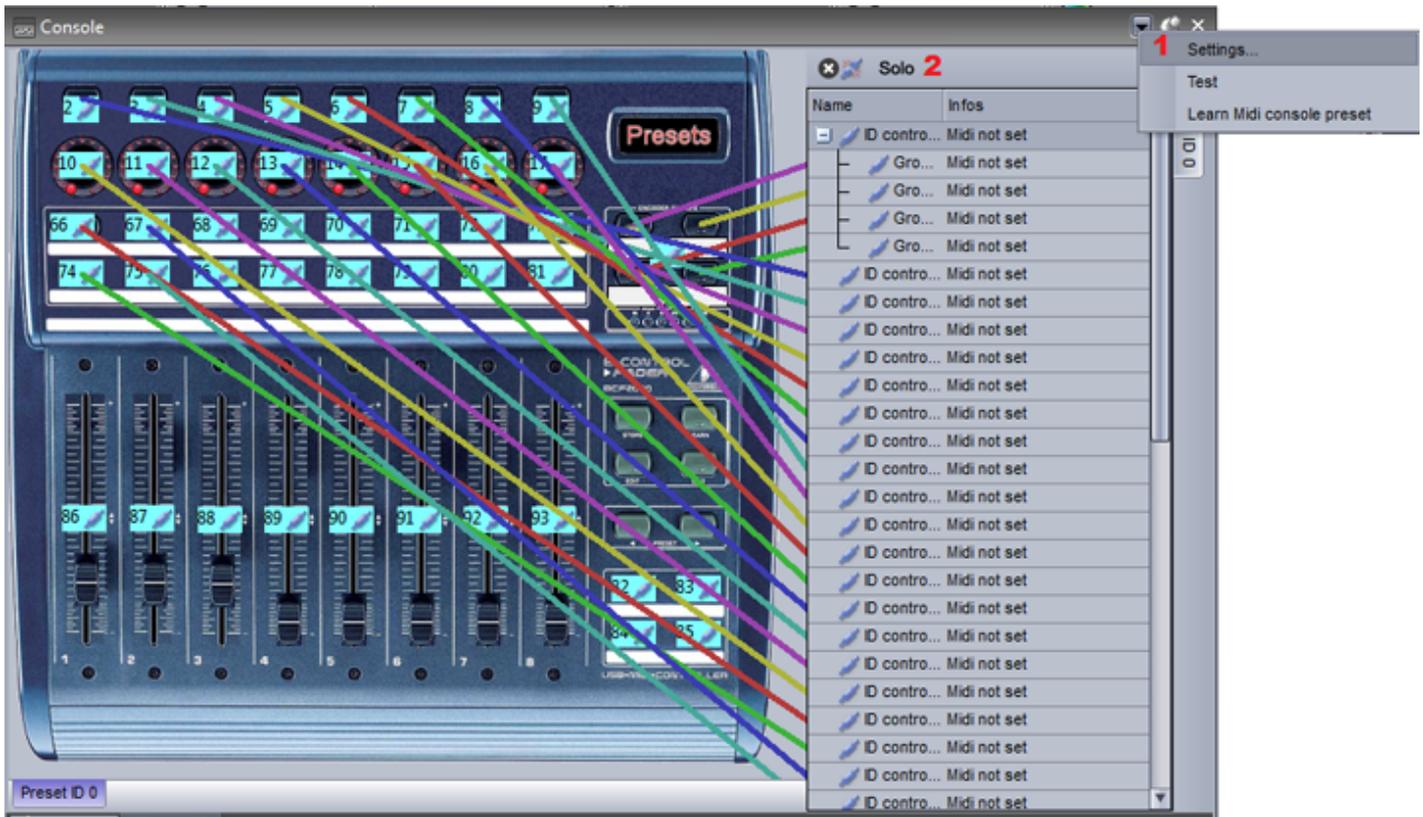


Les consoles EasyRemote sont assignées automatiquement, ce n'est pas le cas des contrôleurs MIDI ou DMX. La plupart des consoles pré-enregistrées sont déjà paramétrées. Cependant vous aurez peut-être à assigner chacun des boutons de votre contrôleur au logiciel.

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"



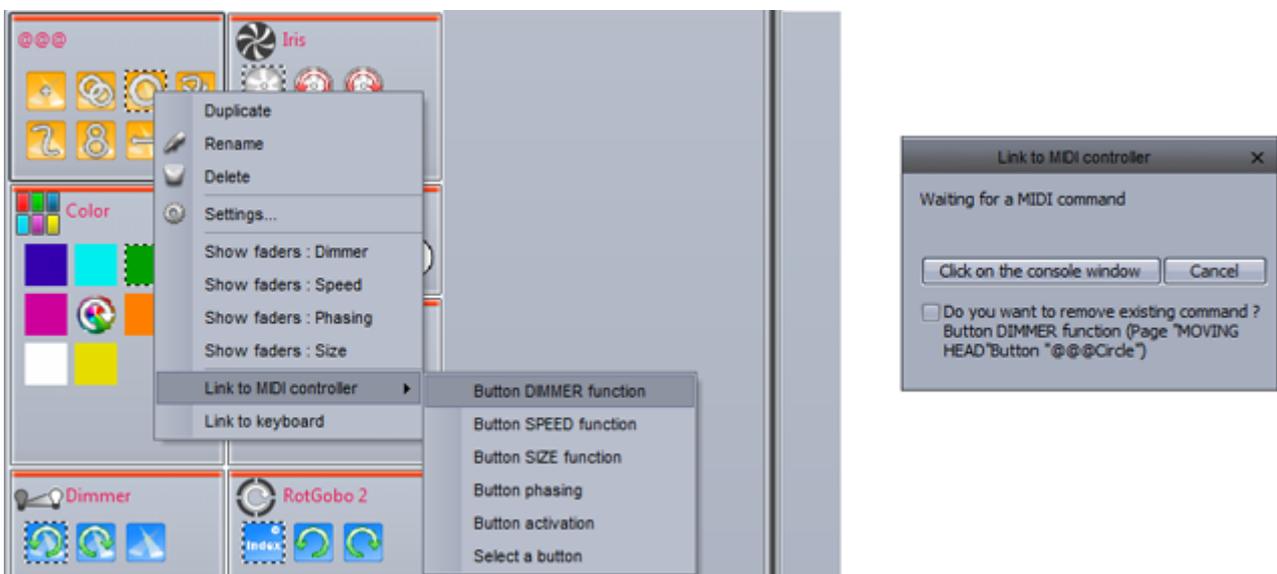
Chaque commande et le bouton correspondant peut être visualisé ici (1). Sélectionnez solo (2) pour ne voir que le contrôle sélectionné.



Assigner une commande à un bouton

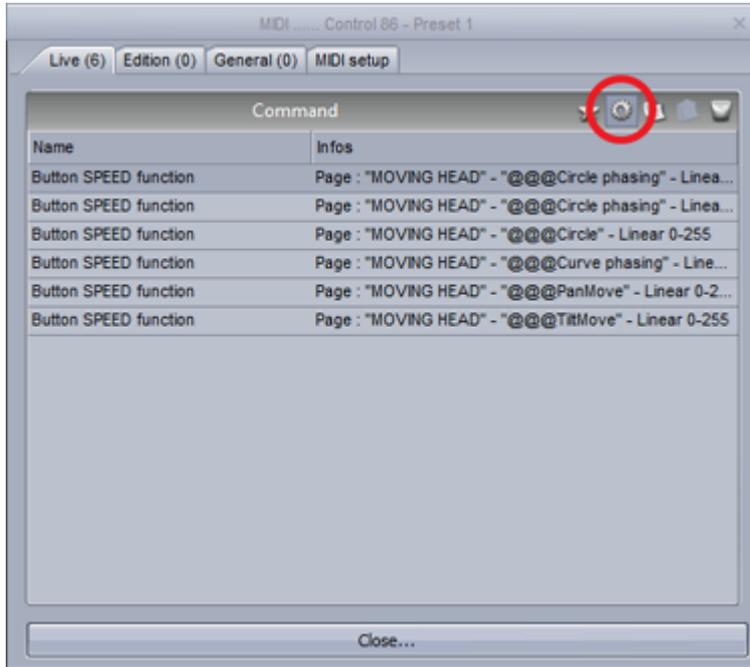
Afin d'assigner une commande SUITE2 à un bouton de la console, il suffit :

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.



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 ci-dessous, lorsque la valeur de la commande dépasse 47 la vitesse de la séquence est au maximum.



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.

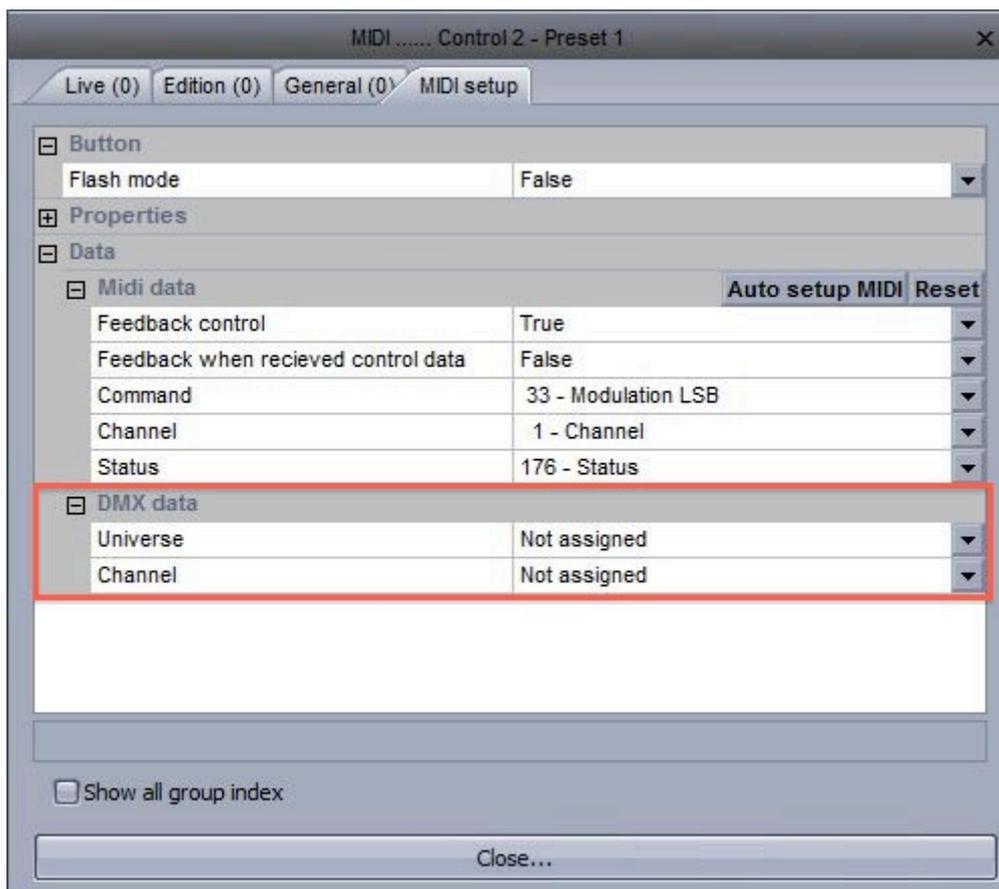
6.4.DMX

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.



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.



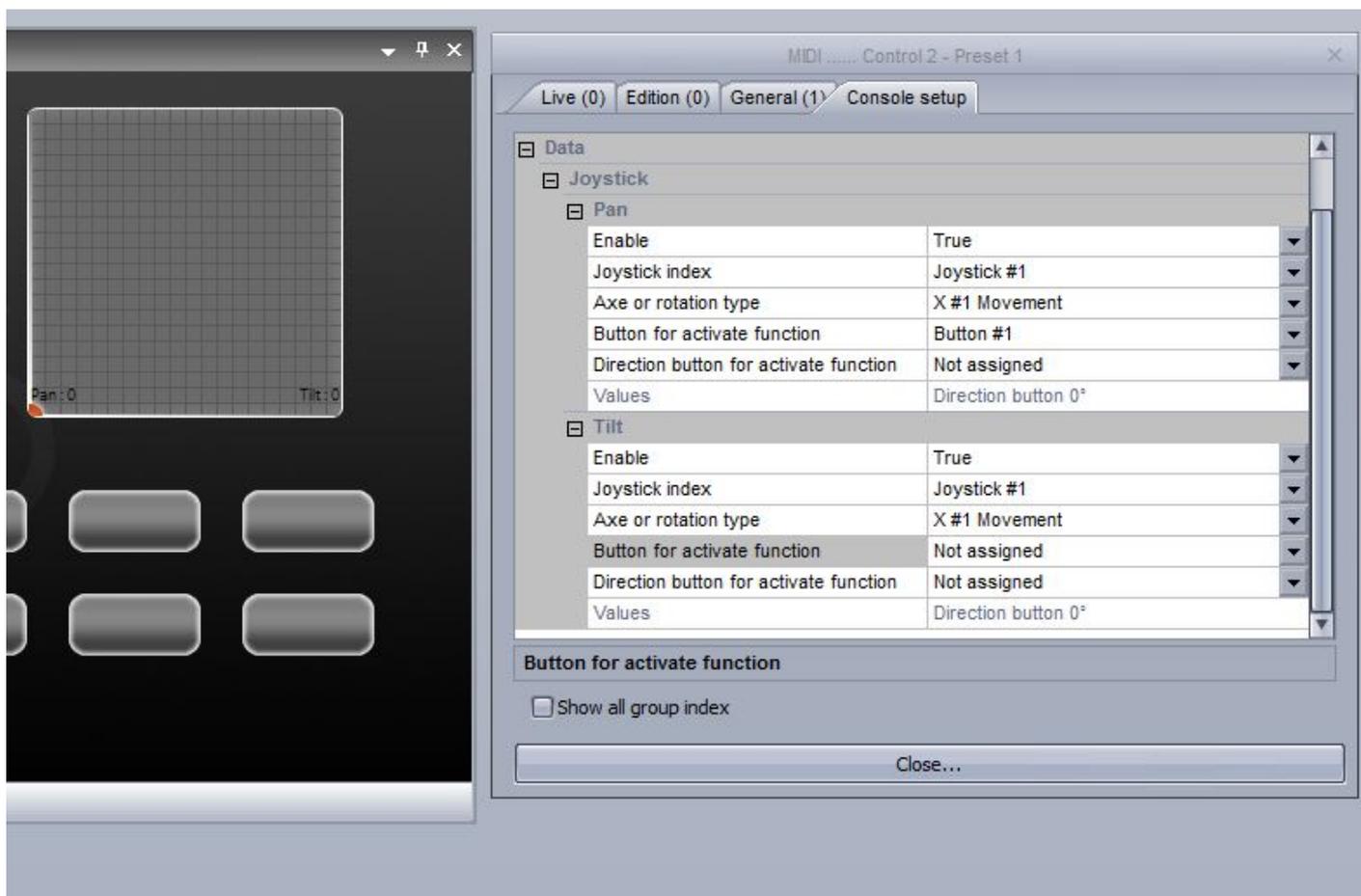
6.5. Joystick

Vous pouvez contrôler une 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

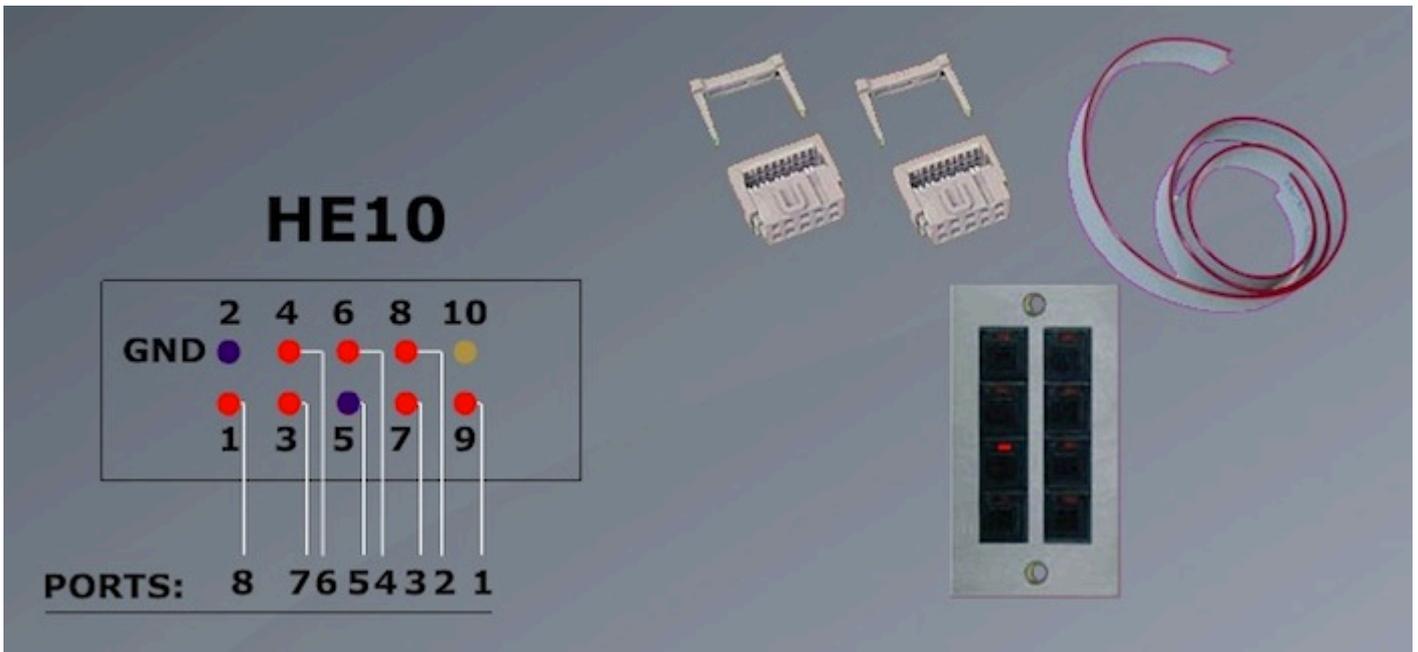


6.6. Ports d'entrée

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

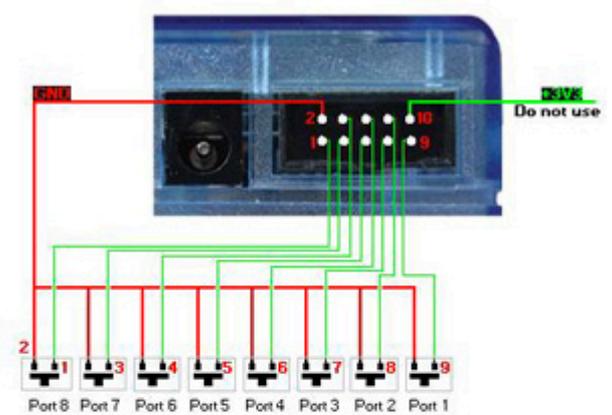
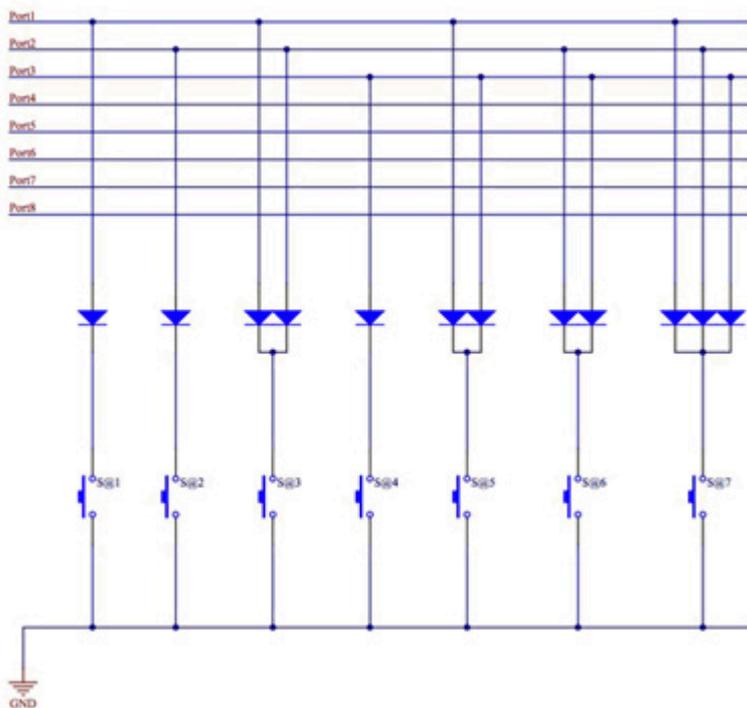


Il s'agit d'un connecteur électronique de type HE10. Vous pouvez y connecter un clavier avec 8 boutons par exemple. Il suffit pour cela d'établir un contact entre chacun des 8 ports et la masse.



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.

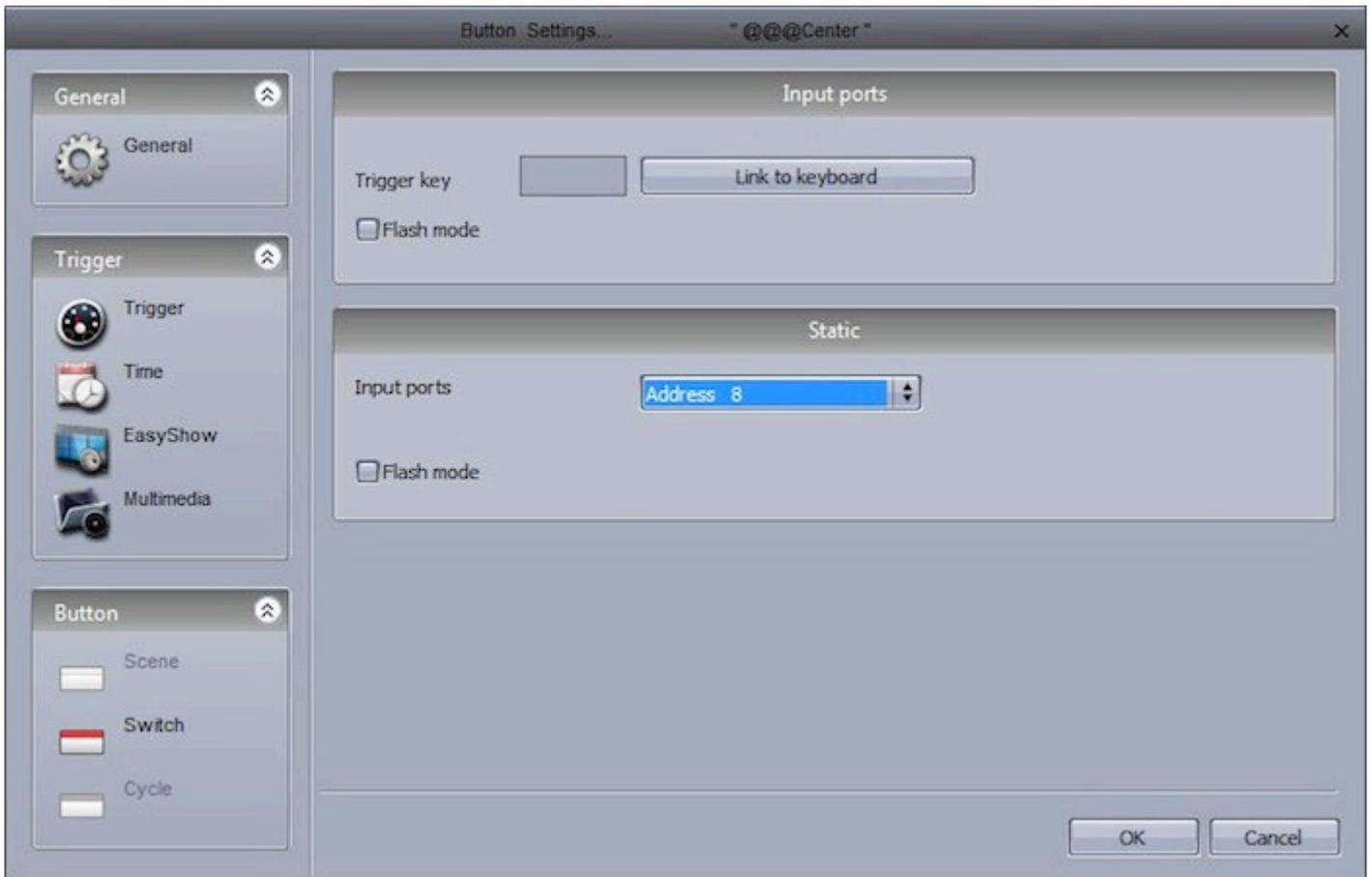
Une solution pour combiner les ports serait d'utiliser une diode entre les switchs et les ports du boîtier. Vous pouvez utiliser une diode générique de type 1n4148.



	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4	Port 5	Port 6	Port 7	Port 8
	1	2	4	8	16	32	64	128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....								
Address 254		ON						
Address 255	ON							

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.



6.7.MIDI Time Code (MTC)

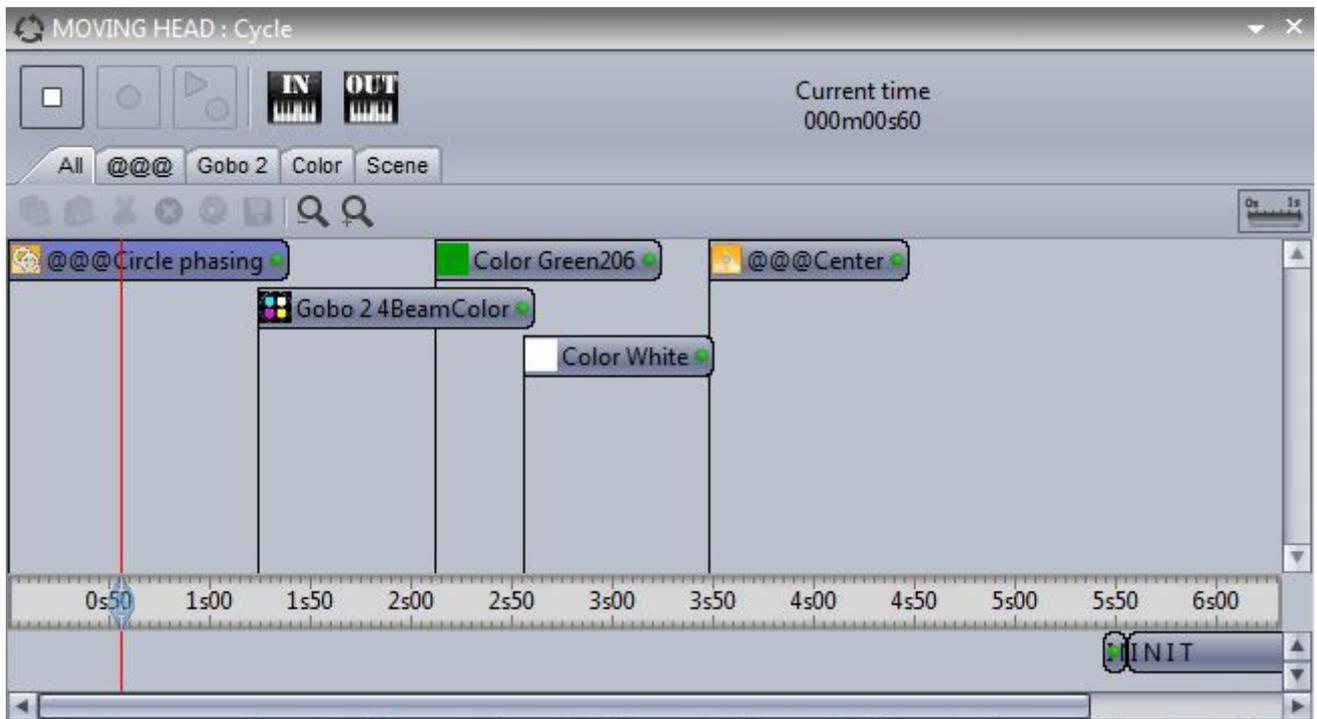
Le MIDI Time Code (MTC) est la conversion MIDI du signal SMPTE. Il a été créé pour des besoins de synchronisation entre périphériques. Vous pouvez par exemple synchroniser un cycle avec un lecteur CD ou un logiciel de son ou vidéo.

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.



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.



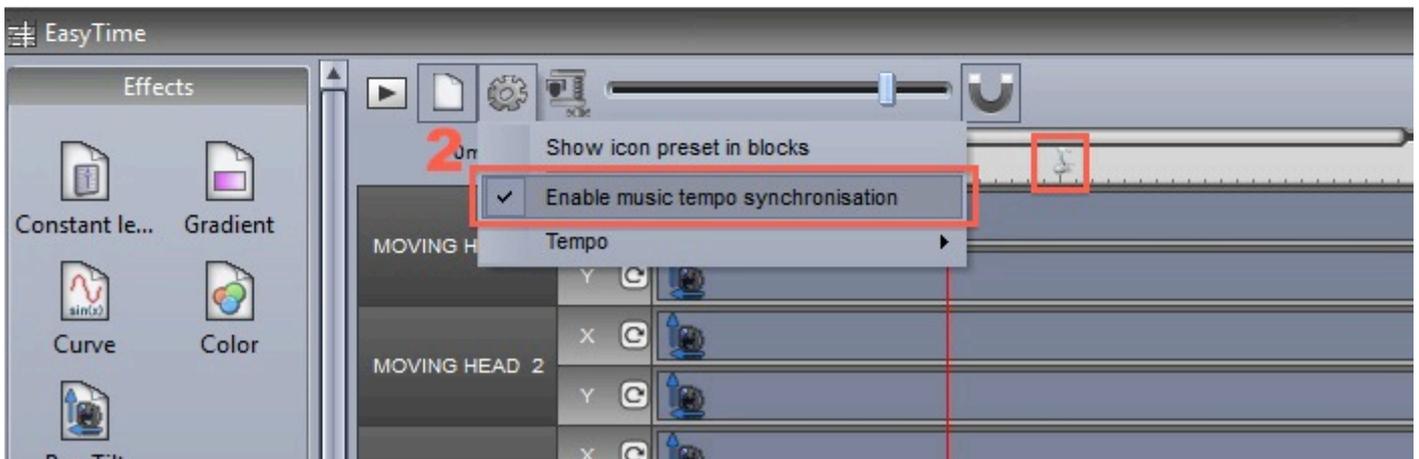
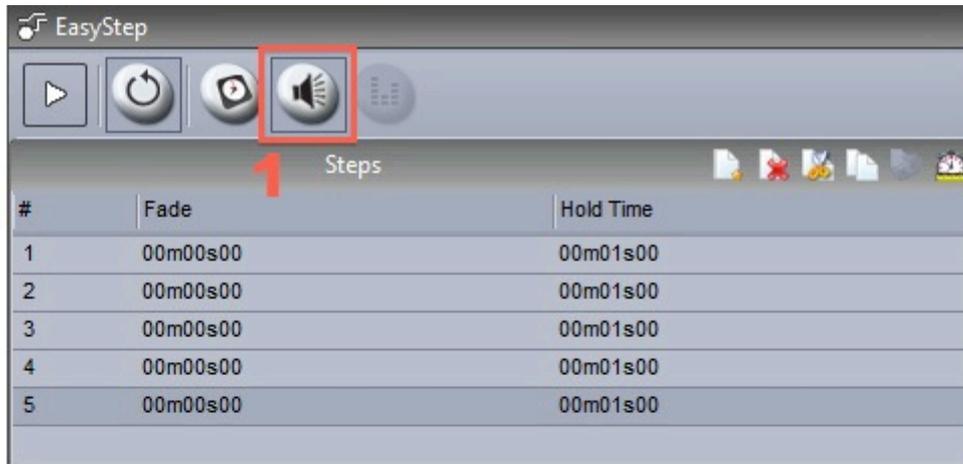
6.8.Audio

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,



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

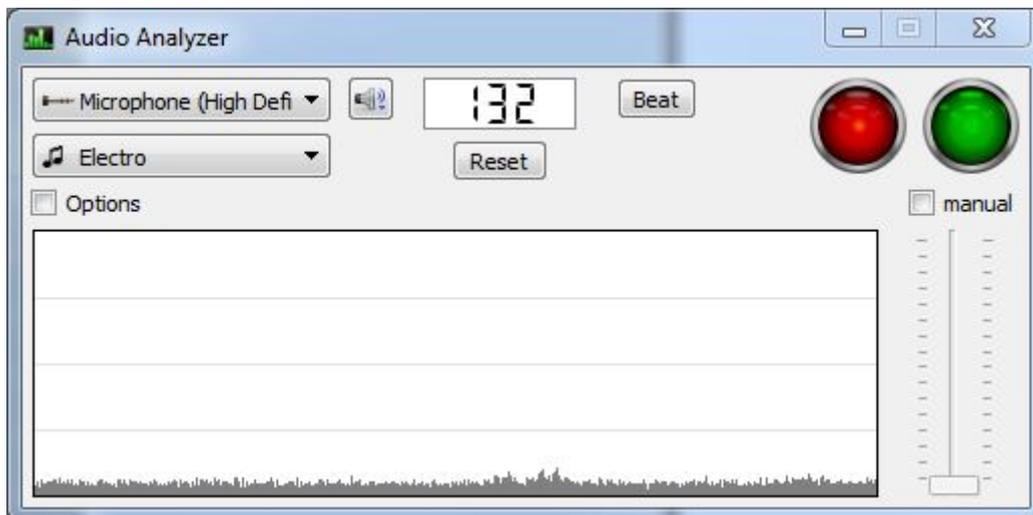
BPM MIDI : Détection du BPM envoyé par un logiciel ou table de mixage de dernière génération, vous devez spécifier un périphérique dans les paramètres généraux du logiciel afin d'utiliser cette fonction

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



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.



Paramètres Avancés - Filtres et Profils

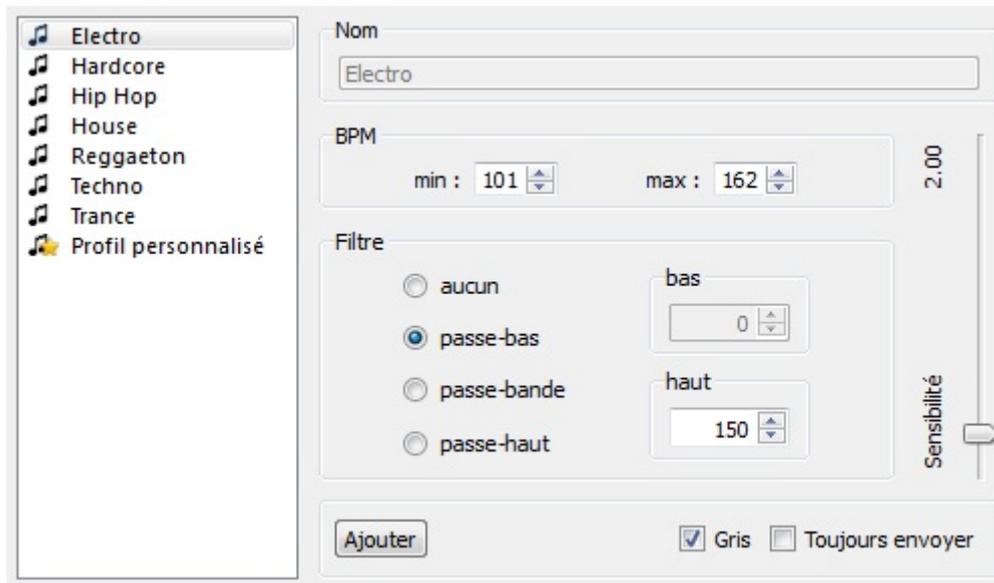
Pour accéder aux paramètres avancés, cochez la case "Options". Les paramètres suivants sont proposés:

- 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[^]me 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).

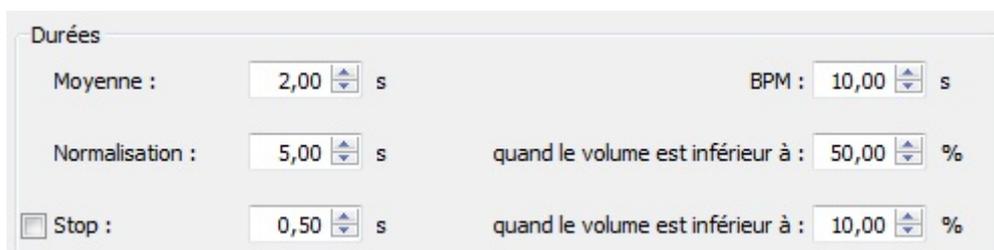
- Sensibilité : la sensibilité détermine combien de fois le volume moyen sur un petit échantillon doit être

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.



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.



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

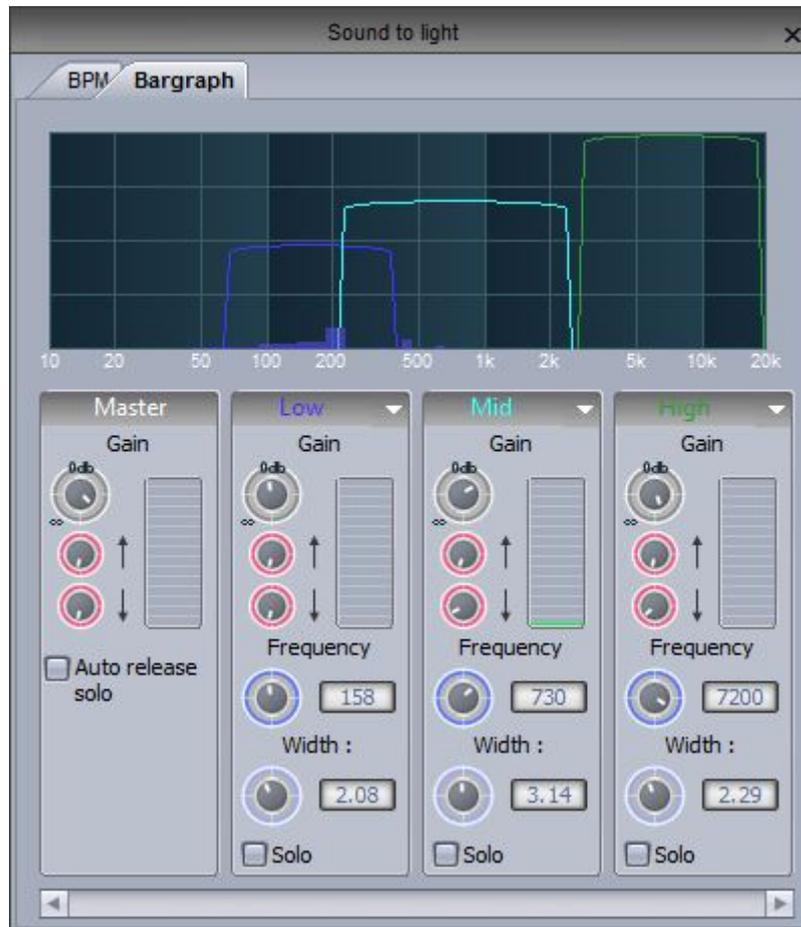
time a peak of an audio signal reaches a threshold (set automatically inside the audio analyzer). Click [here](#) to activate pulse detection on an Easy Step sequence.



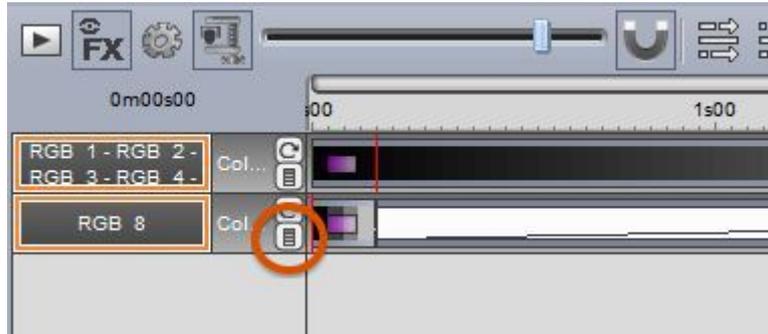
Bargraph Detection

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 egg timer 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.

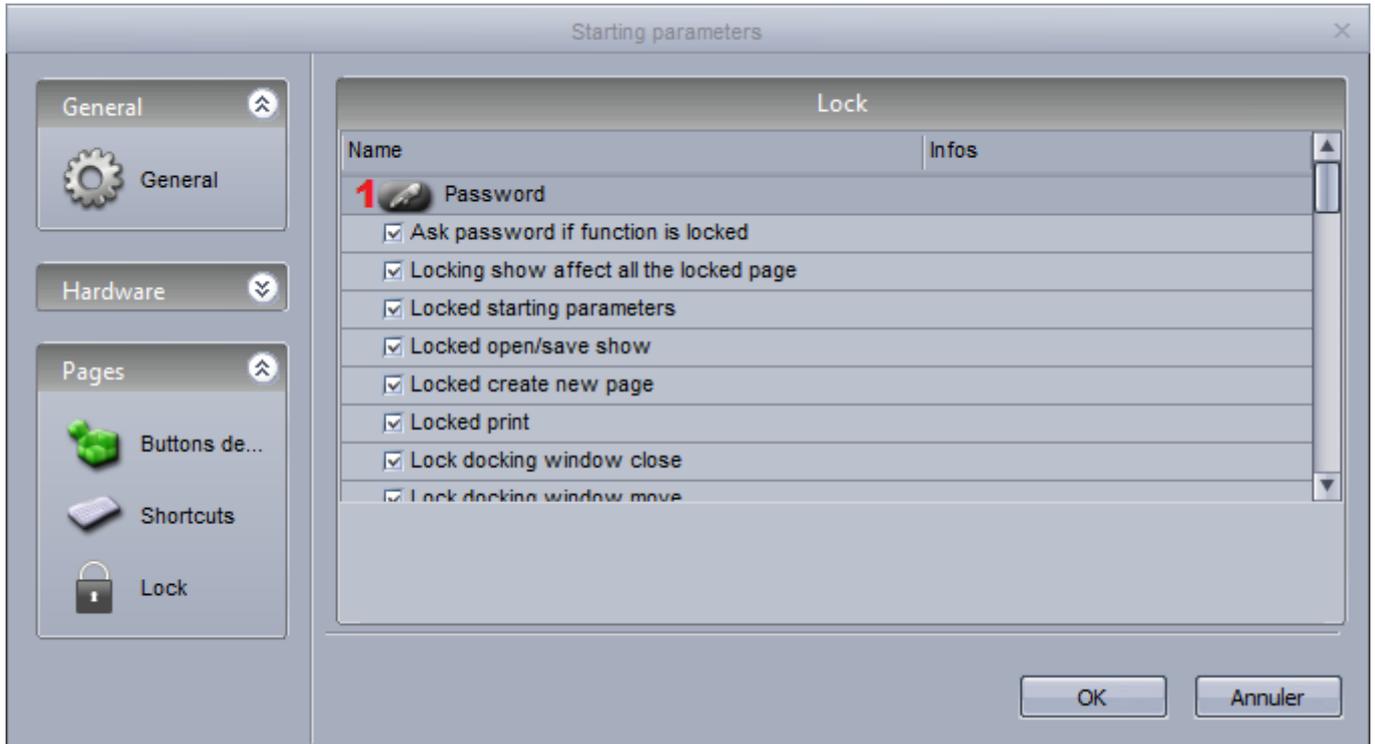


7. Autres fonctionnalités

7.1. Les privilèges d'accès

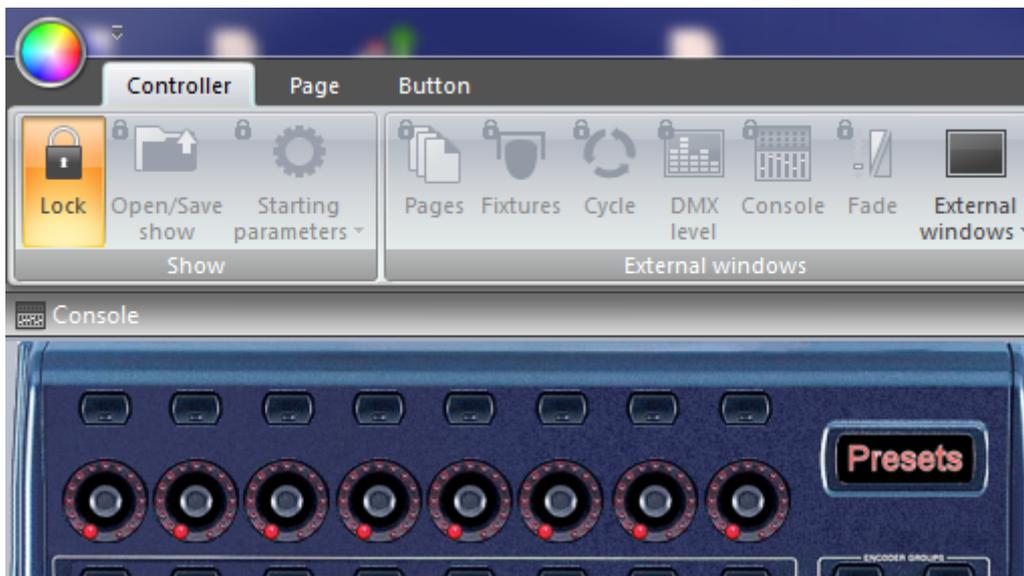
Plusieurs parties du logiciel peuvent voir leur accès bloqué et protégé par mot de passe. Les paramètres d'accès sont à définir dans l'onglet "protections" des paramètres généraux du logiciel.

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



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.

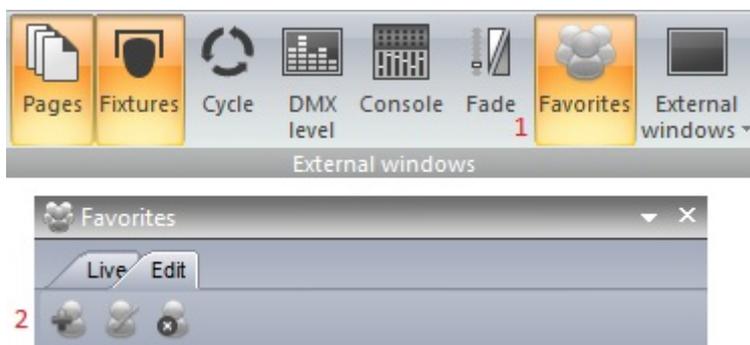


Forgotten the password?

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.

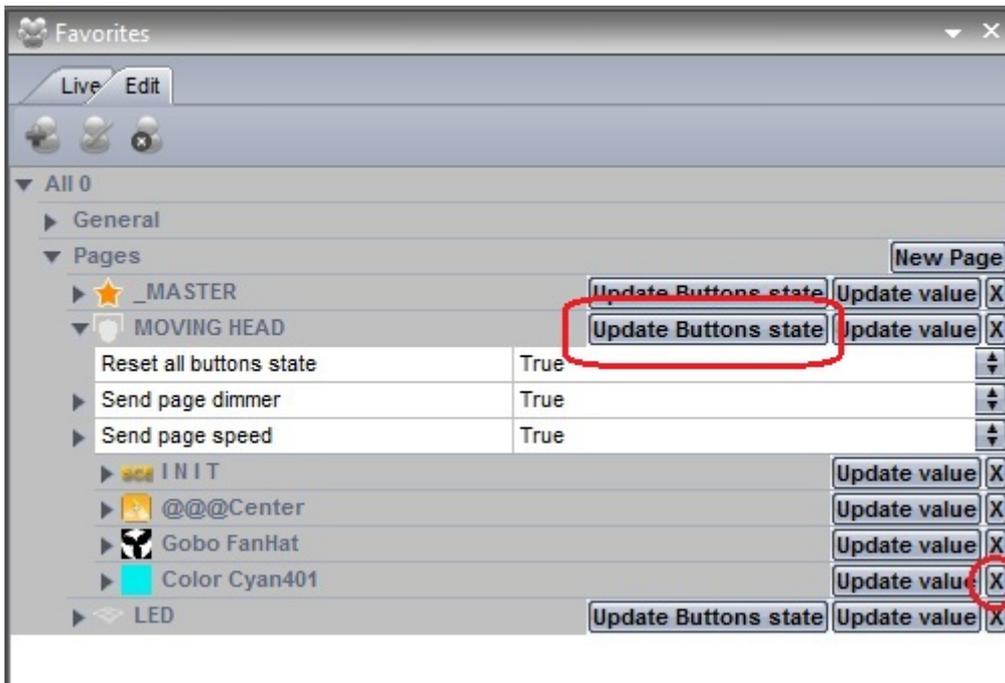
7.2.Les favoris

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 créez un nouvel état ici (2).

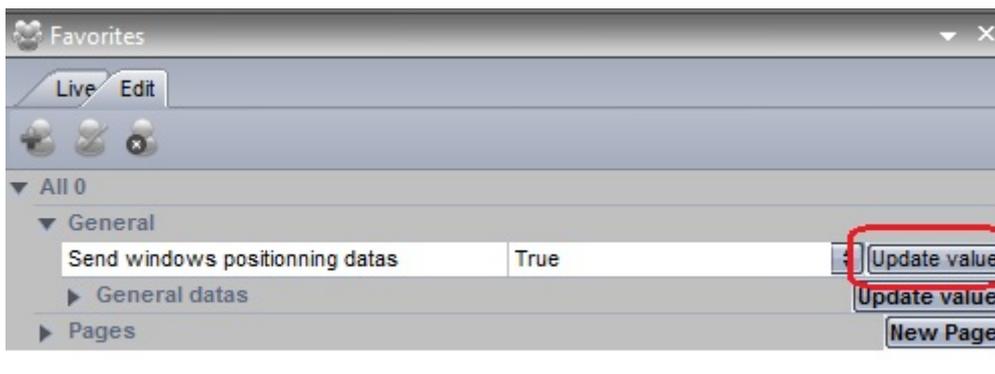


Utilisez l'onglet "Édition" pour modifier les favoris classés par page. Dans notre exemple ci-dessous, le preset bleu peut être supprimé du favoris en cliquant sur le X.

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".



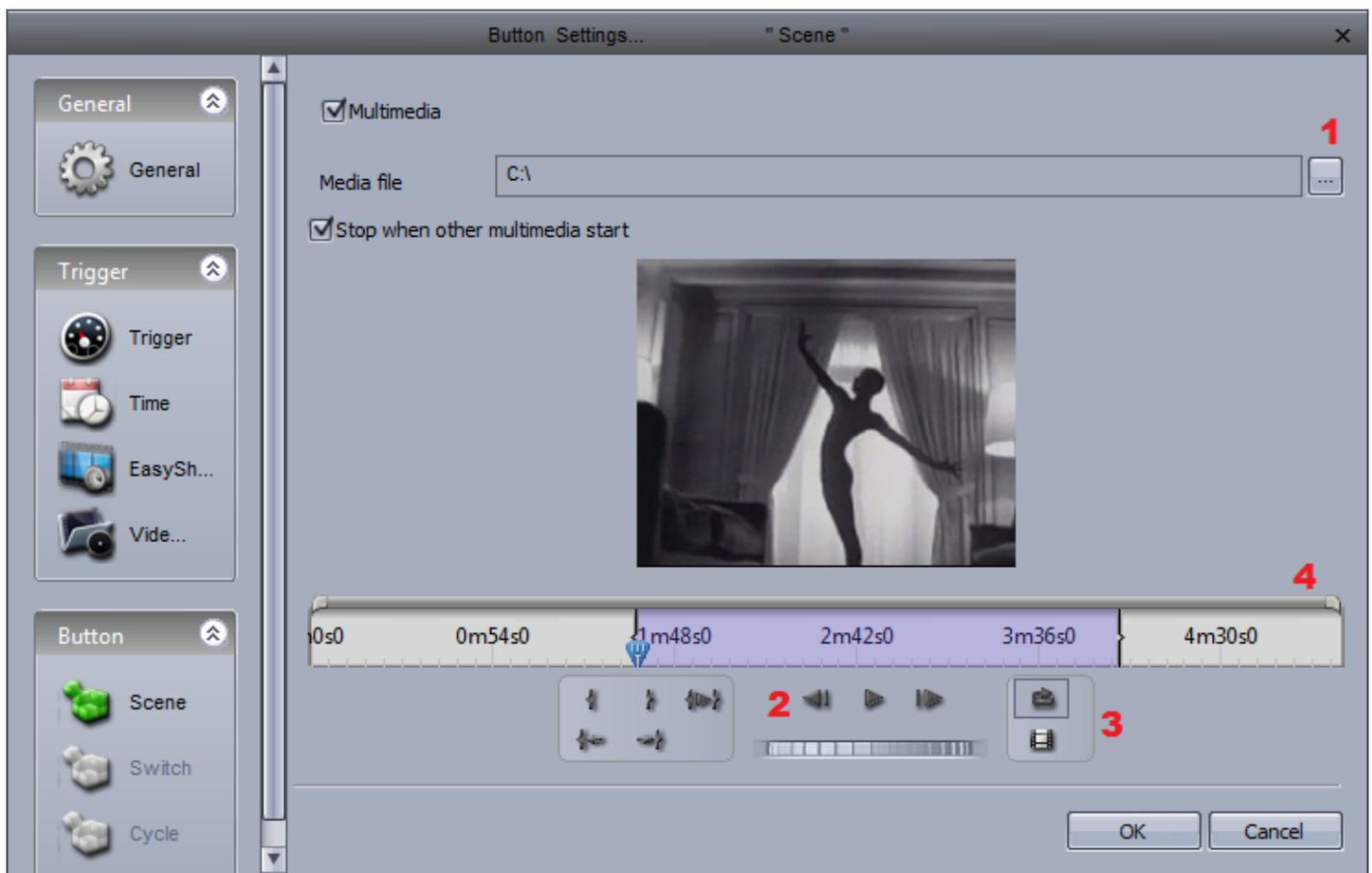
La position des fenêtres peut aussi être sauvegardée dans un favori. Pour cela, cliquez sur le bouton "mise à jour de la valeur" dans la fenêtre ci-dessous.



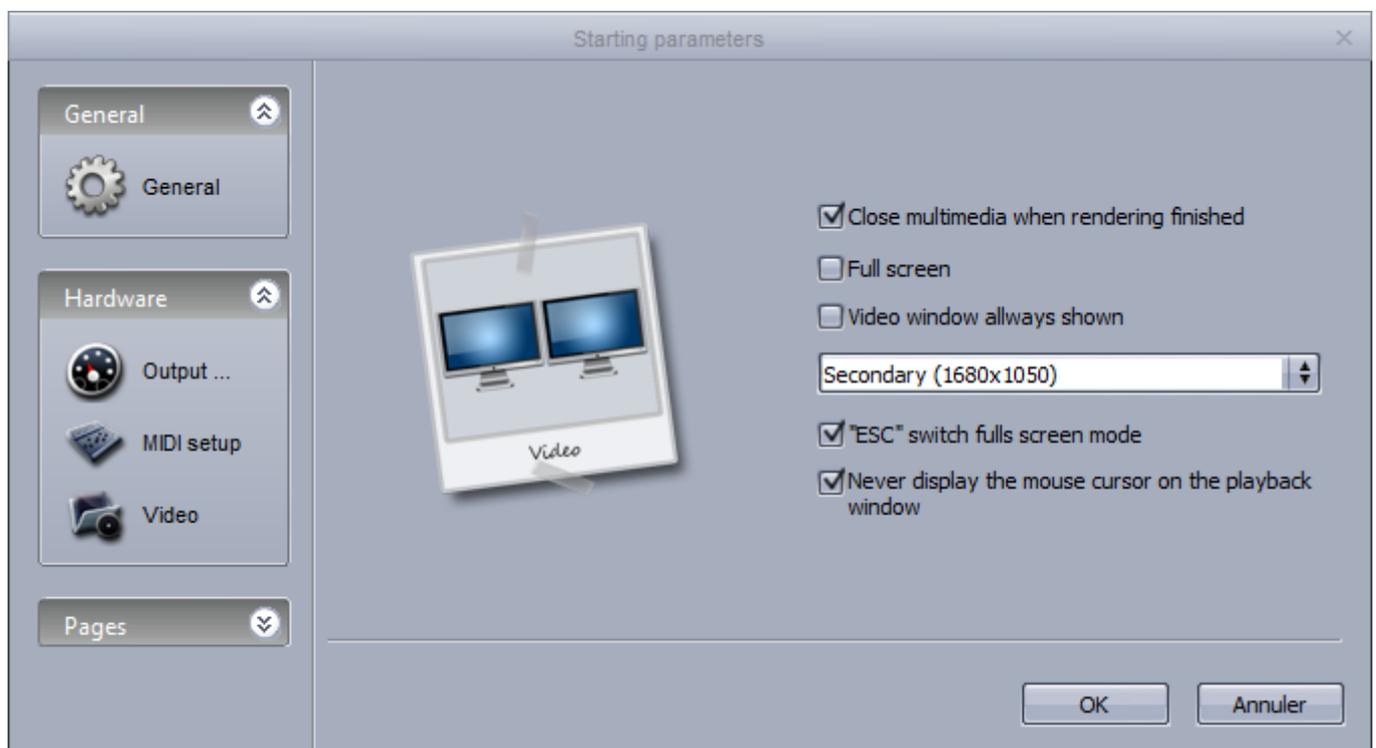
7.3.Multimedia

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)
- Ici (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

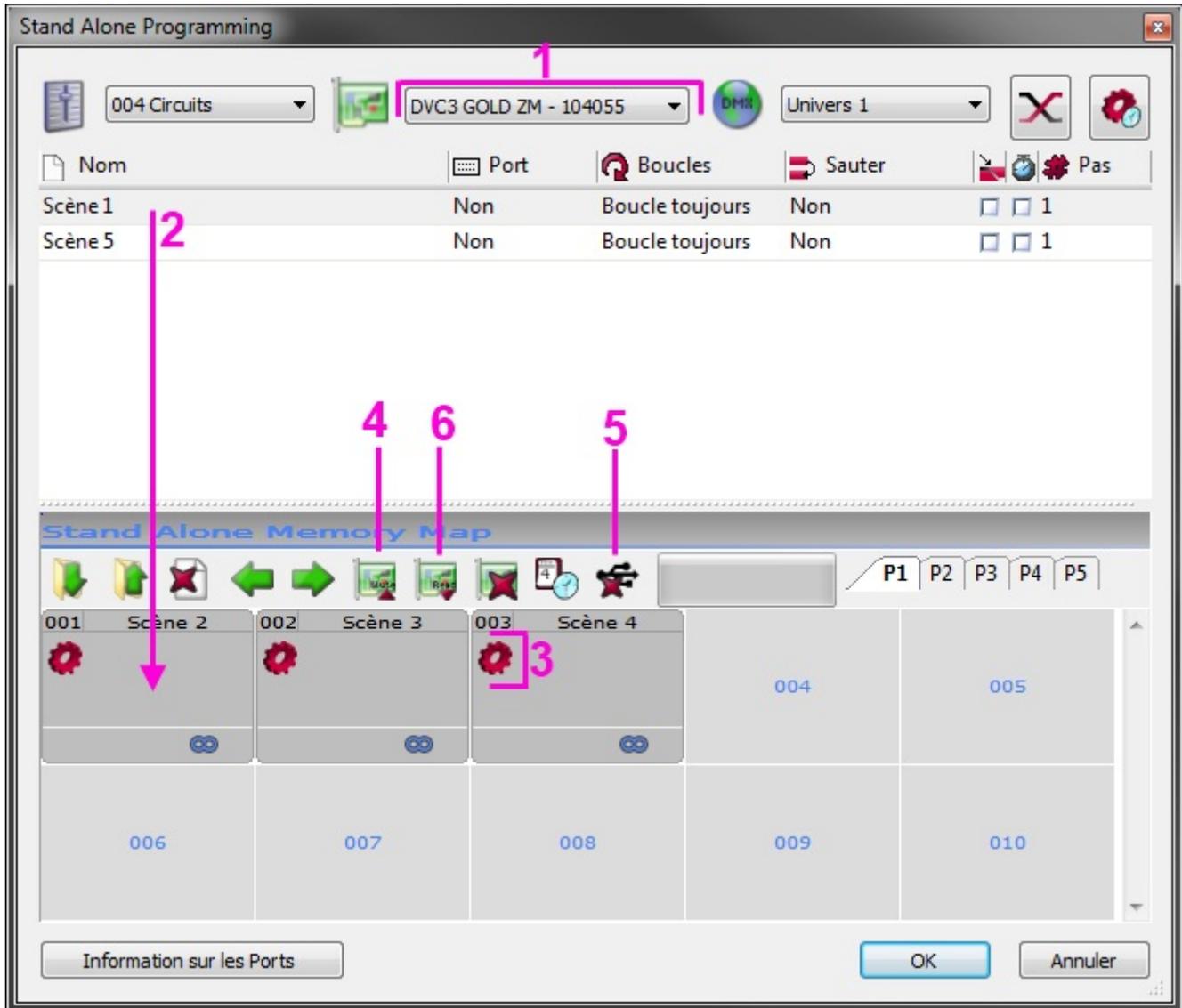


Si vous souhaitez lire votre vidéo sur un deuxième écran, vous devez le paramétrer dans les préférences du logiciel. Vous aurez besoin de redémarrer le logiciel pour valider ces changements.

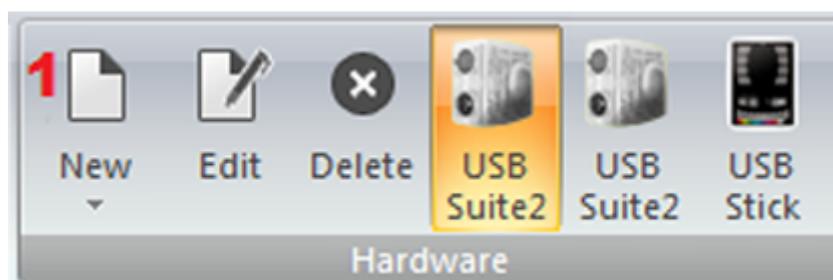


7.4.Mode autonome

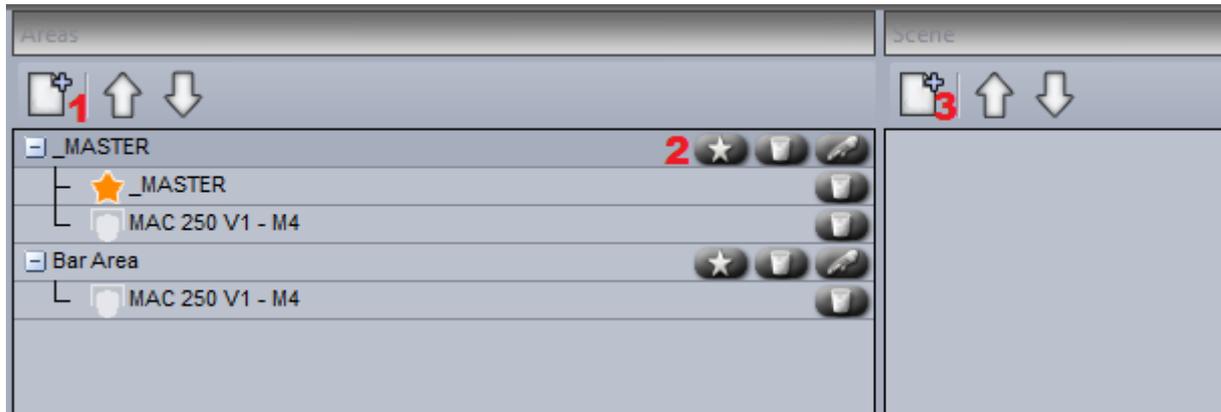
Vous pouvez sauvegarder des boutons dans la mémoire de votre interface afin de les jouer sans ordinateur. Cette fonction peut être très utile en cas de panne d'ordinateur. Accédez à l'éditeur de mode autonome ici.



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).



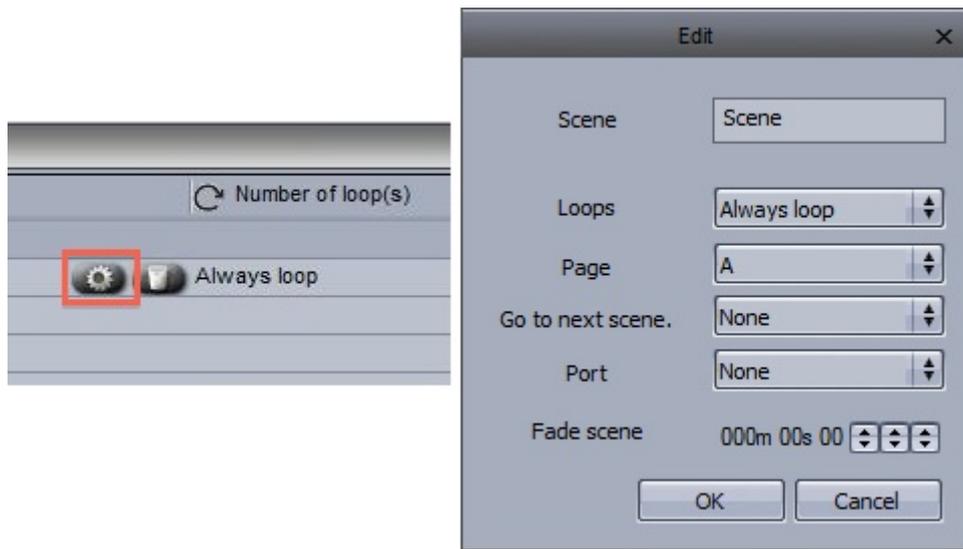
Création d'une scène pour le mode autonome

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

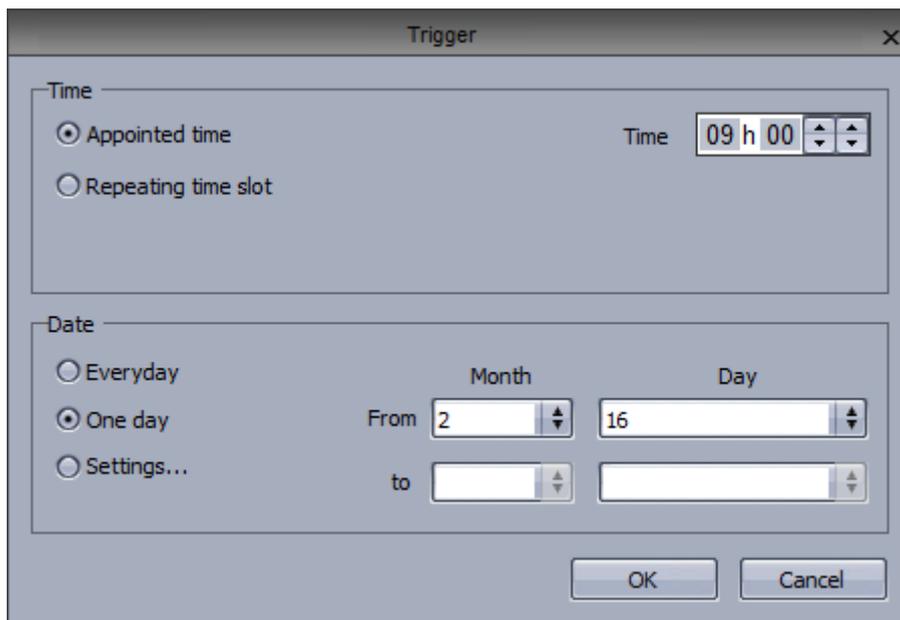
Glissez ensuite la scène vers un des 99 emplacements. Assurez vous d'avoir sélectionné la bonne zone.



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



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.



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.

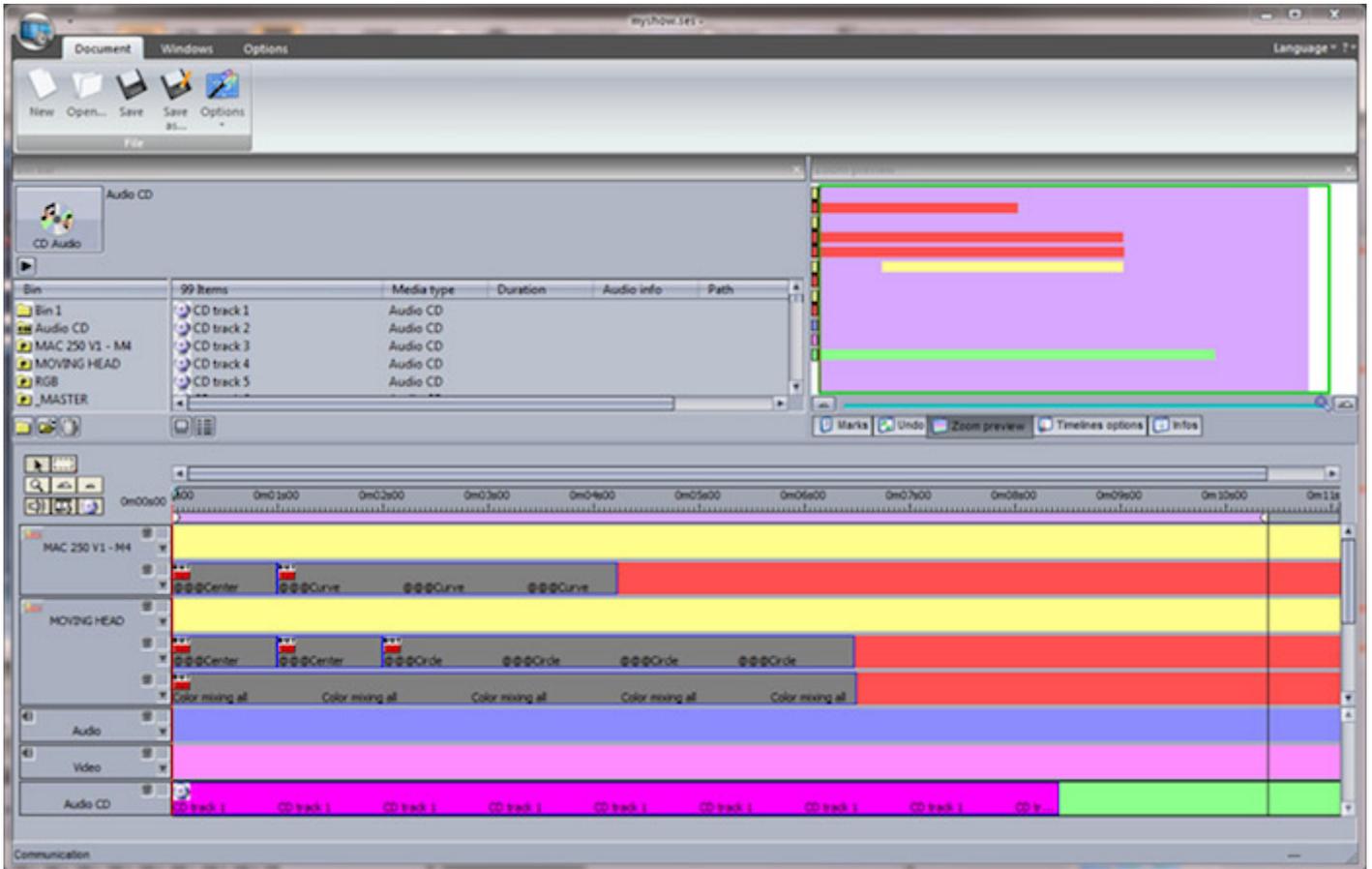


8. Easy Show

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.

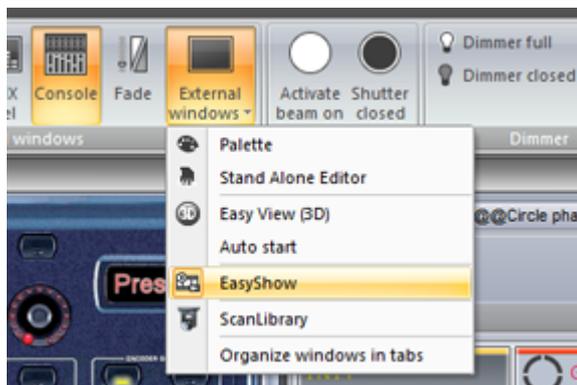
La programmation se fait à l'aide de timelines, comme la plupart des logiciels de son ou de vidéo.

L'ajout de scènes ou switches se fait par simple glisser-déposer depuis le logiciel Sunlite Suite 2.

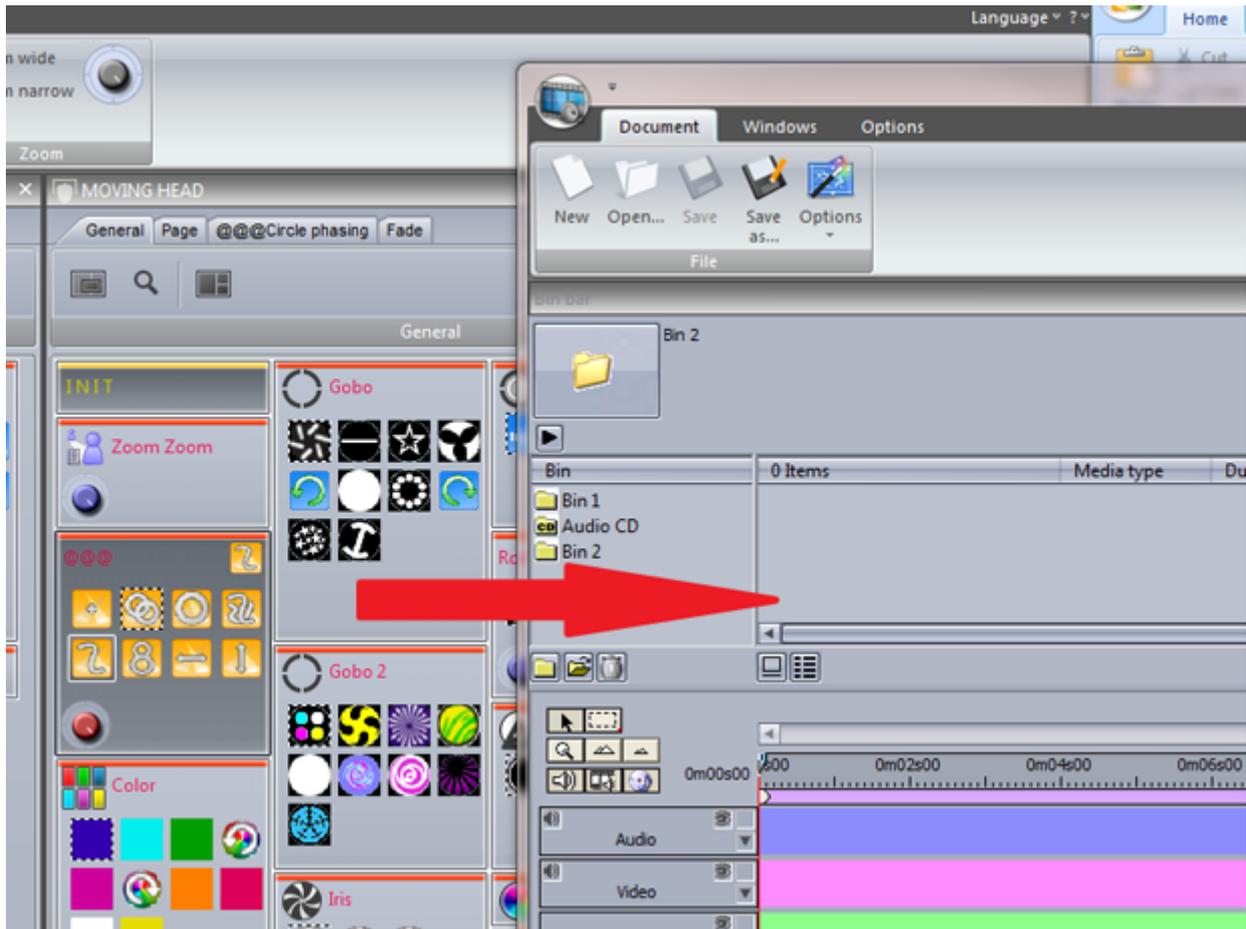


8.1. Démarrage

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.

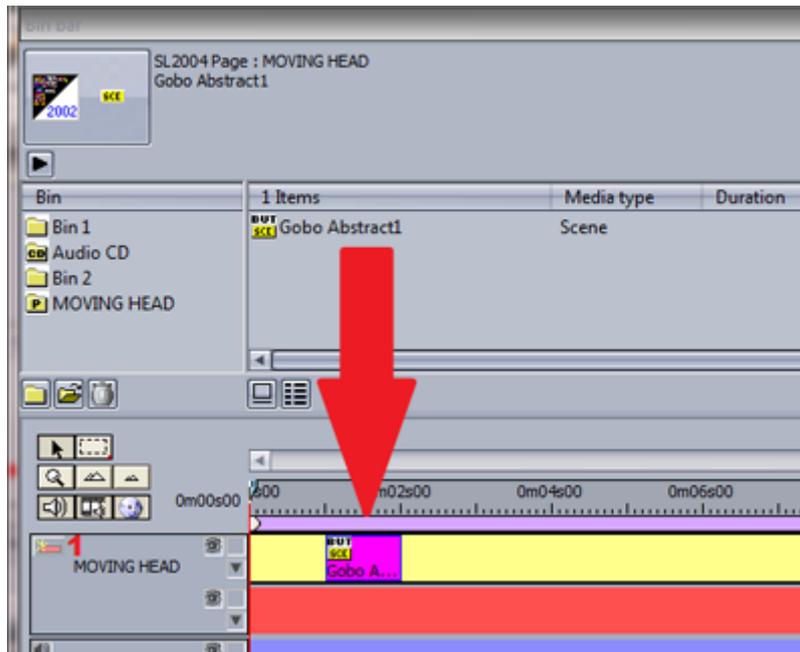


Pour ajouter un bouton à Easy Show, cliquez avec le bouton tout en maintenant la touche ctrl enfoncée et glissez le bouton vers Easy Show.

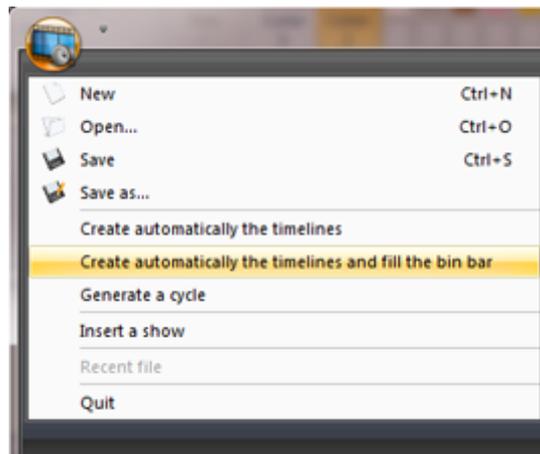


Une nouvelle timeline est ainsi créée pour votre scène, vous pouvez maintenant modifier la longueur et la position de la scène.

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



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



8.2.Création manuelle des timelines

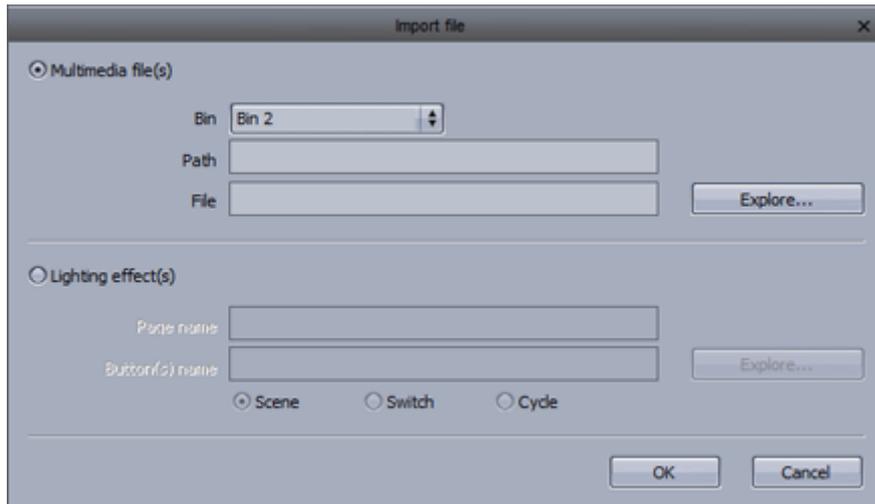
Vous devez tout d'abord créer un chutier si vous souhaitez ajouter une timeline. Le chutier est l'emplacement où seront stockés vos boutons de Sunlite et fichiers multimédia. Chaque chutier correspond à une piste de la timeline.

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



1 2

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



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).

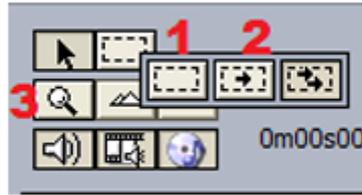
Vous rendrez les pistes multimédia visible ou non en cliquant ici (5).



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

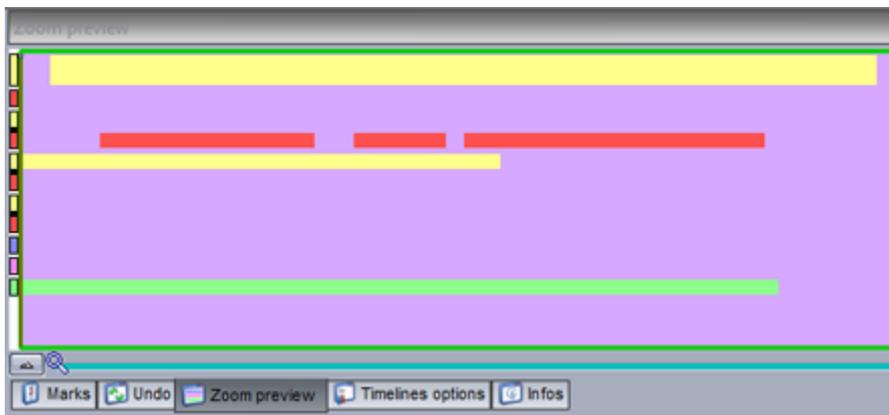
Toutes les scènes d'une piste peuvent être sélectionnées, ou bien l'ensemble des scènes de la séquence. (2).

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



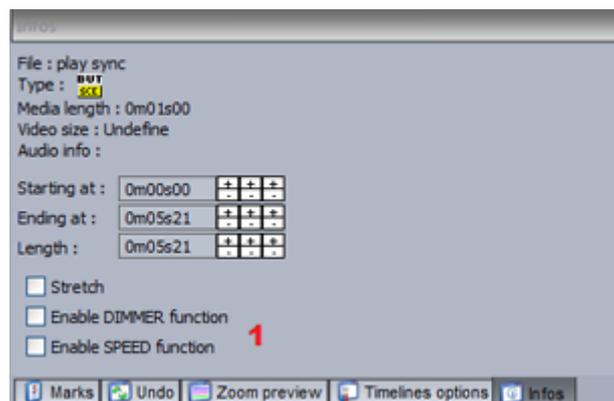
8.4.Options diverses

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



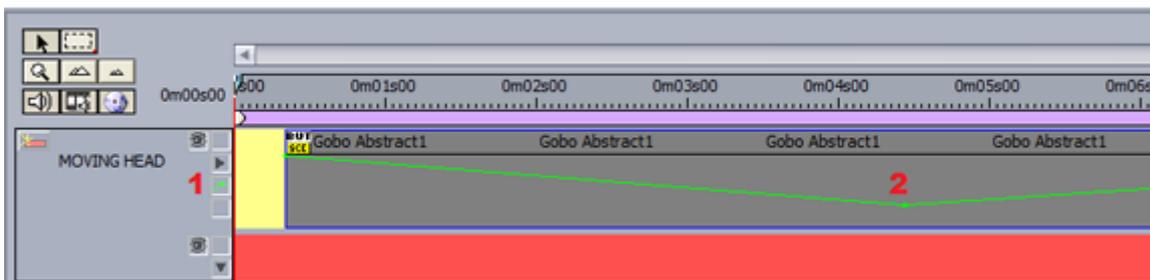
Annuler - Cette fenêtre contient l'historique des dernières actions dans le logiciel et permet ainsi de facilement revenir en arrière en cas d'erreur.

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

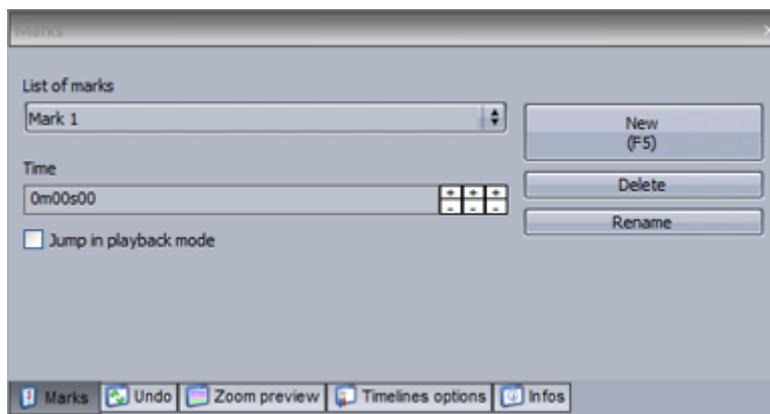


Une fois les fonctions dimmer et vitesse activées, cliquez ici (1) pour éditer. L'intensité d'une scène peut être modifiée en temps réel lors du déroulement de la scène en utilisant une courbe (2).

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



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



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

8.5. Déclenchements

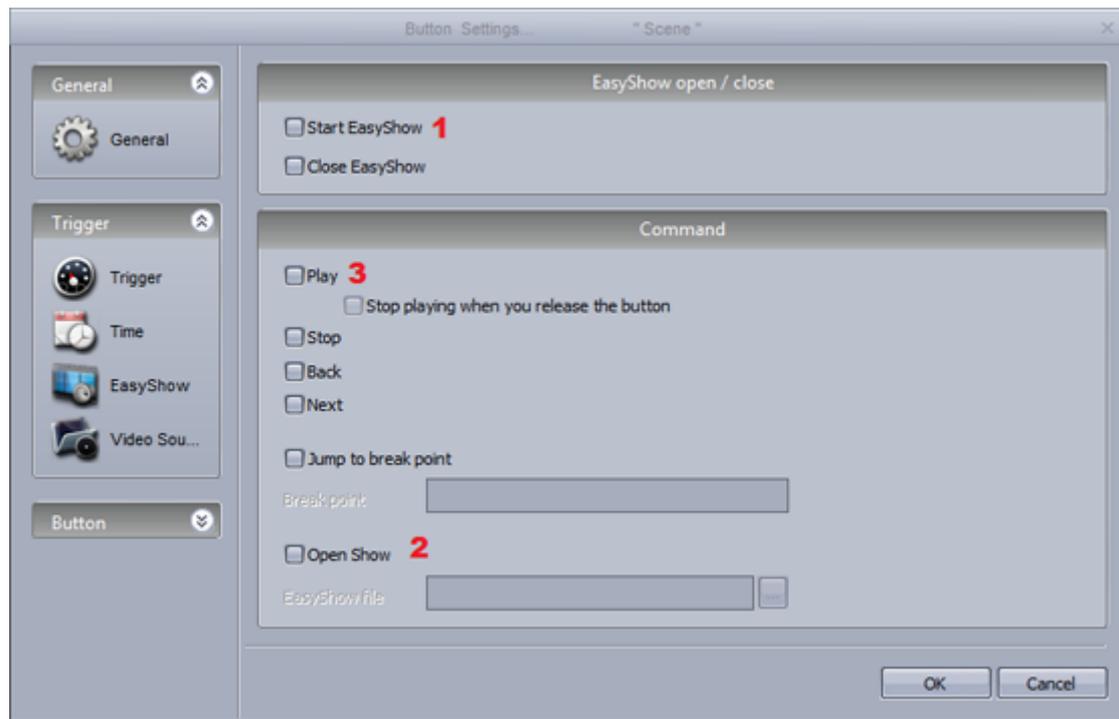
En plus des contrôles de lecture disponibles dans la fenêtre moniteur, les séquences Easy Show peuvent aussi être déclenchées à partir de Sunlite Suite 2. Créez une nouvelle scène ou un switch puis ouvrez la fenêtre de paramètres et sélectionnez Easy Show.

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.



8.6.Options de synchronisation

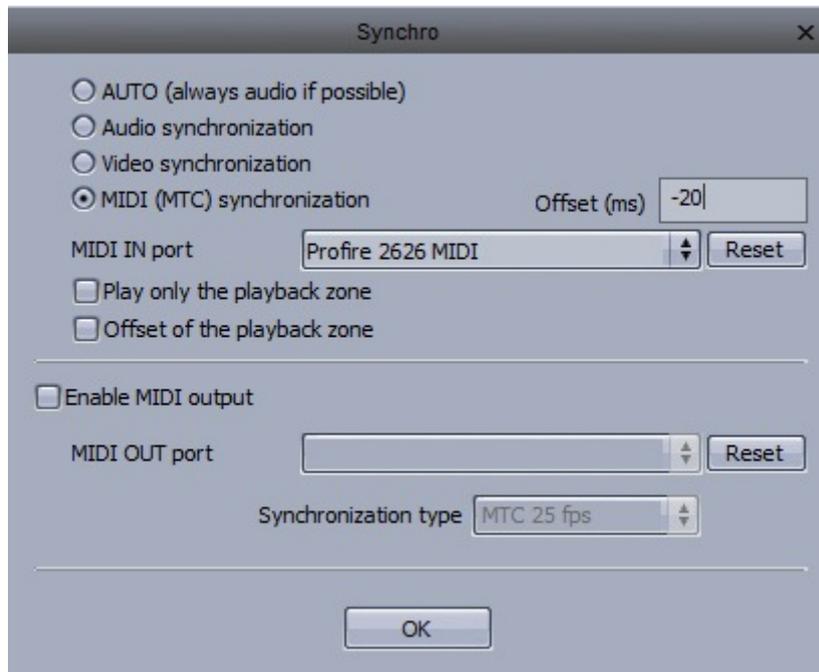
Plusieurs options de synchronisation sont disponibles depuis la fenêtre suivante :



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.

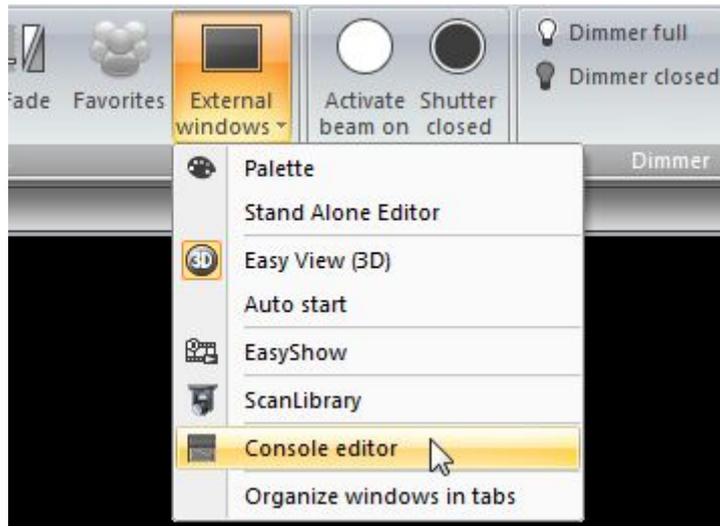


9. Autres logiciels

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.



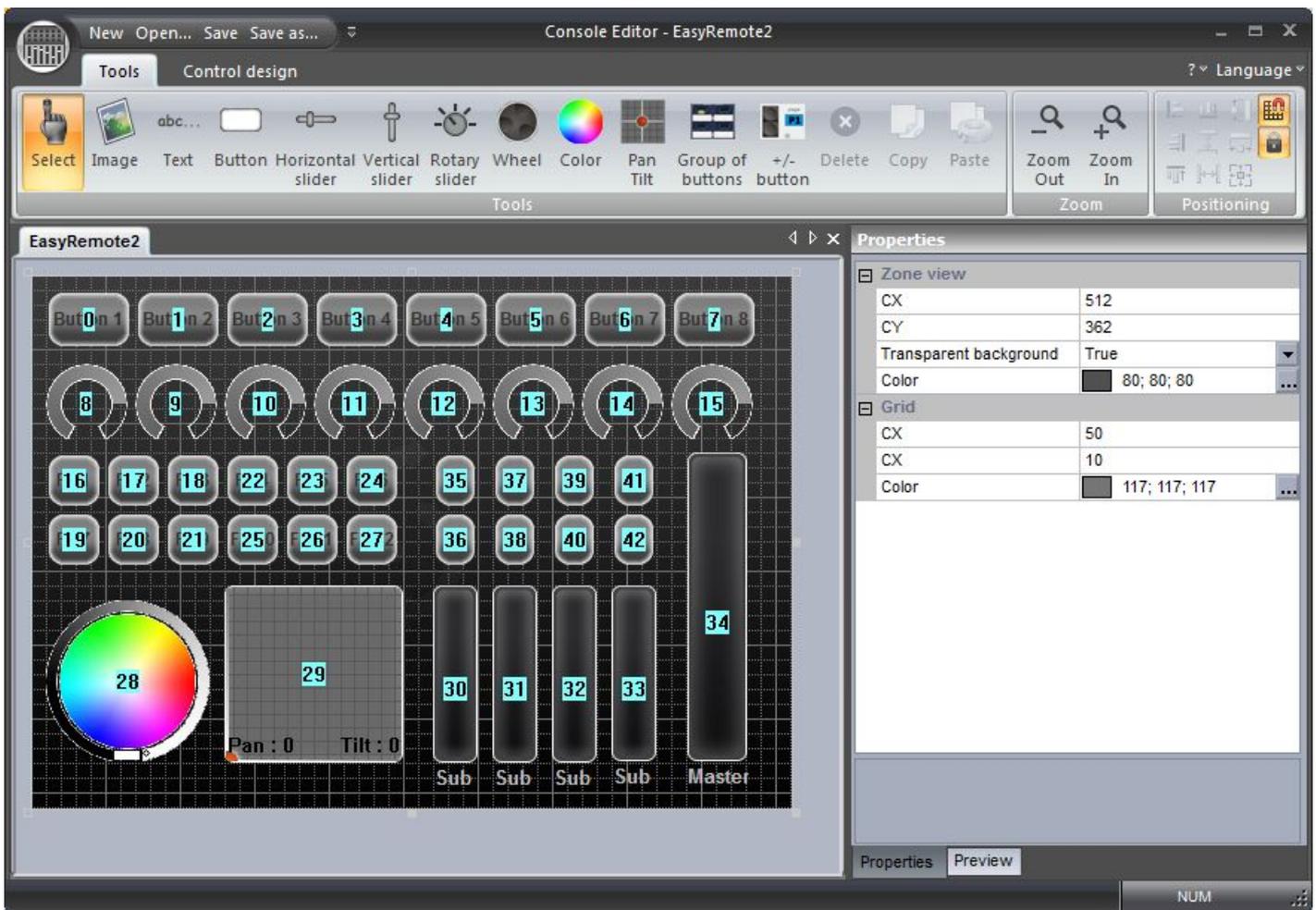
Sélectionnez un composant depuis la barre d'outils puis cliquez sur la console pour l'ajouter à l'emplacement désirée. Une liste de composants apparaît alors. Cliquez sur "Défaut" pour insérer un composant vierge. Les composants vierges sont idéals pour EasyRemote car les "skins" sont stockées dans l'application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

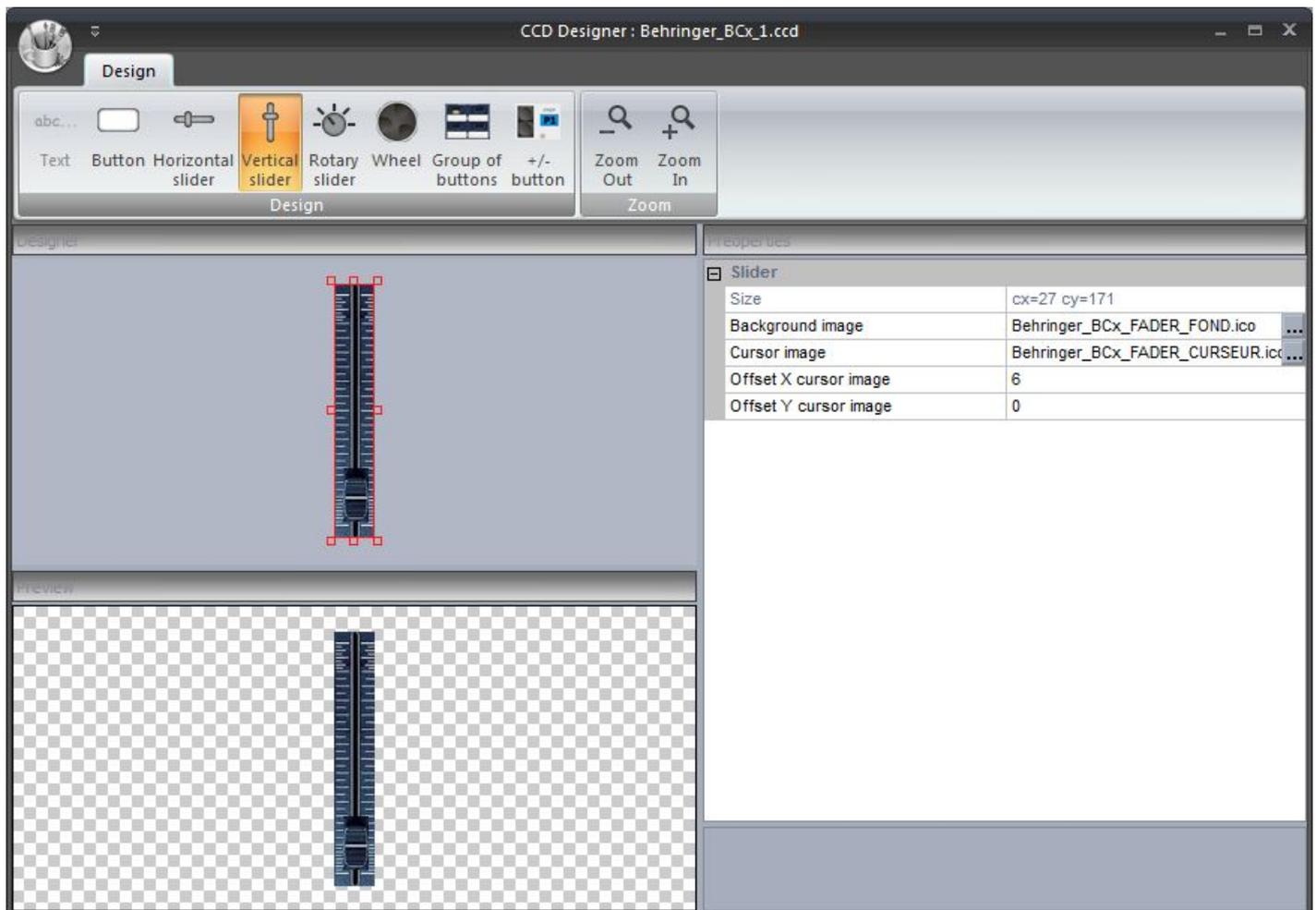


Custom component design

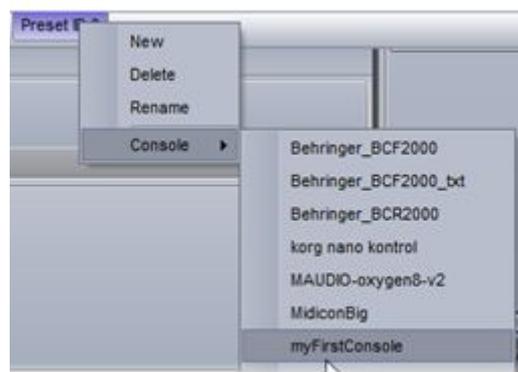
Nous recommandons l'utilisation des composants par défaut car facilement modifiables : taille, couleur... Ils peuvent aussi être envoyés vers un appareil mobile (smartphone ou tablette) via le réseau. Cependant, vous pouvez être emmenés à dessiner vos propres composants. Utilisez l'outil CCD designer 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 apparaît en haut de la fenêtre, une prévisualisation apparaît en bas
- les propriétés comme image, position du curseur, image du curseur... sont modifiables sur la droite

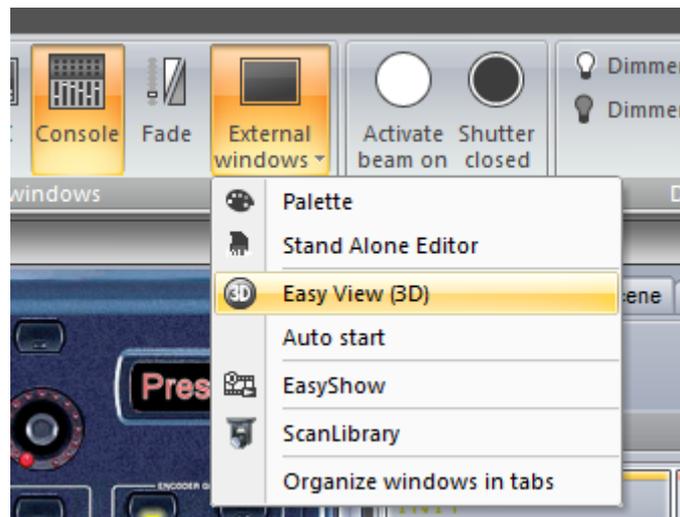


Assurez vous de bien sauvegarder votre image dans le dossier Console, elle apparaîtra ainsi dans le menu de sélection de console.

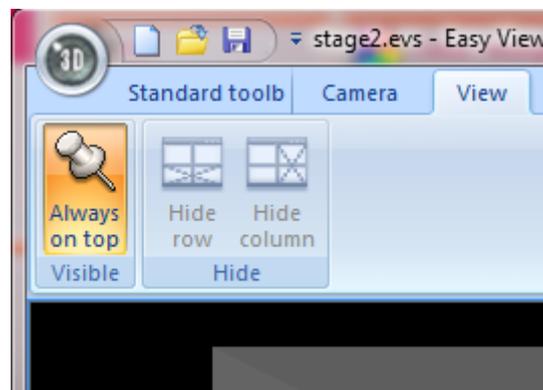


9.2. Visualisation 3D

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



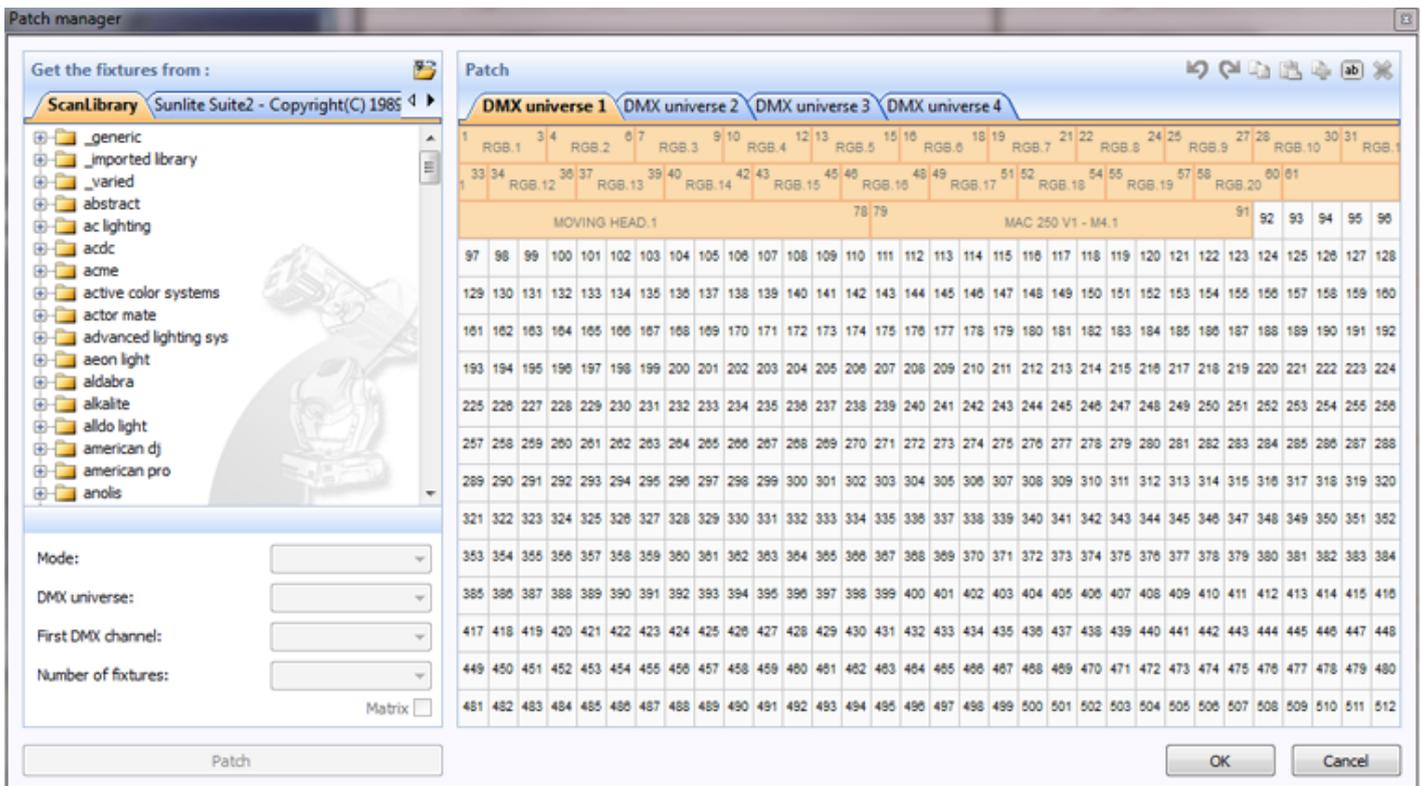
La fenêtre apparaît au-dessus des autres applications, vous pouvez désactiver cette option en cliquant ici.



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.



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.

