

Daslight et le logo Daslight sont des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs. Windows est une marque déposée par Microsoft Corporation.

## **Garantie et responsabilité limitée**

En règle générale, le fabricant ne peut être tenu responsable des dégâts causés au produit par des catastrophes naturelles, incendies, décharges électrostatiques, surtensions, utilisations incorrectes ou abusives, négligences, manipulations ou installations incorrectes, réparations non autorisées, altérations ou accidents.

Le fabricant ne peut être tenu responsable des dommages exceptionnels, accidentels ou indirects. Même s'il a été informé de cette éventualité à l'avance.

De plus, la garantie ne couvre pas :

- Les dommages ou problèmes causés par une utilisation incorrecte ou abusive, un accident, une altération ou un branchement électrique d'intensité ou de voltage inapproprié.
- Les produits modifiés, les produits dépourvus de numéro de série.
- Les consommables livrés ou compris dans l'équipement.

## **Mise en garde et consigne de sécurité**

### **Attention**

Débranchez le câble d'alimentation (USB / externe) avant d'ouvrir l'unité.

Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez jamais l'unité à la pluie ou à l'humidité. Ce produit est strictement destiné à un usage privé. La copie de CD ou le téléchargement de fichiers images destinés à la vente ou à d'autres fins commerciales peut être une violation de la loi protégeant les droits d'auteurs. Une autorisation préalable peut être obligatoire. Veuillez examiner en détail le droit applicable en matière d'enregistrement et d'utilisation de tels contenus dans votre pays et sa juridiction.

### **Avis sur les droits d'auteur**

Ce document ne peut être, dans son intégralité ou en partie, copié, photocopié, reproduit, traduit ou enregistré sur aucun support électronique ou informatique sans l'accord écrit préalable de DASLIGHT. Les caractéristiques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Les erreurs et omissions sont acceptées. Les images et illustrations peuvent ne pas toujours correspondre au contenu DASLIGHT. Tous droits réservés.

La présente oeuvre est inscrite au répertoire de [l'Agence pour la Protection des Programmes, 119, avenue de Flandre, 75019 Paris](#). Elle est protégée en France par le code de la propriété intellectuelle, et à l'étranger par les conventions internationales sur le droit d'auteur. La violation de l'un des droits de l'auteur de l'oeuvre est un délit de contrefaçon et toute contrefaçon est sanctionnée en France par l'article [L. 335-2](#) du code de la propriété intellectuelle. L'APP est mandatée par le titulaire des droits pour faire sanctionner toutes copies et/ou utilisations non autorisées. Il est interdit de reproduire, traduire, adapter, arranger, modifier le logiciel ainsi que la documentation qui y est associée, même lorsque ces actes sont nécessaires pour permettre l'utilisation de l'oeuvre, conformément à sa destination. L'auteur se réserve le droit de corriger les erreurs et de déterminer les modalités particulières auxquelles seront soumis les actes visés ci avant. La reproduction du code du logiciel ou la traduction de la forme de ce code sont interdites même lorsqu'elles sont indispensables pour obtenir les informations nécessaires à l'interopérabilité du logiciel avec d'autres logiciels, les informations nécessaires étant accessibles à l'utilisateur auprès du titulaire des droits de propriété intellectuelle, dans les conditions du catalogue de ce dernier. L'utilisateur est autorisé à effectuer une copie du logiciel aux seules fins de sauvegarde. L'utilisateur est responsable de la sécurité physique de cette copie.

Nous dégageons par ailleurs toute responsabilité quant aux erreurs qui peuvent exister dans ce manuel et aux dommages qui pourraient en résulter.

# SOMMAIRE :

<b>PRÉSENTATION .....</b>	<b>44</b>
Le logiciel de contrôle DMX conçu pour les applications simples .....	44
Manuel d'utilisateur .....	44
Remarques sur le vocabulaire utilisé dans le manuel .....	44
Contenu du package .....	44
Configuration PC requise .....	45
<b>INSTALLATION DES DRIVERS USB ET DU LOGICIEL .....</b>	<b>45</b>
Les interfaces USB / DMX et USB / DMX autonome .....	45
Installation USB .....	45
Installation du logiciel à partir de la fenêtre de dialogue .....	47
Installation du logiciel à partir du Cdrom .....	47
<b>CRÉATION RAPIDE D'UN SPECTACLE .....</b>	<b>48</b>
La page Paramétrage.....	49
Insertion d'éclairages intelligents .....	49
Insertion d'éclairages conventionnels .....	50
Suppression d'éclairages .....	50
La page Scène .....	51
Options des scènes (programmes) .....	52
Options des pas (scènes).....	53
Utilisation des pas .....	54
Temps de fondu et temps d'attente .....	54
Création de cycles (séquences) .....	55
Création et modification d'une scène .....	56
La page Live .....	57
Options de la page Live.....	58
Options AUTO / LTP / HTP .....	58
Effets de la page Live.....	59
Création d'un effet .....	60
Edition et contenu d'un effet .....	60
Enregistrer un effet.....	61
Destruction d'un Effet .....	61
Options avancées d'un Effet.....	62
Synchro audio BPM sur les scènes.....	63
Synchro BPM manuelle .....	63
Scènes virtuelles et déclenchement virtuel .....	64
Options des scènes de la page Live .....	64

<b>LE MODE AUTONOME ET SON INTERFACE .....</b>	<b>65</b>
Mode autonome .....	65
Les contact externes de l'interface autonome .....	66
<b>TRUCS &amp; ASTUCES.....</b>	<b>68</b>
Conseils préventifs et précautions d'emploi.....	68
XLR 3 broches .....	68
Configuration des circuits en Paramétrage.....	68
Configuration des groupes.....	70
Raccourcis en Paramétrage .....	71
La fenêtre Pan & Tilt .....	71
Création de figures géométriques.....	72
Modification des circuits dans la fenêtre des curseurs .....	73
Options de la fenêtre des curseurs .....	73
Méthodes simple .....	73
Méthode des raccourcis clavier .....	74
Méthode des presets .....	74
Méthode du SHIFT et des groupes Fx.....	75
Modification des adresses des éclairages .....	75
<b>OPTIONS DES MENUS .....</b>	<b>76</b>
Priorité entre les boutons scène et les raccourcis Pan & Tilt.....	76
Fonction Live only .....	76
Sauvegarde automatique des projets .....	77
<b>RACCOURCIS DES FONCTIONS DU LOGICIEL.....</b>	<b>78</b>
<b>L'ÉDITEUR SCANLIBRARY .....</b>	<b>80</b>
<b>LE LOGICIEL 3D EASY VIEW.....</b>	<b>80</b>

## ***Le logiciel de contrôle DMX conçu pour les applications simples***

Ce logiciel est conçu pour les utilisateurs recherchant avant tout une simplicité totale et le maximum de performance au meilleur prix. Il est programmé pour offrir un fonctionnement intuitif et permettre la réalisation de shows en toute convivialité.

Disponible également avec un mode autonome, il saura séduire les utilisateurs préférant travailler sans ordinateur. Avec sa simplicité d'utilisation, son prix très compétitif, il offre d'énormes avantages et ouvre la porte à de nombreuses applications...

## ***Manuel d'utilisateur***

Ecrit spécialement pour tous les utilisateurs, ce manuel décrit de A à Z toutes les fonctions du logiciel. Cet ouvrage vous permettra de répondre à vos interrogations quant à son fonctionnement et vous apportera une maîtrise totale grâce à ses rubriques **Trucs et astuces** et **Raccourcis des fonctions du logiciel**.

Tout au long, vous serez guidé pas à pas afin d'exploiter au maximum le logiciel en un minimum de temps. Cependant, le logiciel a été conçu pour que vous n'ayez nullement besoin du manuel.

Nous vous souhaitons une agréable lecture.

## ***Remarques sur le vocabulaire utilisé dans le manuel***

Les noms de **scène**, **programme** et **séquence** sont essentiellement utilisés pour la description technique des consoles traditionnelles.

Le vocabulaire utilisé dans le manuel est légèrement différent.

**Voici le tableau récapitulatif des équivalences :**

<b>CONSOLE</b>	<b>LOGICIEL</b>
SCENE	PAS
PROGRAMME	SCENE
SEQUENCE	CYCLE

## ***Contenu du package***

- Un manuel d'initiation en plusieurs langues.
- Un CDROM d'installation des logiciels.
- Une interface USB/DMX 512 sorties DMX en XLR 3 broches.
- Un câble USB.

## **Configuration PC requise**

- Ordinateur portable ou de bureau muni d'une prise USB libre.
- Windows 98, ME, 2000, XP ou toute version plus récente.
- Ecran SVGA de 800x600 (1024x768 recommandé).
- 64Mo de mémoire vive (256 Mo recommandé).
- Vitesse du processeur de 300Mhz (800 Mhz recommandé).
- 8Mo de mémoire vidéo (64 Mo recommandé).
- DirectX 9 ou une version plus récente.

## **INSTALLATION DES DRIVERS USB ET DU LOGICIEL**

Le standard USB définit un nouveau type de communication ainsi qu'un nouveau type de connecteur. Ce standard existe depuis 1997 et s'est généralisé depuis 1999. Il offre de nombreux avantages par rapport aux standards précédents. Il permet notamment d'alimenter les appareils directement par le câble de liaison, de raccorder plusieurs appareils en cascade ou encore le branchement à chaud.

Nos interfaces USB-DMX respectent complètement les spécifications USB pour la commande et DMX 512 pour la sortie. Elles sont directement alimentées par le port USB et pilote les 512 circuits disponibles sur une ligne DMX.

### **Les interfaces USB / DMX et USB / DMX autonome**

Les interfaces utilisent le protocole DMX 512 universel pour piloter les appareils d'éclairage. Il offre de nombreux avantages et en particulier, de véhiculer de nombreuses informations sur un seul câble.

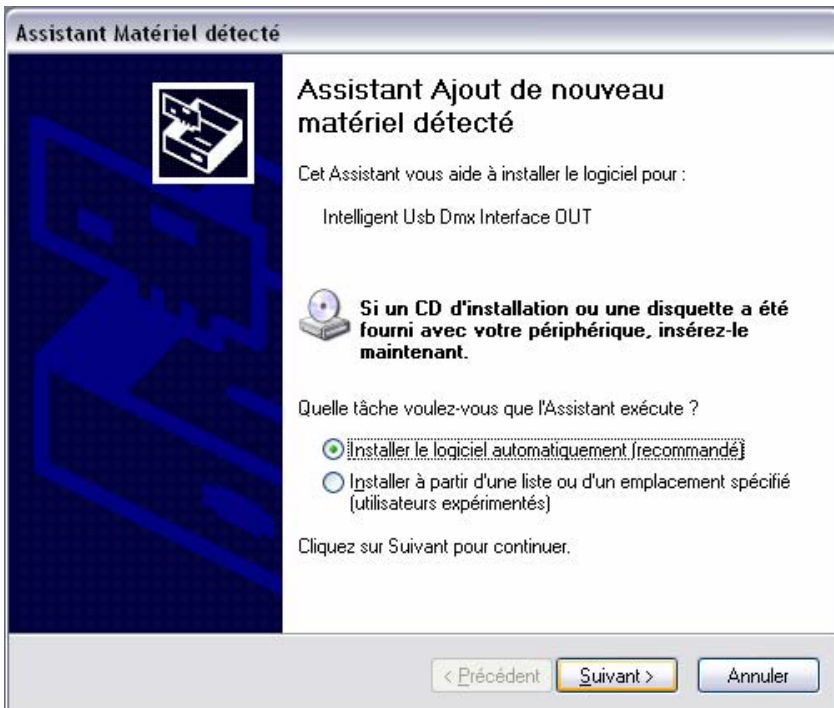
L'interface USB / DMX 512 Autonome est dotée d'une mémoire interne qui permet en cas de panne du PC, ou pour une utilisation spécifique, de fonctionner en mode autonome sans ordinateur.

### **Installation USB**

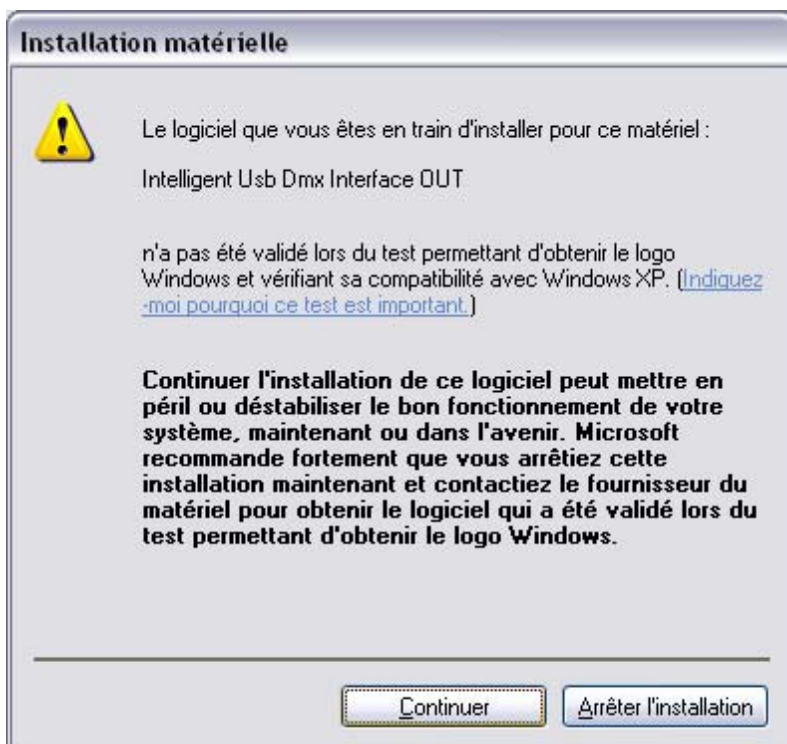
L'interface USB est livrée configurée et prête à fonctionner. La première fois, il est nécessaire d'installer les pilotes USB. En effet, lors de cette première installation, les fichiers nécessaires à l'exploitation de l'interface seront installés au cœur de votre PC. L'installation est identique sur une machine de bureau ou sur un portable.

Pour installer l'interface USB, il faut simplement la raccorder à votre PC, (même s'il est déjà allumé). L'ordinateur détecte automatiquement la présence d'un nouveau périphérique et réclame le chargement d'un pilote pour celui-ci (par l'intermédiaire d'un assistant Windows).

Sous Windows XP, vous aurez ce type d'assistant :



Mettez alors le cdrom dans votre ordinateur et cliquez sur le bouton **Suivant**. Windows va rechercher automatiquement le bon pilote.



Notre driver n'est pas signé numériquement par Microsoft. Ceci n'a aucune influence sur le fonctionnement de l'interface et sur votre système Windows. Cliquez sur le bouton **Continuer** afin de procéder à l'installation du driver.



Voilà, c'est fait, l'interface USB/DMX est opérationnelle !

Si cette fenêtre n'apparaît pas ou pour tout autre (improbable) problème d'installation, veuillez contacter vos revendeurs.

## Nom de l'interface dans le gestionnaire de périphérique de Windows.

Intelligent Usb Dmx Interface OUT	Boîtier avec fonction autonome.
Intelligent Usb Dmx Interface OUT Economy	Boîtier normal.

### **Installation du logiciel à partir de la fenêtre de dialogue**

Insérez le Cdrom, une fenêtre de dialogue **CDROM setup** s'ouvre automatiquement à l'écran.

Avant la première installation du logiciel sur un ordinateur, et ce quel que soit le système d'exploitation, vous devez installer le logiciel DAS-OCX. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur l'icône DAS-OCX afin de démarrer l'installation.



**DAS-OCX n'est pas un logiciel. Il s'agit simplement d'un plug-in permettant d'utiliser la technologie Active-X dans nos logiciels.**

Une fois DAS-OCX installé, vous pouvez procéder à l'installation du logiciel. Cliquer sur l'icône du logiciel pour démarrer son installation.

Une fois l'installation terminée, vous pouvez facilement démarrer le logiciel grâce au menu **Démarrer** de Windows. Sélectionner **Logiciel** dans le menu **programmes** du menu **Démarrer**, puis cliquer sur l'icône du logiciel.

### **Installation du logiciel à partir du Cdrom**

Si après insertion du Cdrom la fenêtre **Cdrom Setup** n'apparaît pas, vous devez installer les logiciels manuellement.

Pour ce faire, ouvrez le Cdrom à partir de l'explorateur de Windows pour accéder à son contenu. Ensuite, ouvrez le répertoire **DAS-OCX** et double cliquez sur le fichier **DAS-OCX.EXE** afin de démarrer l'installation.

Une fois **DAS-OCX** installé, vous pouvez procéder à l'installation du logiciel. Dans le Cdrom, ouvrez le répertoire du nom **logiciel**, ouvrez le répertoire **Disk1** et double cliquez sur le fichier **Setup.exe** pour démarrer l'installation du logiciel.

# CREATION RAPIDE D'UN SPECTACLE

Le logiciel est composé essentiellement de 3 pages actives. Chaque page correspond à une étape indispensable à la création d'un spectacle. On peut résumer ces étapes par :

- Configuration de l'espace de travail et des appareils (**Paramétrage**) 1).
- Programmation et réalisation du spectacle et des scènes (**Scène**) 2).
- Retouches, améliorations et déclenchements en direct (**Live**) 3).

En haut de la fenêtre du logiciel 4) se trouve les options **outils**. Vous pouvez :

- Créer un **nouveau** projet (**CTRL + N**).
- **Ouvrir** un projet existant (**CTRL + O**).
- **Enregistrer** le projet courant (**CTRL + S**).
- **Afficher la fenêtre des curseurs**.
- Afficher la fenêtre de **configuration des groupes**.
- Afficher la **visualisation 3D Easy View**.
- Ouvrir le calculateur de **BPM Audio Analysis**.
- Ouvrir le logiciel **Scanlibrary**.

Fichier Fenêtre Options Live Langue ?

Outils

1) Paramétrage

2) Scène

3) Live

6) 7) 8)

Nom du projecteur

D 1

Adresse : 25

Roues sans fondu  Fondu

Raccourcis

Paramètres du circuit 10)

Configuration des groupes

9)

1-6 <a>"S 1"- SPECTRUM\_2

7-12 <z>"S 2"- SPECTRUM\_2

13-18 <e>"S 3"- SPECTRUM\_2

19-24 <r>"S 4"- SPECTRUM\_2

25-30 <b>"D 1"- DREAM LIGHT 150

25 - "Color"

26 - "RotGobo"

27 - "Gobo"

28 - "Shutter"

29 - <b>"X"

30 - <b>"Y"

31-36 <y>"D 2"- DREAM LIGHT 150

37-60 <w>"M 1"- MAC 2000 PROFILE M4

61-74 <i>"D 1"- OMNIYOKE SPOT - (F1,F4)

75-88 <o>"D 2"- OMNIYOKE SPOT - (F2,F4)

89-102 <x>"D 3"- OMNIYOKE SPOT - (F3,F4)

OFF

DMX

%

Col or Gob o Shu tte Gob X Y Col or Gob o Shu tte Gob X Y Col or Gob o Shu tte Gob X Y Col or Gob o Shu tte Gob X Y Col or Gob o Shu tte Gob X Y

44 111 140 127 130 217 80 239 140 127 130 217 28 175 140 127 130 217 38 47 140 127 130 217 83 206 130 196

5)

S 1 - a S 2 - z S 3 - e S 4 - r D 1 - t

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29



## La page Paramétrage

La page **Paramétrage** permet aux utilisateurs de configurer le logiciel avec les éclairages que l'on souhaite utiliser pour un spectacle (traditionnels, scans, lyres...).

Il est possible de choisir plus de 1000 éclairages différents, d'allouer une adresse DMX parmi 512, de rendre actif ou non un fondu et d'utiliser les raccourcis d'un clavier pour gérer les circuits DMX.

Le logiciel utilise les librairies de type SSL qui représente le meilleur choix actuel et une garantie d'évolution future. Il peut arriver qu'une librairie ne soit pas présente dans la base de donnée. Avec l'outil ScanLibrary **4**), la création de votre propre librairie ne prendra que quelques minutes et l'échange de fichiers est possible. (Voir le manuel en ligne pour Scanlibrary).

## Insertion d'éclairages intelligents

Cliquez sur le bouton **6**) pour insérer des projecteurs asservis. (Scan, Lyre, Changeur de couleur, panneaux). Une fenêtre apparaît et vous permet de choisir la librairie désirée en fonction du constructeur et de ses appareils.

Ensuite une boîte de dialogue apparaît et vous demande ces informations :

- **Adresse de départ DMX** de vos projecteurs.
- **Nombre de projecteurs** à ajouter.
- **Raccourci** clavier, pour déplacer les canaux DMX via la souris.
- **Numéro d'index**. Par défaut on vous propose 1. Le premier projecteur aura le numéro 1, le suivant aura le numéro 2, etc...

Ajout de projecteurs asservis (Scan...)

ScanLibrary\moving head.ssl

Adresse de départ DMX: 250

Nombre de projecteurs: 6

Adresse de fin DMX: 357

Matrix

Line: 3 x Column: 2

Matrice 1

OK Annuler

Raccourci: azerty

Numéro d'index: 1

Complétez les informations demandées et validez.

Vous pouvez apercevoir dans la page paramétrage **9)** les références de vos éclairages. En double cliquant sur un appareil on aperçoit une description détaillée de ses canaux.

Utiliser les curseurs **5)** pour tester le bon fonctionnement de vos éclairages. Reportez vous au chapitre **Options de la fenêtre des curseurs** pour une utilisation détaillée des curseurs. Pour un paramétrage optimum **10)**, reportez vous au chapitre **Configuration des circuits en Paramétrage**.

## **Insertion d'éclairages conventionnels**

Cette fonction vous permet d'insérer un ou plusieurs circuits DMX (bloc de puissance, machine à fumée). Cliquez sur le bouton central **7)**.

Ensuite une boîte de dialogue apparaît et vous demande ces informations :

- **Adresse de départ DMX** de vos éclairages.
- **Nombre de projecteurs**.
- **Nom du canal**, permet de donner un nom commun à vos canaux.
- **Numéro d'index**, permet de choisir le numéro d'index de départ de votre appareil. Par défaut la boîte vous propose 1.

Ajout de circuits conventionnels

Informations d'ajout d'éclairages conventionnels

Adresse de départ DMX: 150

Nombre de projecteurs: 10

Adresse de fin DMX: 159

OK Annuler

Nom du canal: PAR|

Numéro d'index: 1

Complétez les informations demandées et validez.

## **Suppression d'éclairages**

Cette fonction permet de supprimer de la fenêtre d'affichage des paramètres **9)** un éclairage intelligent ou un simple éclairage DMX. Après avoir sélectionné votre éclairage, cliquer sur le bouton de droite **8)** puis valider.



**Cette option fonctionne uniquement si vous sélectionnez un appareil à sa base 9). Une confirmation est alors demandée.**

# La page Scène

La page **Scène** permet de créer des scènes rapidement et de façon intuitive. L'interface graphique est étudiée pour offrir le plus d'options possibles tout en conservant un fonctionnement vraiment simple.

La création infinie de scènes se fait naturellement : dans chaque scène, le logiciel vous permet de programmer un nombre illimité de pas, chaque pas ayant un temps de fondu et un temps d'attente paramétrable pouvant aller de 0 à 44 minutes, avec une précision de 4 centièmes de seconde. Avec plusieurs pas, vous construirez alors une scène dynamique. Vous pouvez régler le nombre de boucles et le type de passage automatique à la scène suivante. Et bien sûr, le nombre de spectacles est illimité car il suffit d'enregistrer chaque spectacle dans un document différent.

The screenshot shows the software interface for creating scenes. The interface is divided into several sections:

- 1) Liste des Scènes:** A table listing scenes with columns: Nom, Raccourci, Ports d'entrée, Boucle, Suivant, Temps, Temps total.
- 2) Liste des Pas:** A table listing steps with columns: N#, Temps de fondu, Temps d'attente.
- 3) Paramétrage:** A section with icons for scene management and configuration.
- 4) Live:** A section with a grid of buttons for controlling parameters (Col, Gob, Shu, Rot, X, Y) for multiple channels.
- 5) Outils:** A section with icons for scene creation and editing.
- 6) Scène:** A section with a list of scene names and their parameters.
- 7) DMX:** A section with a grid of sliders and buttons for controlling DMX channels.

En quelques clics de souris, vous allez créer vos scènes pour vos spectacles. Avec une conception de type pas à pas, ce logiciel permet aux novices une prise en main quasi instantanée.

## Options des scènes (programmes)

La page **Scène** est divisée en deux parties :

- à gauche **1)** pour les scènes (programmes).
- à droite **2)** pour les pas (scènes) qui correspond à toutes les étapes par laquelle une scène (programme) va passer.

Dans la zone des scènes une liste **1)** vous affiche l'ensemble des scènes. Grâce aux fonctions des scènes disponibles **3)** vous pouvez :

- **Créer une nouvelle scène.** Par défaut une scène est créée avec un seul pas dont tous les circuits sont à zéro.
- **Copier** une scène. La scène courante est copiée.
- **Renommer** une scène.
- **Détruire** une scène.

Grâce aux outils des scènes disponibles **5)** vous pouvez :

- **Changer la Position** de la scène courante, par exemple vous pouvez placer votre scène N°5 en première position.
- Affecter un **Raccourci** à une scène normale, permettant le déclenchement de la scène en **Live** via une touche du clavier. Deux scènes normales ne peuvent pas avoir le même raccourci.
- Affecter un **Raccourci Virtuel** à une scène virtuelle, permettant le déclenchement de la scène virtuelle en **Live** via une touche clavier. Plusieurs scènes peuvent avoir le même raccourcis et peuvent se déclencher en même temps ou alternativement.
- **Changer le nombre de boucle(s)** de la scène. Par défaut une scène boucle toujours sans s'arrêter. Vous pouvez éventuellement spécifier un nombre de boucle(s), et dans ce cas, décider du type de passage automatique à la scène suivante. (Ces 2 options sont toujours utilisées pour la création des Cycles)
- Passer automatiquement à la **scène suivante** ou à celle de votre choix.
- **Appeler les scènes d'un autre projet**, ouvre les projets existant et insère les scènes sélectionnées dans le projet courant.
- **Création de scènes préprogrammées et géométrique**, une boîte de dialogue apparaît vous demandant sur quels éclairages vont être créés les scènes et le type de scène ou de figure géométrique à généré.
- **Annuler**, annule les dernières actions effectuées.
- **Jouer une scène** en temps réel pour une simulation des pas.

La zone d'affichage des scènes **1)** propose les informations suivantes :

- **Nom** de la scène.
- **Raccourci**, la scène peut être déclenchée via une touche clavier ou une simulation de la touche par liens HTML.
- **Numéro de ports d'entrée**, la scène peut être déclenchée matériellement à partir du connecteur externe. Cette option n'apparaît que lorsqu'un boîtier autonome est connecté.
- **Boucle(s)**, nombre d'exécutions d'une scène (0 à 255, toujours).
- **Suivant**, permet de passer automatiquement à la scène suivante ou de revenir à la scène de son choix après exécution des boucles.
- **Temps**, durée d'une scène calculée à partir des pas présents.
- **Temps total**, durée d'une scène incluant le nombre de boucles.

### Options des pas (scènes)

Dans la zone des pas **2)** une liste affiche les pas présents dans la scène courante. Grâce aux fonctions des pas disponibles **4)** vous pouvez :

- **Créer un nouveau pas**. On ajoute un nouveau pas dans la liste. Par défaut le pas créé est une copie du pas courant. (**CTRL + A**)
- **Copier le pas courant**. On fait une copie de tous les canaux DMX du pas sélectionné.
- **Coller sur le pas courant**. On remplace tous les circuits courants par ceux du pas copié précédemment.
- **Détruire le pas courant**. Supprime les pas sélectionnés.

Grâce aux outils des pas disponibles **6)** vous pouvez :

- Modifier les **temps de fondu**.
- Modifier les **temps d'attente**.

La zone d'affichage des pas propose les informations suivantes :

- **Numéro** du pas
- Valeur du **temps de fondu** du pas
- Valeur du **temps d'attente** du pas

Il est possible de sélectionner plusieurs pas à la fois et de leur affecter une valeur DMX commune (Multi sélection des pas) :

- Maintenir la touche **CTRL** enfoncée, cliquer sur les pas et modifier les valeurs de vos circuits.

## Utilisation des pas

Chaque scène contient un certain nombre de pas qui vont se succéder chronologiquement. Un pas peut contenir jusqu'à 512 niveaux DMX de 0 à 255, soit une valeur différente pour chaque canal. Un pas est un état DMX sur chaque circuit auquel est associé un temps de fondu et un temps d'attente. Par exemple, si vous désirez faire un mouvement de triangle avec vos projecteurs, il vous faudra utiliser 3 pas et spécifier le temps de fondu entre chaque pas. Si vous désirez faire une scène statique, un seul pas suffit. Les circuits sont paramétrables à partir de la fenêtre des curseurs 7).



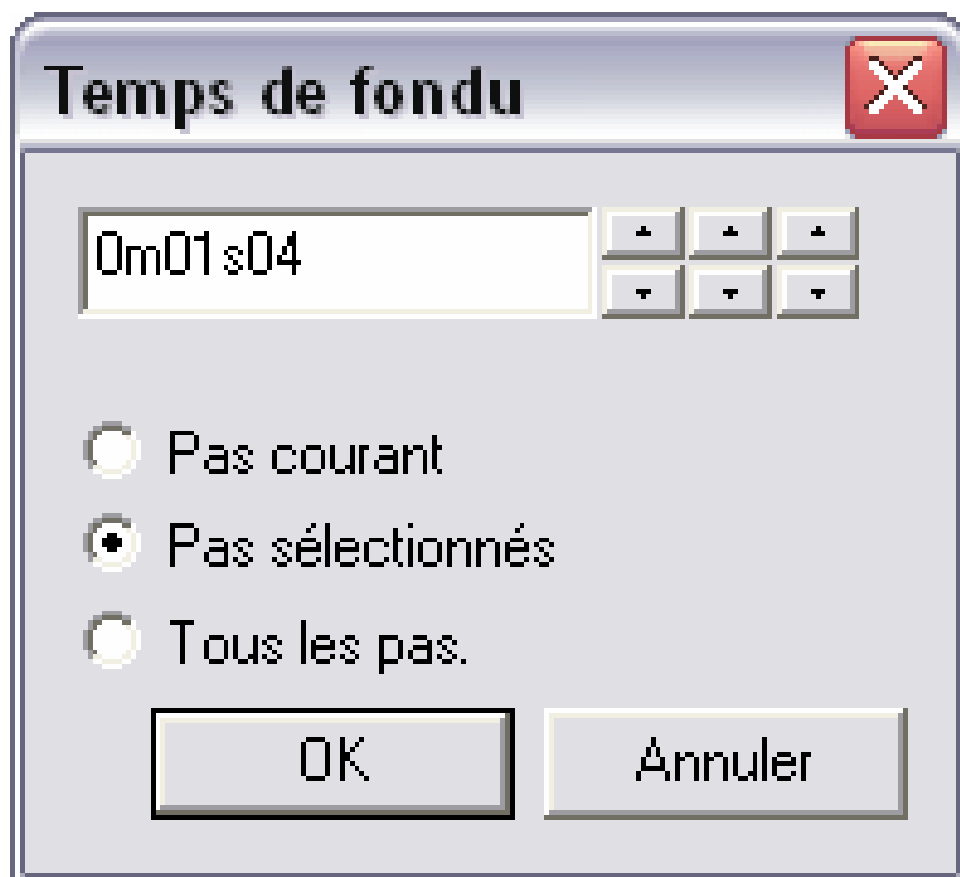
**Les modifications sont directement et automatiquement enregistrées dans le pas courant.**

**Plusieurs méthodes de programmation existent, reportez vous au chapitre Option de la fenêtre des curseurs pour plus d'information.**

Après avoir affecté les valeurs DMX à vos canaux, il est possible de modifier le temps de fondu et le temps d'attente de chaque pas.

### Temps de fondu et temps d'attente

- Le **temps de fondu** est le temps de transfert entre le pas précédent et le pas suivant. La vitesse de mouvement est calculée en fonction des temps de fondu.
- Le **temps d'attente** est un temps d'attente avant que la transition vers le pas suivant ne s'effectue.



La précision des temps est de l'ordre de quatre centièmes de seconde. Leurs valeurs s'affichent dans la zone de texte. En cliquant sur les flèches, vous pouvez modifier les temps :

- Les flèches de droite correspondent aux dixièmes et aux centièmes de seconde.
- Les flèches du milieu correspondent aux secondes.
- Les flèches de gauche correspondent aux minutes.

Il est possible d'affecter un temps aux pas suivants :

- **Pas courant**, c'est le pas sélectionné ou le premier pas sélectionné parmi plusieurs.
- **Pas sélectionnés**, ce sont tous les pas sélectionnés auparavant.
- **Tous les pas**, ce sont tous les pas présent dans la scène.

## Création de cycles (séquences)

Un cycle est un ensemble de scènes jouées successivement sans interruption. Un cycle permet de jouer et d'enchaîner plusieurs scènes sans être obligé de les déclencher manuellement. Chaque scène peut appeler ou suivre la scène de son choix, permettant ainsi des enchaînements dans un ordre quelconque. Par exemple, vous pouvez appeler toujours la même scène à la fin de vos cycles.

En fin de cycle la dernière scène peut :

- Etre jouée indéfiniment en boucle.
- S'arrêter au dernier pas de la scène après avoir effectué ses boucles.
- Aller directement à la scène de son choix.

Nom	Raccourci	Ports d'entrée	Boucle	Suivant	Temps	Temps...
(1) Open MH1	a	Non	1 Boucle	Passage au suivant	0m04s00	0m04s00
(2) Center MH3		Non	1 Boucle	Passage au suivant	0m04s00	0m04s00
(3) Open MH2		Port 1	1 Boucle	Passage au suivant	0m04s04	0m04s04
(4) Close Scan		Non	1 Boucle	Passage au suivant	0m03s00	0m03s00
(5) Circle MH3		Non	3 Boucle	Passage au suivant	0m08s00	0m24s00
(6) Move MH3		Non	Boucle toujours		0m24s00	-----
(7) V_Move MH1		Non	Boucle toujours		0m37s80	-----
(8) V_CMY MH1	s	Non	1 Boucle	Passage au suivant	0m31s00	0m31s00
(9) V_Ir+Pu+St MH1	d	Port 2	1 Boucle	Passage au suivant	0m19s00	0m19s00
(10) V_Move MH2		Port 3	1 Boucle	V_CMY MH1	0m30s84	0m30s84
(11) V_Color MH2		Port 4	Boucle toujours		0m14s00	-----
(12) V_Sig Sag MH3		Port 5	Boucle touj		<b>0m10s56</b>	-----
(13) V_Color MH3	q	Non	Boucle toujours		0m01s92	-----

**Liste des Scènes**

Quatre couleurs permettent de ne pas faire d'erreurs :

- Les scènes de début de cycle sont de couleur verte.
- Les scènes intermédiaires sont de couleur jaune.
- Les scènes de fin de cycle sont de couleur rouge.
- Les scènes de transition (début et fin) sont de couleur bleue.



**il est possible de créer un nombre infini de cycles qui sont déclenchés manuellement. On peut jouer un seul cycle à la fois.**

## **Création et modification d'une scène**

Pour créer une scène :

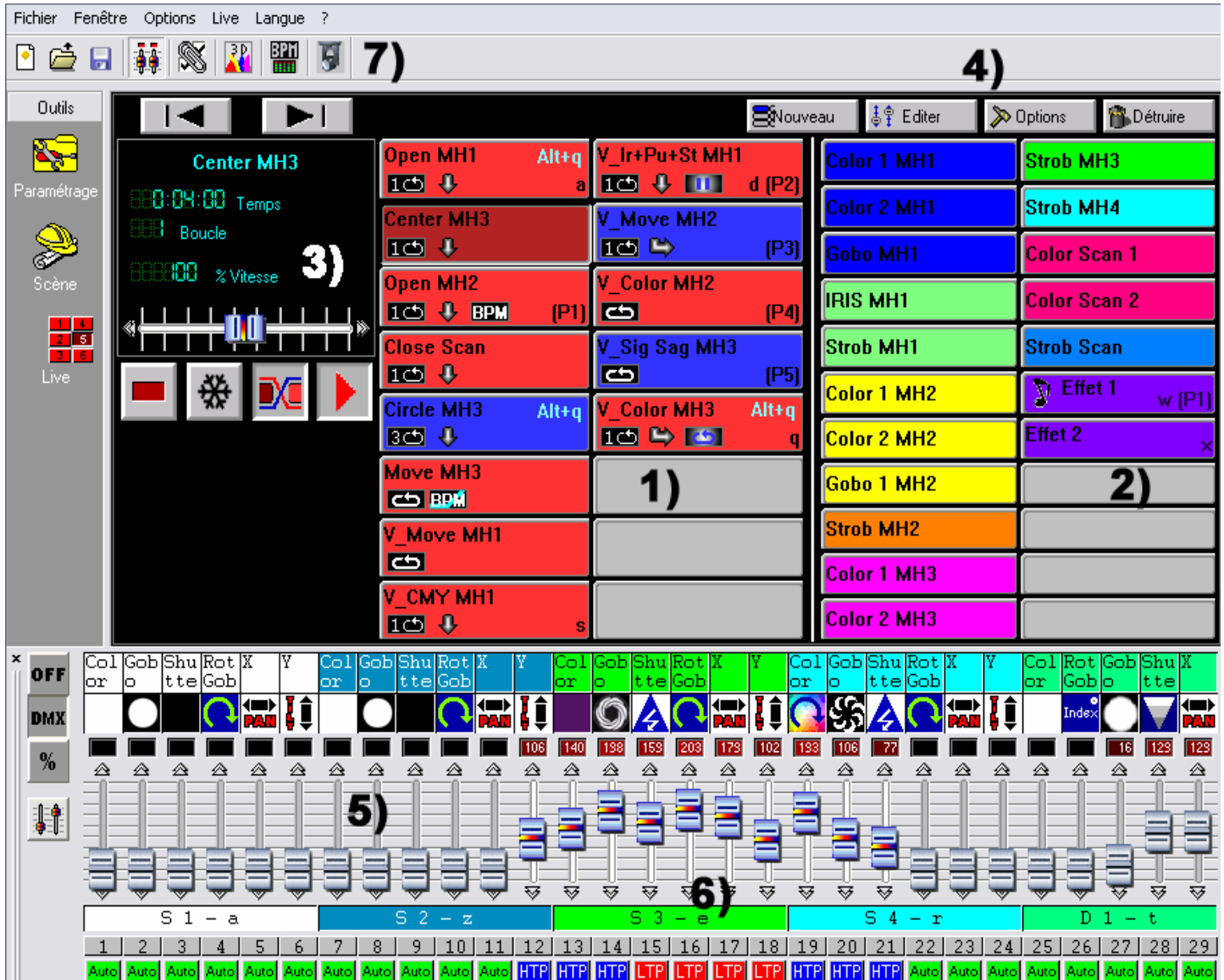
- Sélectionner la scène à modifier ou créer une nouvelle scène.
- Sélectionner le pas à programmer ou à modifier.
- Modifier l'état des canaux dans la fenêtre des curseurs.
- Créer le pas suivant ou sélectionner un autre pas.
- Modifier l'état des canaux dans la fenêtre des circuits du nouveau pas.
- Répéter ces deux étapes tant que nécessaire...
- Appliquer les temps de fondu et d'attente à vos pas.
- Inclure ou non votre scène dans un cycle.
- Enregistrer votre programmation.

Toutes les scènes programmées se retrouvent sous la forme d'un bouton virtuel dans la page **Live** du logiciel.



# La page Live

La page Live représente votre console virtuelle. Tous les boutons nécessaires à l'exécution de votre spectacle sont présents à l'écran. Vous pouvez jouer vos scènes, modifier la vitesse des scènes, créer et jouer un nombre illimité d'effets et jouer des cycles.



A tout moment, vous avez la possibilité de prendre le contrôle manuel de vos curseurs en mode HTP (la plus haute valeur prend la priorité) ou LTP (le curseur prend la priorité).

Si vous avez choisi de contrôler vos appareils avec votre ordinateur et non à partir du mode autonome, vous pouvez alors déclencher les scènes et les effets avec la souris ou avec les raccourcis clavier tout en visualisant l'état de vos circuits. Par contre, l'interface autonome, permet de déclencher les scènes et les effets matériellement à partir d'une télécommande. (Voir le chapitre **Les contacts internes de l'interface autonome**)

Il est également possible de simuler les raccourcis clavier à partir de lien HTML afin de déclencher vos scènes et effets à partir d'une page Web ou d'une présentation Power Point. Pour plus d'informations, demander conseil à votre revendeur ou télécharger l'outil sur le site Internet.

## Options de la page Live

Dans la page **Live**, on aperçoit :

- Les boutons de scène **1)**.
- Les boutons d'effet **2)**.
- Les boutons d'options des scènes **3)**.
- Les boutons d'options des effets **4)**.

Chaque bouton scène est de couleur rouge et correspond à une scène déjà programmée que vous pouvez démarrer avec la souris, le clavier ou par déclenchement externe. Si un bouton rouge est enfoncé, cela signifie qu'une scène normale est activée. Une seule scène normale peut être jouée à la fois.

Dans la zone **3)**, les boutons d'options scène ont les fonctions suivantes :

- **Basculement normal / virtuel.** Permet d'activer le déclenchement des scènes en mode normale (bouton rouge) ou virtuel (bouton bleu).
- **Geler.** Permet de faire une pause. Le mouvement des scènes courantes s'arrête instantanément.
- **Fondu de scène.** Permet de prendre en compte, lors d'une transition, le temps de fondu du premier pas de la scène suivante.
- **Jouer les cycles.** Permet d'activer le cycle et le passage d'une scène à la suivante. Bien sûr, ce mode est utilisable uniquement avec les scènes pouvant passer automatiquement à une scène suivante.
- **Scène précédente.**
- **Scène suivante.**



**Si l'option Jouer cycles est inactive, une scène s'arrêtera à son dernier pas après avoir effectué toutes ses boucles.  
Vous ne pouvez activer qu'un seul bouton rouge à la fois.**

On aperçoit sur fond noir un afficheur **3)** pour les informations des scènes :

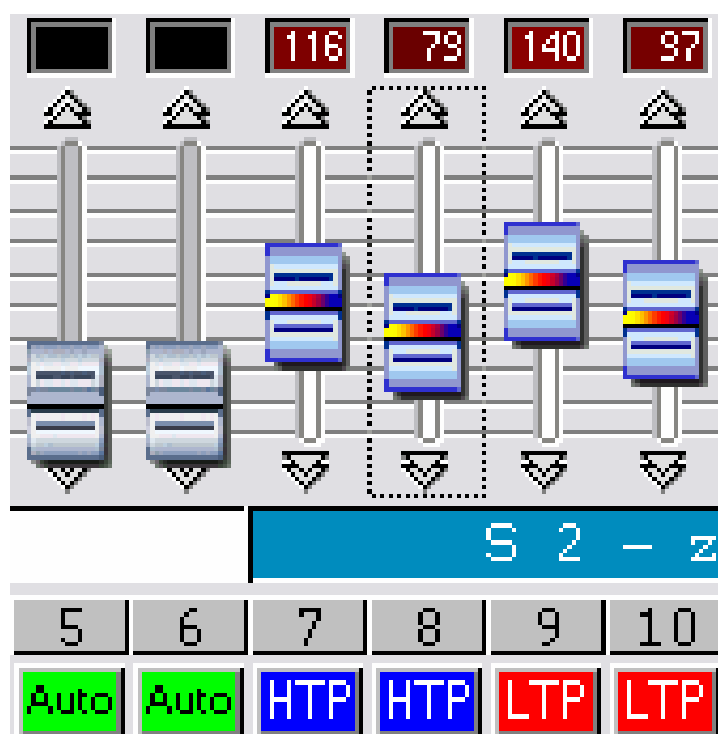
- **Temps et temps restant d'une scène.** Calculé en fonction du nombre de pas, du nombre de boucles et de la vitesse de la scène courante.
- **Numéro de boucle(s) courante(s) / restante(s)** de la scène courante.
- **Vitesse** d'exécution de la scène.



**Pour changer les informations de l'afficheur, il vous suffit de cliquer sur le texte descriptif de l'information.  
Pour modifier la vitesse de la scène, n'oubliez pas de désactiver dans l'afficheur la fonction vitesse normale.**

## Options AUTO / LTP / HTP

Dans la fenêtre des curseurs **6)** on aperçoit un bouton **Auto** qui permet de prendre le contrôle manuel de vos circuits.



Cliquer sur le bouton **AUTO**, 3 modes sont possibles :

- **AUTO** : le circuit suit la scène préprogrammée, on ne peut pas modifier sa valeur.
- **HTP** : **Highest Takes Priority**, la plus haute valeur, entre le curseur et la scène programmée, prend la priorité.
- **LTP** : **Latest Takes Priority**, la dernière valeur du curseur prend la priorité.

## Effets de la page Live

Dans la page live une zone **2)** est réservée aux boutons d'effets. Par défaut et lors de l'ouverture d'un nouveau projet aucun effet n'est présent.

- Vous pouvez créer et activer un nombre illimité d'effets.
- Un effet peut contenir 1 niveau DMX par canal (équivalent à un pas).
- Un effet peut déclencher une scène et jouer un fichier WAV, MP3 ou un CD AUDIO.

Cliquez sur l'effet pour le fermer ou pour activer et démarrer son contenu.



**Un effet n'est actif qu'en mode HTP ou LTP.**

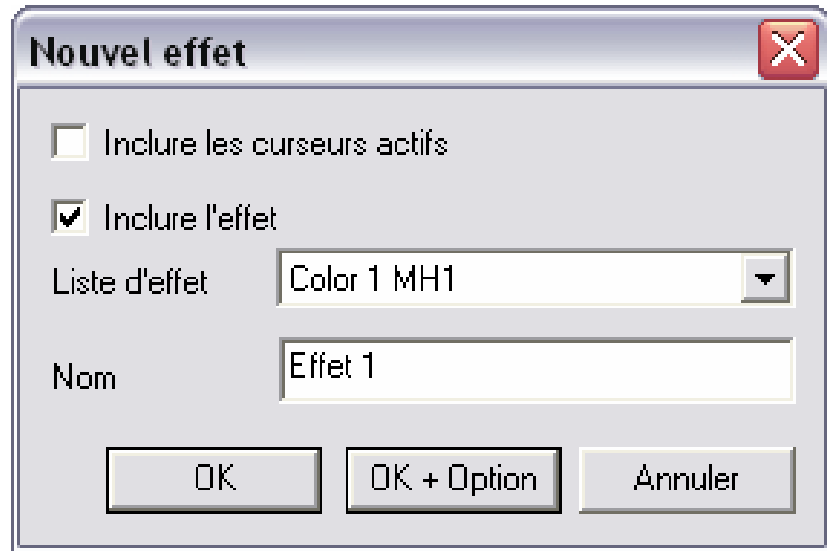
4 boutons permettent de gérer les effets live **4)** :

- **Nouveau**, permet de créer un nouvel effet.
- **Editer**, permet d'éditer un effet et de modifier ses paramètres DMX.
- **Options**, permet de modifier les paramètres d'un effet.
- **Détruire**, permet de supprimer un effet.



## Création d'un effet

Cliquez sur le bouton **Nouveau** et une fenêtre de dialogue apparaît :



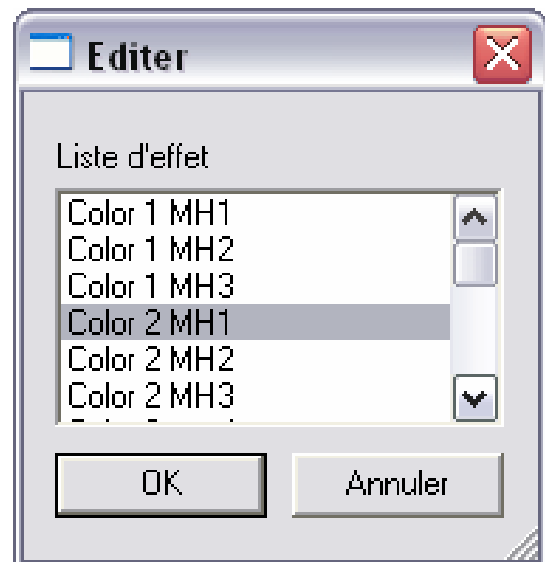
- **Inclure les curseurs actifs**, les circuits en mode manuel HTP et LTP sont inclus dans l'effet.
- **Inclure un effet**, sélectionnez dans la liste d'effet, l'effet à prendre en compte.
- **Nom**, vous pouvez nommer votre nouvel effet.
- **OK**, l'effet est créé et édité, une nouvelle fenêtre de curseur apparaît en bas de votre écran.
- **OK + Option**, l'effet est créé et une boîte de dialogue s'affiche. Cette boîte de dialogue permet d'accéder aux options avancées de l'effet.

## Edition et contenu d'un effet

Cliquez sur le bouton **Editer**, une fenêtre de dialogue vous demande de choisir un des effets dans la liste.

Suite à la validation, une nouvelle fenêtre de curseurs apparaît en bas de votre écran.

Par défaut tous les curseurs sont à **OFF**, mais vous pouvez modifier les niveaux DMX de chaque circuit suivant les modes HTP ou LTP : cliquer sur **OFF**.



Après l'apparition de la nouvelle fenêtre d'édition, chaque canal est à **OFF**. Cliquez sur le bouton **OFF** pour mettre un canal en mode LTP. Ensuite choisissez sa valeur DMX à l'aide du curseur ou des presets. Répétez cette opération sur les autres circuits.

 **Maintenir une touche de groupe enfoncée et choisir un état DMX pour le copier sur les autres éclairages du groupe.**

Il est possible d'activer ou non un effet lors de son édition.

- Si l'effet est enfoncé (actif) et que l'on affecte des valeurs aux circuits, les modifications se voient directement. Le bouton est de couleur grise.
- Si l'effet n'est pas enfoncé (fermé) et que l'on affecte des valeurs aux circuits, les états ne sont pas visibles. Le bouton est blanc.

Une fois créé, vous pouvez éditer l'effet ou modifier ses options avancées sans passer par les boutons de la page live. Il suffit d'utiliser les commandes directes du clavier disponibles dans le logiciel. Une liste récapitulative est disponible dans le chapitre **Trucs et astuces**. Il est aussi possible d'utiliser le clic droit de votre souris. Dans ce cas l'option **état inversé**, permet de mettre le bouton d'effet dans son état opposé.

**Il est possible de jouer une multitude d'effets en même temps. Certains effets peuvent se désactiver automatiquement lorsqu'ils agissent sur les mêmes circuits.**



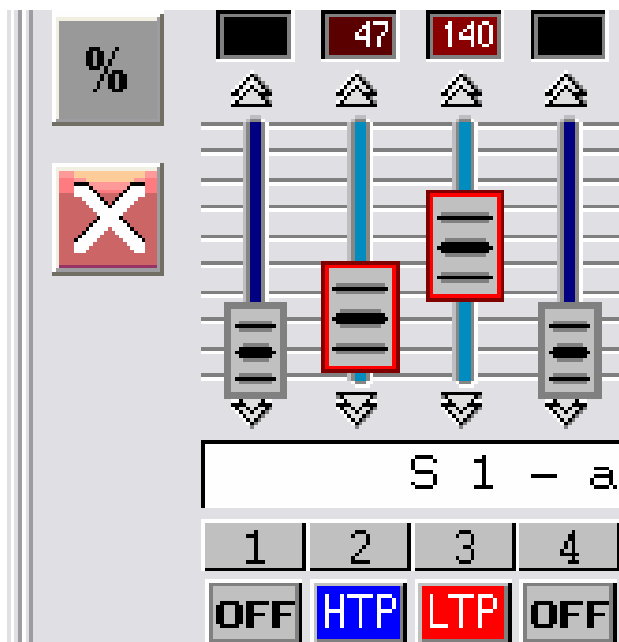
**Un effet peut être actif lors de son édition : si l'effet est inactif son bouton est blanc, si l'effet est actif son bouton est gris.**

**Seul les niveaux des circuits en HTP et LTP sont modifiables et sont enregistrés dans l'effet.**

**Les raccourcis clavier, les presets et les groupes fonctionnent dans ce mode.**

## **Enregistrer un effet**

Cliquer sur le bouton rouge représentant une croix pour fermer la fenêtre d'édition des curseurs et enregistrer le contenu de l'effet, ou appuyez sur la touche **Echap** de votre clavier.



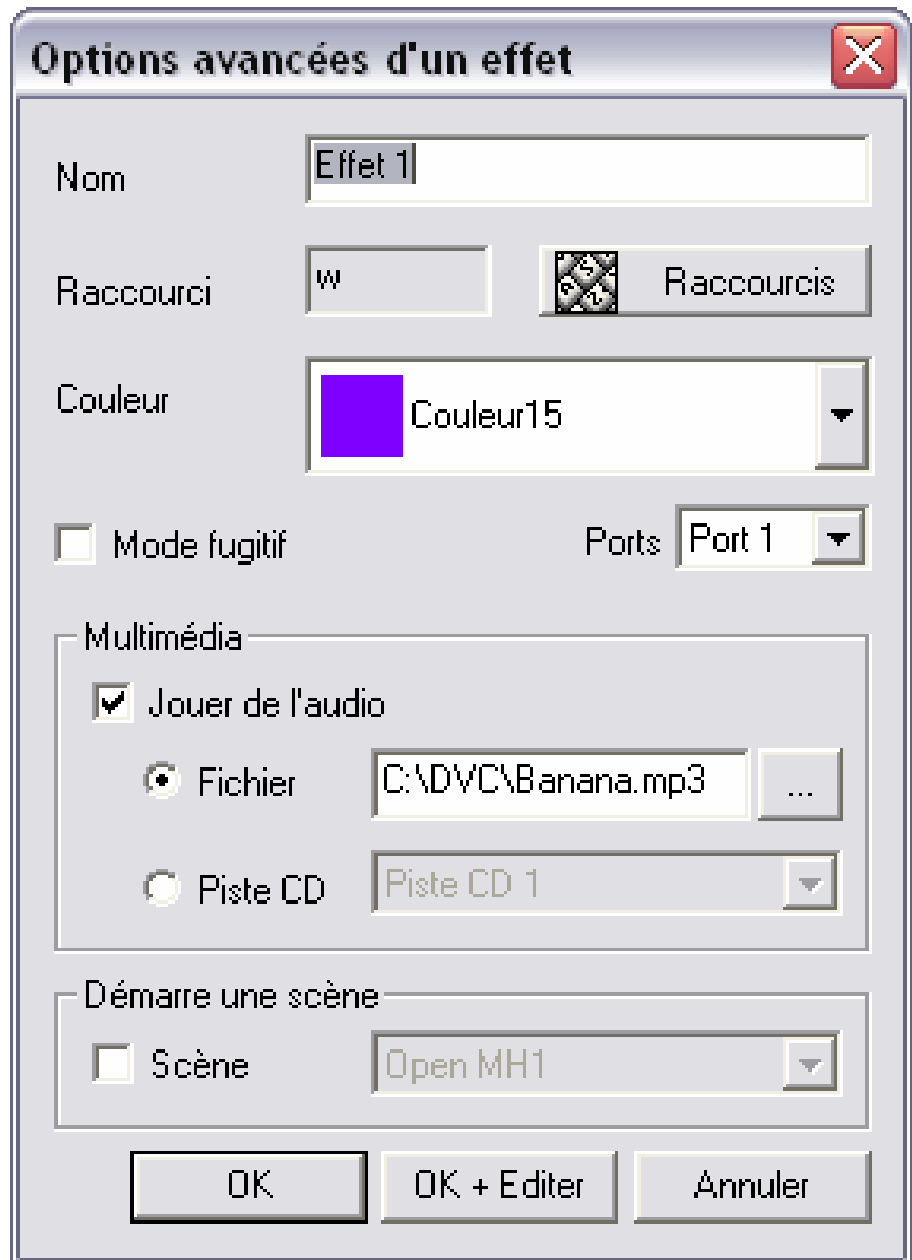
## **Destruction d'un effet**

Cliquer sur le bouton **Détruire**, une fenêtre de dialogue vous demande de choisir un effet parmi la liste des effets existants. Un message de confirmation vous est alors demandé. En validant, vous supprimez définitivement votre effet.

## Options avancées d'un effet

Cliquer sur le bouton **Options**, une fenêtre de dialogue vous demande de choisir un effet. En le validant, la fenêtre d'option d'effet apparaît. Vous allez modifier les options avancées de cet effet.

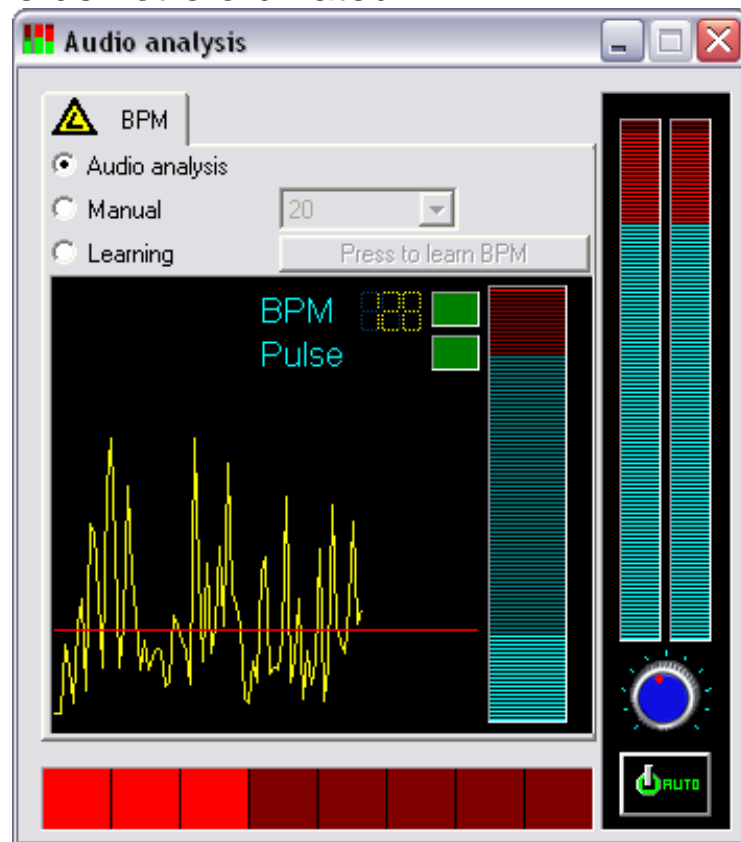
Voici une liste des fonctions disponibles :




- **Nom**, permet de changer le nom de l'effet.
- **Raccourci**, permet d'affecter une touche clavier pour le déclenchement de l'effet.
- **Couleur**, permet de choisir la couleur visible de l'effet. Vous pouvez créer des groupes d'effets en fonction de leur couleur.
- **Mode fuyitif**, permet de relâcher automatiquement votre bouton d'effet.
- **Ports**, permet de déclencher des effets matériellement (via une télécommande) à partir du port externe du boîtier autonome. Cette option n'apparaît que lorsqu'un boîtier autonome est connecté.
- **Multimédia**, permet de choisir un fichier de type **WAV** ou **MP3** à partir d'un explorateur, ou de sélectionner une des pistes audio du CD présent dans le lecteur. Le fichier audio sera joué lors du déclenchement de l'effet.
- **Lancer une scène**, la scène sélectionnée sera déclenchée au démarrage de l'effet.

## Synchro audio BPM sur les scènes

Vous pouvez synchroniser vos scènes en BPM. La synchro BPM permet le déclenchement automatique des scènes et des pas à partir du BPM d'une musique. Cliquez sur le bouton **BPM 7)** pour démarrer **Audio Analysis**. Cet outil vous calcule automatiquement le BPM en fonction du rythme la musique et du niveau sonore de votre ordinateur.



 Cliquez droit avec la souris pour mettre la scène en mode **BPM**. Avec une source sonore externe, vérifiez toujours la voie d'enregistrement PC : dans le mixer audio de Windows, la piste microphone doit obligatoirement être désactivée lors du branchement de l'ordinateur avec une source sonore. Mettre en miniature **Audio Analysis** pour améliorer le fonctionnement de l'ordinateur.

## Synchro BPM manuelle

Vous pouvez aussi déclencher manuellement les pas des scènes :

- Dans **Audio Analysis**, sélectionnez le mode **Manuel**. Indiquez la vitesse de BPM voulue. (Min : 20 BPM ; Max : 400 BPM).
- Dans **Audio Analysis**, sélectionnez le mode **Mémoriser**. Cliquez 7 fois sur le bouton pour prendre en compte votre vitesse de BPM. Les intervalles doivent être réguliers.
- Fermer l'outil **Audio Analysis** et mettez votre scène en mode **BPM** ou **BPM avec fondu**. Pressez la touche **TAB** pour passer manuellement au pas suivant.

## Scènes virtuelles et déclenchements virtuels

L'exécution des scènes suit toujours un ordre séquentiel afin de correspondre avec le fonctionnement autonome. Cependant le logiciel permet de jouer plusieurs scènes virtuelles en même temps.

En Live, cliquez sur le bouton **3) Basculement normal / virtuel** pour activer le mode virtuel ; cliquez ensuite sur les boutons de scène pour les déclencher virtuellement, les boutons scènes apparaîtront en bleu. **ALT + Clic** permet de déclencher directement une scène en mode virtuel.

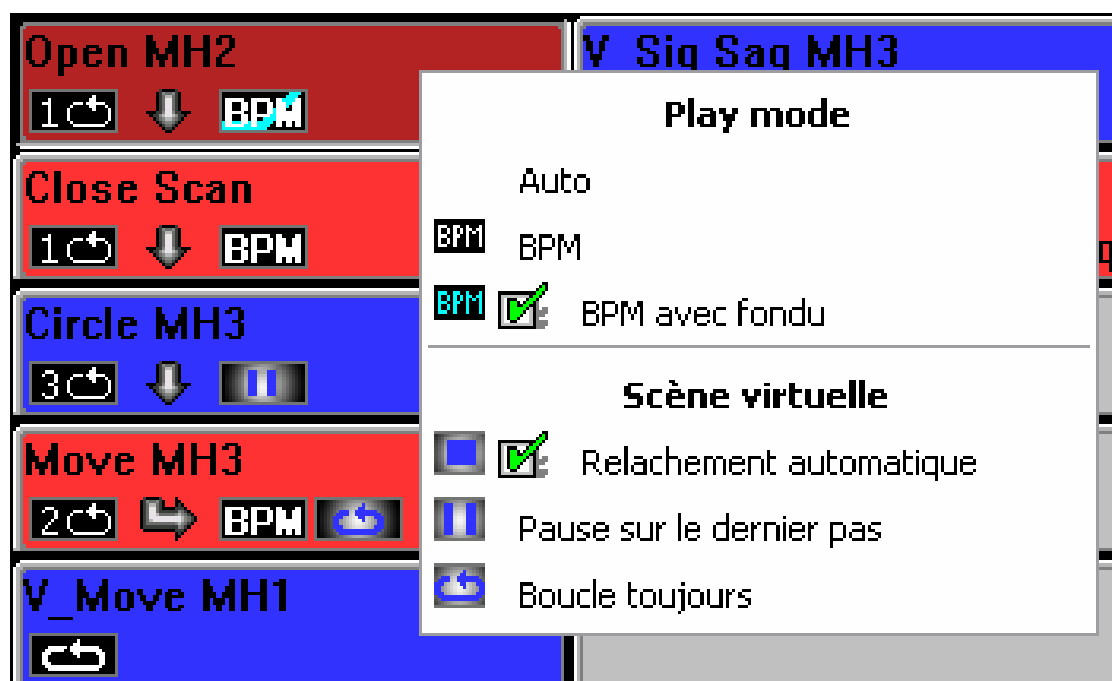


**Les scènes virtuelles sont jouées en HTP, attention aux conflits entre les canaux de même adresse.**

**Une scène qui boucle toujours, boucle toujours en mode virtuel.**

**Le bouton d'une scène activée virtuellement est bleu.**

## Options des scènes de la page Live



Cliquez droit sur un bouton scène. Un menu apparaît et propose :

- **AUTO**, la scène se joue normalement, c'est le mode par défaut.
- **BPM**, avec Audio Analysis, on passe directement au pas suivant.
- **BPM avec fondu**, avec Audio Analysis, on passe directement au pas suivant en respectant les temps de fondu.
- **Relâchement automatique**, la scène se relâche automatiquement après son nombre de boucle. L'option est toujours mise par défaut.
- **Pause sur le dernier pas**, La scène virtuelle s'arrête sur son dernier pas après le nombre de boucle.
- **Boucle toujours**, la scène virtuelle boucle indéfiniment.

Vous connaissez maintenant toutes les fonctions du logiciel pour la création d'un spectacle.



## Mode autonome

Avec l'interface autonome, il est possible de jouer des scènes préprogrammées sans ordinateur. La fonction permet de télécharger vos scènes dans la mémoire du boîtier autonome.

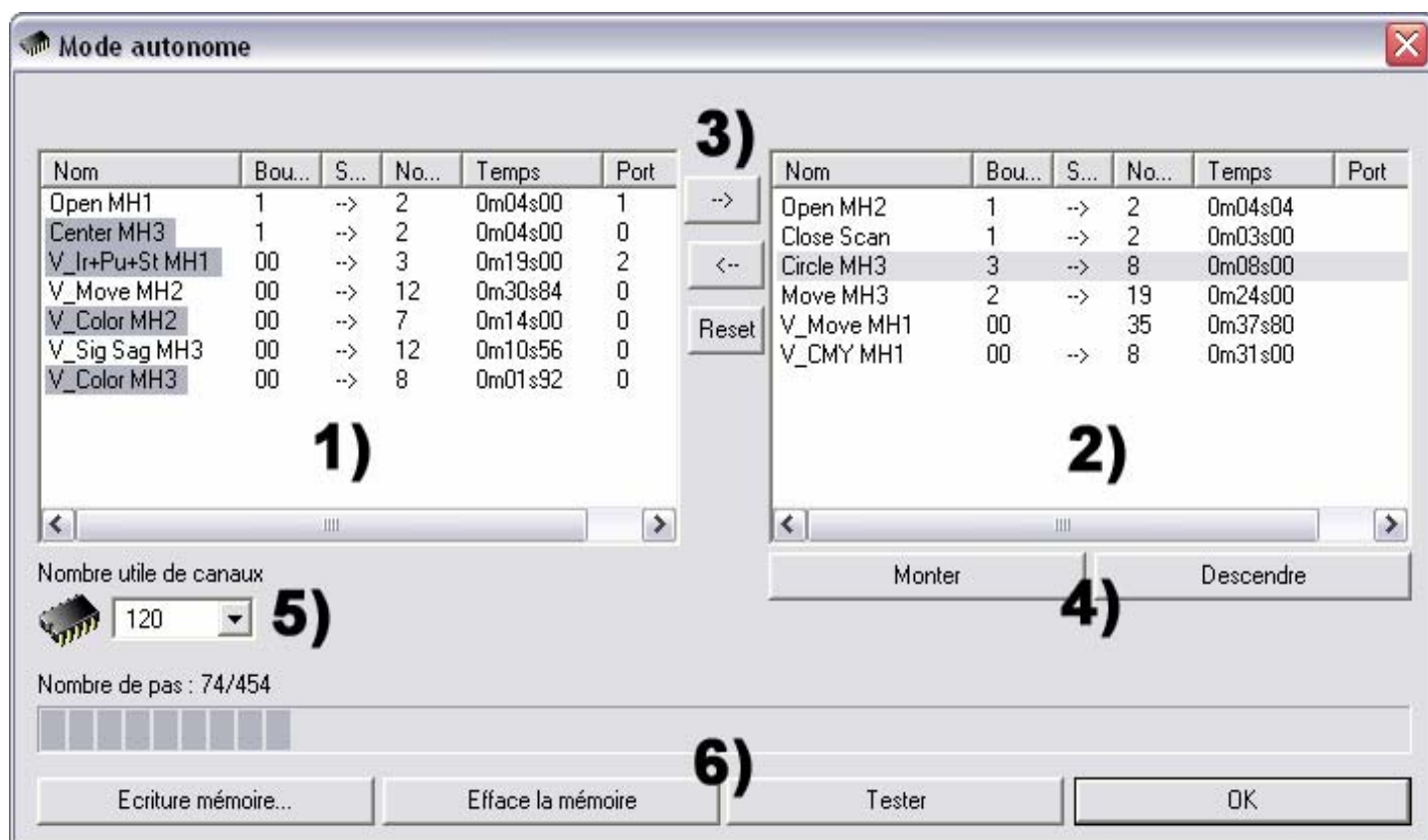
### Caractéristiques du boîtier autonome :

- Restitution jusqu'à 248 canaux DMX en sortie.
- Capacité de la mémoire interne de 15 000 pas.
- Connecteur d'alimentation externe de 9 ou 12 volts en continu.
- Sélecteur d'alimentation USB / Externe.
- 2 boutons de sélection des scènes.
- Connecteur HE10 pour le déclenchement par contacts matériels.

Le mode autonome est disponible dans le menu **Options**.



La fenêtre **Mode autonome** est composée de 2 fenêtres, la première **1)** donne les scènes disponibles et la seconde **2)** donne les scènes pouvant être téléchargées en mémoire.



- **Bouton d'insertion 3)**, pour placer des scènes en 2).
- **Bouton de suppression 3)**, pour enlever une scène de la fenêtre 2).
- **Positionnement de scène 4)**, pour déplacer la scène sélectionnée.
- Sélection du **nombre de canaux DMX utile 5)** au mode autonome.
- **Ecriture mémoire 6)**, pour charger la mémoire de l'interface.
- **Efface la mémoire 6)**.
- **Test**, pour tester la mémoire et le mode autonome.
- **OK**, pour enregistrer et fermer la fenêtre.

L'ordre d'exécution des scènes de la fenêtre 2) est toujours respecté.

Après avoir choisi vos scènes et leur position, vous pouvez optimiser l'espace de la mémoire. Cette étape peut s'avérer indispensable si l'on souhaite jouer des scènes importantes. L'optimisation permet de réduire la taille de la mémoire utile. Choisissez dans le menu déroulant **nombre utile de canaux DMX 5)**, la valeur la plus proche et supérieure au dernier canal utilisé. Une fois la mémoire optimisée :

- Téléchargez vos scènes dans votre boîtier autonome. Cliquez sur le bouton **Ecrire en mémoire 6)** et attendez la fin du téléchargement.
- Débranchez le boîtier de votre ordinateur.
- Branchez une alimentation de 9 ou 12 volts en courant continu
- Mettez le curseur en position autonome (basse).
- Sélectionnez la scène que vous désirez jouer à l'aide des boutons situés sur le dessus du boîtier.

**Vous devez obligatoirement brancher l'interface USB/DMX autonome pour activer les fonctions autonomes.**

**Le mode autonome ne permet de jouer qu'une seule scène à la fois et l'ordre d'exécution des scènes en 2) est respecté.**

**Pour un cycle en mode autonome : les scènes bouclent et passent automatiquement à la suivante mais le choix de la scène suivante n'est pas pris en compte.**

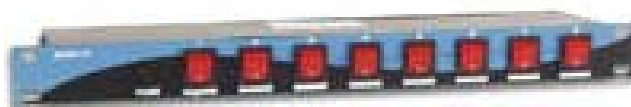
**L'utilisation du boîtier en mode autonome nécessite une alimentation à courant continu de 9 ou 12 volts.**



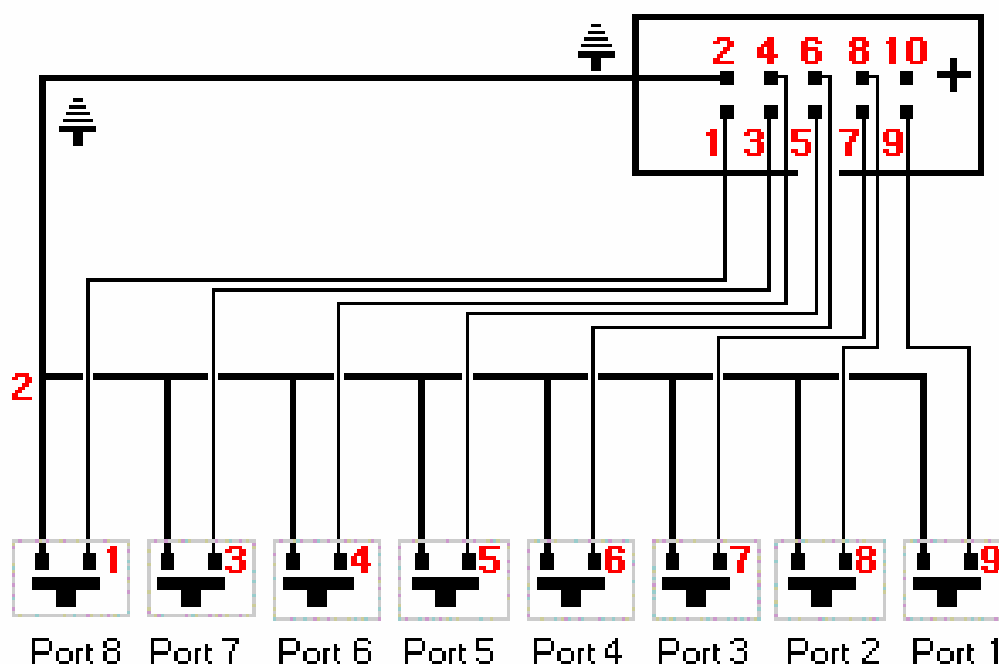
## **Les contact externes de l'interface autonome**

L'interface avec mode autonome peut contrôler 248 canaux en accès séquentiel et déclencher 8 scènes directement sur son connecteur externe.

Le connecteur externe de type HE10 permet le branchement d'une télécommande simple à 8 boutons. (Dispatching ou autre...)



Voici le schéma de câblage du module externe qui permet d'activer des scènes via les boutons d'une télécommande.



	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	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON



**Le déclenchement par contacts directs est disponible uniquement sur l'interface USB/DMX possédant un mode autonome. Les déclenchements peuvent s'effectuer en mode autonome et lors de l'utilisation du logiciel.**

Avec son prix très concurrentiel, ses performances autonomes incroyables et sa taille miniature, le logiciel possède toutes les qualités pour des petites installations à grande échelle : magasins, restaurants, hôtels, clubs, architectural, parcs, salons...

## TRUCS & ASTUCES

Ce chapitre donne plusieurs conseils importants et permet de connaître toutes les options avancées du logiciel. Après sa lecture, il vous sera facile de réaliser un spectacle très rapidement.

Vous y trouverez des informations sur les thèmes suivants :

- Utilisation des options avancées de la page **Paramétrage**.
- Utilisation des groupes et des raccourcis clavier.
- Description des menus du logiciel et des fonctions disponibles.
- Description et utilisation de la fenêtre des curseurs et des presets.

### **Conseils préventifs et précautions d'emploi**

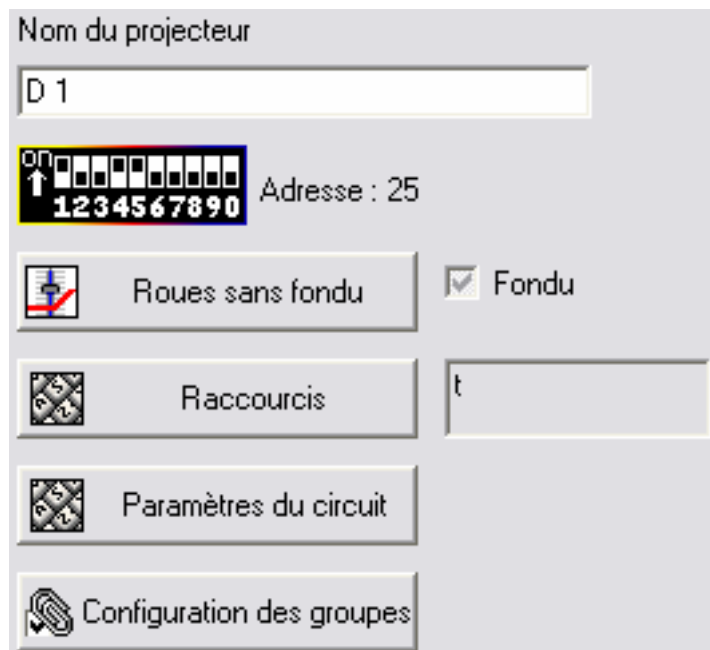
1. Mettez un isolateur DMX entre l'interface et vos appareils DMX (ex : Botex DD2). Ceci protège l'ordinateur et l'interface contre tout parasite ou surtension.
2. Nous vous conseillons d'avoir en votre possession quelques DRIVER RS485 (Nous avons mis ce composant électronique 8 broches sur support dans cette intention - voir à l'intérieur du boîtier). Celui-ci joue le rôle de fusible en cas de défaut sur la ligne DMX. Plusieurs références sont possibles : ADM485JN, SP485ECP, 75176...
3. Programmez les scènes dans le boîtier autonome pour pouvoir pallier à une éventuelle panne d'ordinateur. Il est conseillé dans ce cas d'alimenter le boîtier avec une alimentation externe.
4. Comme avec tout contrôleur DMX, prévoyez un système de secours indépendant. Ceci étant la seule solution pour se prémunir à 100% contre tous (les) problème(s) éventuel(s).
5. Sauvegardez vos programmations et gardez toujours un CDROM du logiciel avec vous. Une restauration totale ne nécessite que quelques minutes.

### **XLR 3 broches**

Les appareils sont livrés avec un connecteur de type XLR 3 broches. Si vos appareils utilisent une XLR 5 broches, il vous faudra alors souder ou acquérir un adaptateur XLR 3/XLR 5. Dans ce cas, veillez à raccorder la broche 1 de l'une à la 1 de l'autre, la 2 à la 2 et la 3 à la broche 3 pour obtenir une commande à la norme USITT.

### **Configuration des circuits en Paramétrage**

En quelques clics de souris **10**), vous allez configurer vos circuits d'éclairage. Le logiciel donne un adressage DMX grâce aux sélecteurs 10 bits. Dans la page de paramétrage, vous disposez des fonctions suivantes :



- **Nom du projecteur**, change le nom de l'éclairage ou du circuit.
- **Pas de fondu sur les roues**, supprime automatiquement le fondu sur les roues d'effet, le shutter et les circuits sans nom d'un éclairage.
- **Fondu**, (mode Cut) active ou non un fondu sur un circuit. Si l'option est inactive, le circuit ne prend pas la transition du fondu et viendra se positionner à sa valeur suivante à la fin du temps de fondu.
- **Raccourcis**, utilisez une touche clavier pour commander un circuit via la souris. Voir **Raccourcis en Paramétrage** pour plus d'informations.
- **Paramètres du circuit** :



Cliquez sur le bouton **Paramètres du circuit**, pour l'affectation des raccourcis et des inversions de mouvement.

Vous disposez des fonctions suivantes :

- **Ajouter**, le circuit peut être contrôlé par plusieurs raccourcis clavier. Vous pouvez grouper vos circuits sur un raccourci et contrôler le groupe en Live.
  - **Détruire**, supprime tous les raccourcis du circuit.
  - **Echanger X et Y**, inverse la position du Pan et du Tilt de votre souris.
  - **Inverser**, inverse le Pan et le Tilt de votre éclairage.
- **Configuration des groupes**, permet la création et la modification de 12 touches de groupe d'éclairages.

## Configuration des groupes

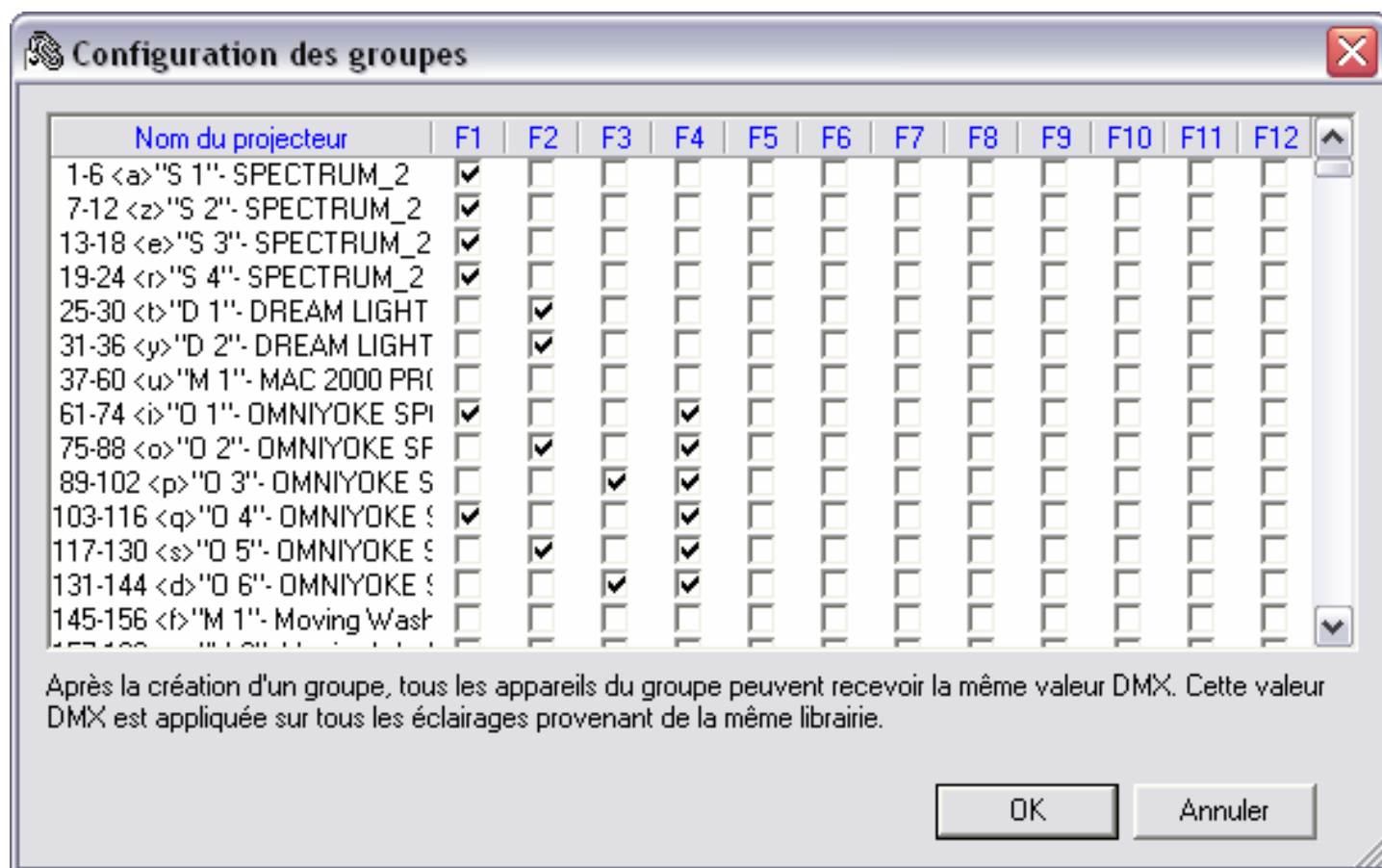
Pour faciliter la programmation, il est possible de créer 12 groupes d'éclairages à partir des touches F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11 et F12. La fonction de groupe permet d'utiliser les touches du clavier F1 à F12 de même façon que la touche **SHIFT**. Ces touches permettent d'affecter le même **preset** à plusieurs éclairages de librairie identique.

Dans le mode **Paramétrage**, sélectionner l'appareil souhaité et appuyer sur la touche correspondant à son groupe. Par exemple F2 pour mettre un éclairage dans le groupe N°2. En appuyant une seconde fois, le numéro de groupe disparaît.

Cliquez aussi sur le bouton **Configuration des groupes**



Un tableau récapitulatif apparaît alors :



**Il est possible qu'un éclairage figure dans plusieurs groupes  
L'état des groupes est modifiable à tout moment, cliquez sur  
l'icône de gestion des groupes dans la barre d'options.**

## Raccourcis en Paramétrage

Dans la page **Paramétrage**, lors de l'insertion d'un éclairage, le logiciel affecte une touche de votre clavier aux circuits Pan & Tilt de vos appareils. Ces raccourcis sont très utiles pour les mouvements Pan & Tilt de vos appareils et le déplacement rapide des curseurs.

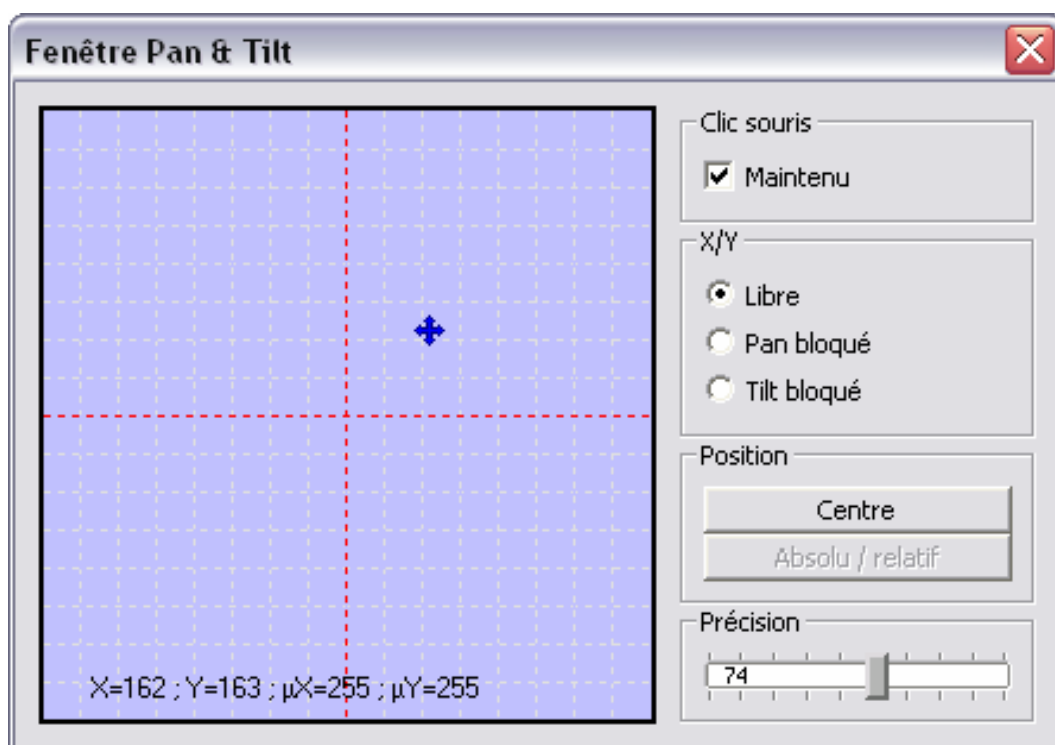
- Maintenez la touche correspondante à votre éclairage et déplacez la souris. Le Pan et Tilt de l'appareil réagiront en fonction de la position de votre souris sur l'écran.
- Maintenez la touche **ALT** ainsi que la touche correspondante à votre éclairage. La fenêtre des curseurs va se déplacer automatiquement et placera les circuits de l'éclairage tout à gauche.
- Cliquez sur le bouton **Raccourcis**, choisissez une touche du clavier pour modifier le raccourci associé au canal.



**La sélection de l'éclairage à sa base (et non un de ses canaux DMX), affecte le raccourci clavier sur le Pan et Tilt de l'appareil. Il est possible d'affecter les mêmes raccourcis à plusieurs circuits afin de créer des groupes et des familles d'appareils. Maintenez la touche ALT et un raccourci pour déplacer automatiquement la fenêtre des curseurs. Les raccourcis associés sont visualisables en bas des curseurs.**

## La fenêtre Pan & Tilt

Deux méthodes existent pour modifier le mouvement Pan et Tilt de vos appareils. La première utilise les touches de raccourcis de votre clavier. La seconde utilise un preset spécifique aux canaux Pan et Tilt. Cliquez gauche sur les icônes des canaux Pan et de Tilt. La **Fenêtre Pan & Tilt** apparaît :



Un pointeur indique la position de l'appareil dans la zone de mouvement :

- Cliquez droit dans la zone de mouvement pour déplacer votre appareil à partir de sa position courante.
- Cliquez gauche dans la zone de mouvement pour déplacer votre appareil sur la position de la souris.
- Maintenez le clic de la souris enfoncé pour prolonger le déplacement.
- **Maintenu**, le bouton de votre souris est maintenu automatiquement lors du déplacement. Cliquez une seconde fois pour le débloquer.
- **Libre**, le déplacement agit sur le Pan et le Tilt en même temps.
- **Pan bloqué**, le déplacement agit seulement sur le Tilt de l'appareil.
- **Tilt bloqué**, le déplacement agit seulement sur le Pan de l'appareil.
- **Centre**, pour centrer la position de vos appareils.
- **Précision**, choisissez la précision par la vitesse du déplacement.

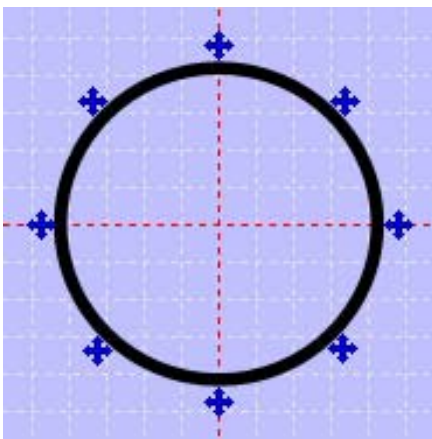
 **La case Maintenu est enregistrée à la fermeture de la fenêtre.**

## **Création de figures géométriques**

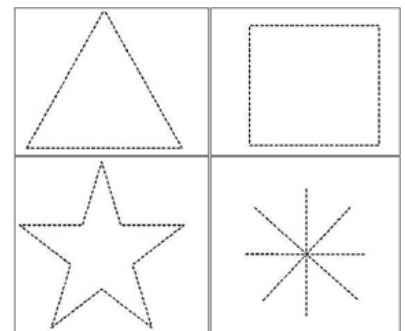
Le logiciel permet de créer très simplement des formes géométriques avec les mouvements de vos appareils. Chaque figure est réalisée pas à pas et l'écran ou la zone de mouvement de la fenêtre Pan & Tilt servent alors de support de dessin et la souris de stylo. La souris fixe les points importants des figures sur l'écran et dans la zone de mouvement.

Vous voulez que vos scans réalisent un cercle en 8 points :

- Créez une nouvelle scène et sélectionnez le premier pas.
- Choisissez la première position du cercle ou de la figure.
- Créez un nouveau pas (**CTRL + A**) ou sélectionnez le pas suivant.
- Choisissez la deuxième position du cercle ou de la figure.
- Créez un nouveau pas (**CTRL + A**) ou sélectionnez le pas suivant.
- Répétez jusqu'au huitième et dernier pas et choisir les temps de fondu.



Triangle (3 Pas, 3 points), carré (4 Pas, 4 points), étoile (10 Pas, 10 points), soleil (16 Pas, 16 points), etc...



 **La méthode fonctionne aussi bien avec les raccourcis Pan & Tilt qu'avec la fenêtre Pan & Tilt (clic gauche).**



## Modification des circuits dans la fenêtre des curseurs

Un pas peut contenir 512 niveaux DMX de valeur 0 à 255, soit une valeur différente sur chacun des 512 circuits. Les circuits sont paramétrables à partir de la fenêtre des curseurs, située en bas de votre écran et plusieurs méthodes sont possibles pour régler le niveau de vos circuits.



**Les méthodes de programmation des pas vous feront gagner un temps précieux pour la réalisation de vos scènes.**

## Options de la fenêtre des curseurs

En bas de votre écran se trouve la fenêtre des curseurs. Elle représente les 512 voies DMX fournies par votre interface. Vous pouvez changer sa taille, la déplacer ou la fermer. A sa gauche se trouvent 4 boutons d'options.

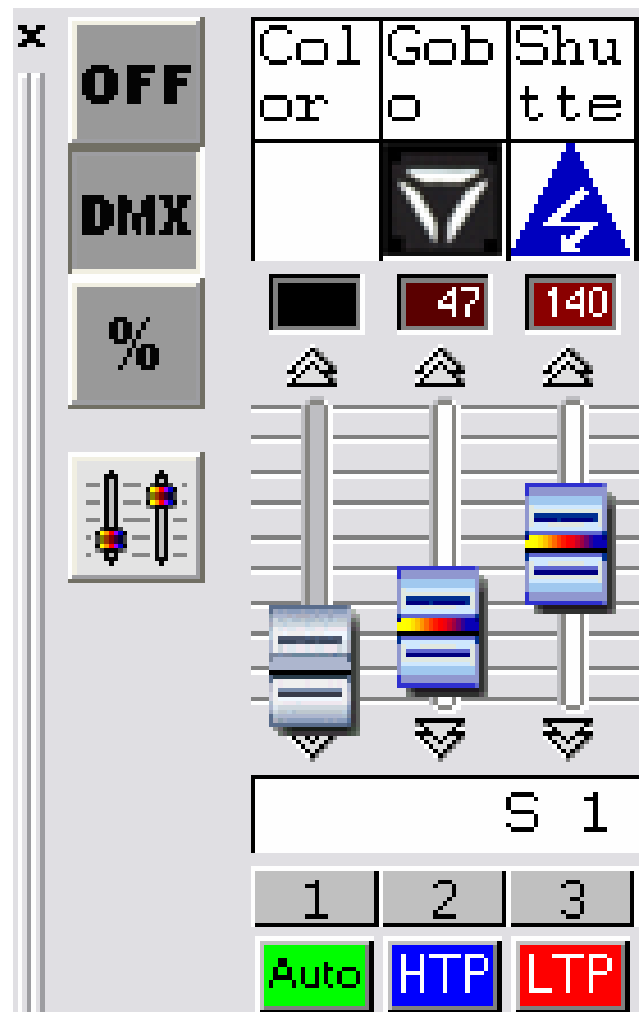
Vous pouvez :

- Annuler l'affichage des valeurs.
- Mettre les valeurs en DMX.
- Mettre les valeurs en pourcentage.

Le dernier bouton permet d'annuler ou d'activer le rendu graphique du déplacement des curseurs :

- Activé, les curseurs se déplacent en **cut**, les fondus ne sont pas pris en compte et les curseurs se déplacent instantanément.
- Désactivé, les curseurs se déplacent en **fondus**, les fondus sont pris en compte et les curseurs se déplacent progressivement.

**En live, 3 modes sont disponibles : AUTO, HTP et LTP.** Reportez-vous à la rubrique **Options AUTO / HTP / LTP** pour plus d'informations.



**Si les performances de votre ordinateur sont limitées, activez le bouton de rendu afin de libérer de la puissance pour d'autres fonctions.**

## Méthodes simple

- Positionnez votre souris sur un circuit DMX, en cliquant avec votre souris, vous pouvez affecter un niveau DMX au canal.

- Maintenez le bouton enfoncé pour régler le niveau du canal.
- Cliquez sur les flèches situées en haut et en bas d'un pitch, pour modifier avec plus de précision le niveau du canal.
- Utilisez la molette de votre souris. (DMX + 10 ou - 10)
- Sélectionnez votre canal et utilisez les touches + et – de votre clavier pour un maximum de précision.

## **Méthode des raccourcis clavier**

Il est possible, en **Paramétrages**, d'allouer une touche clavier à un circuit ou à un éclairage. La touche permet d'avoir un accès direct au circuit :

- Maintenez la touche enfoncée et déplacez la souris
- Relâchez la touche du clavier pour enregistrer le niveau.

On peut contrôler simultanément plusieurs circuits avec une seule touche.

## **Méthode des presets**

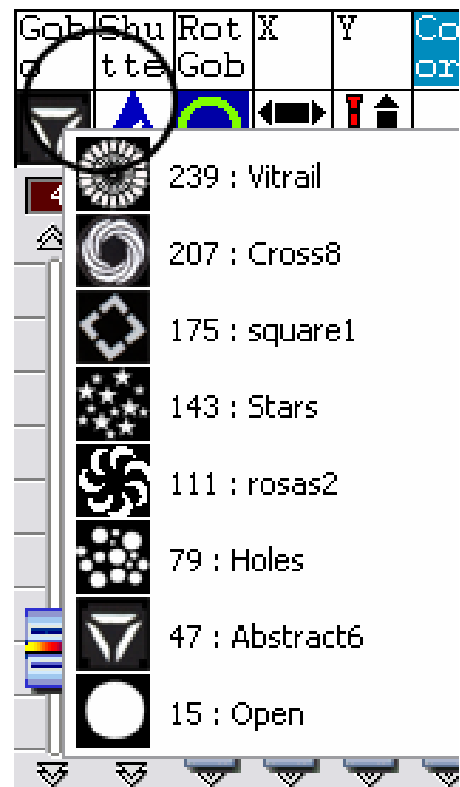
Un preset est un niveau DMX préenregistré et il correspond à une valeur située entre 0 et 255 et à un effet précis de l'éclairage (gobos, couleurs ...). Les presets sont disponibles à partir des bibliothèques SSL et sont préprogrammés grâce au logiciel **Scanlibrary**.

Les presets sont disponibles dans la fenêtre des curseurs.

- Cliquez droit sur les icônes situées au dessus d'un curseur, une fenêtre apparaît et vous propose ses presets disponibles.
- Cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour sélectionner le preset. Le niveau est automatiquement appliqué.

La fenêtre de preset propose les informations suivantes :

- Icône du preset
- Valeur DMX du preset
- Nom du preset



**L'utilisation des presets nécessite une bibliothèque parfaitement configurée. Consultez la documentation technique de vos éclairages pour vérifier l'exactitude des bibliothèques. Les canaux RGB et CMY ainsi que les circuits PAN et TILT possèdent leur propre preset sous forme de fenêtre active.**

## Méthode du SHIFT et des groupes Fx

Elle permet d'affecter, instantanément, la même valeur à plusieurs circuits identiques de même librairie.

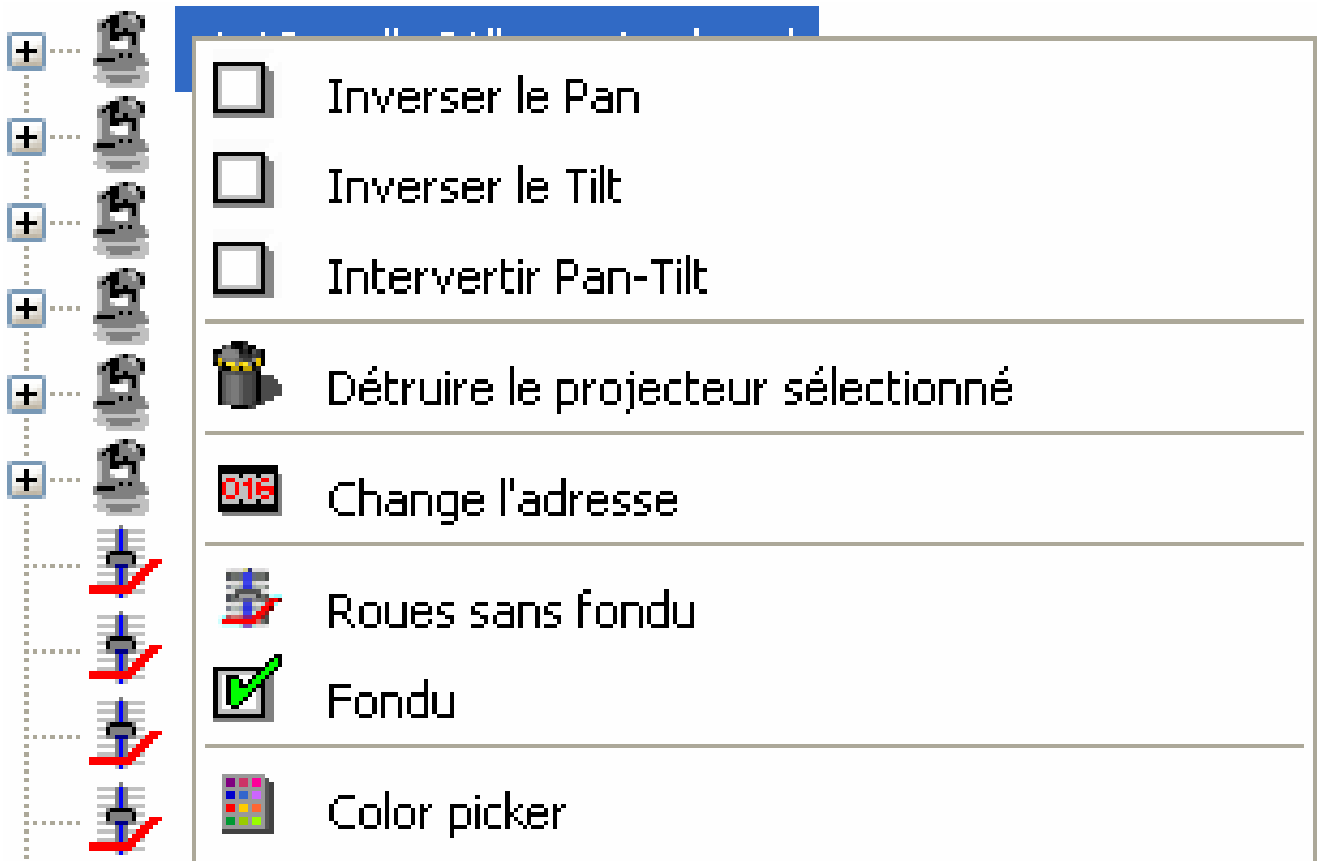
- Maintenez la touche **SHIFT** ou **Fx** enfoncée
- Modifiez la valeur de votre circuit ou choisissez un preset.



**Les circuits doivent provenir de la même librairie SSL.  
Cette méthode fonctionne avec la méthode des presets et avec les touches Fx de vos groupes.**

## Modification des adresses des éclairages

En **Setup**, vous pouvez modifier l'adresse de vos éclairages. Les scènes déjà créées prennent en compte la nouvelle adresse. Dans la fenêtre **9)** cliquez droit sur un éclairage et sélectionnez **Nouvelle adresse** dans le menu. Choisissez ensuite la nouvelle adresse de votre éclairage.

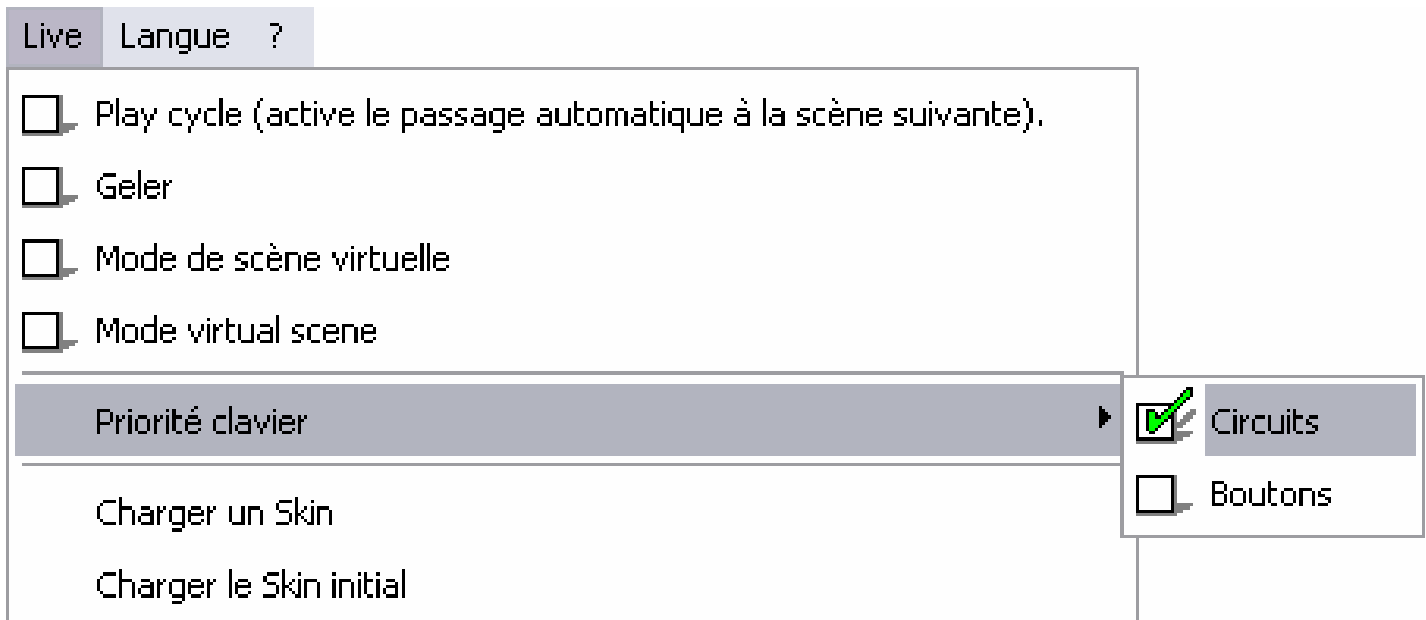


## **Priorité entre les boutons de scène et les raccourcis Pan & Tilt**

Avec le logiciel, vous pouvez affecter un raccourci clavier pour :

- Les mouvement PAN et TILT dans la page de **Paramétrage**.
- Les circuits DMX dans la page de **Paramétrage**.
- Les scènes dans la page **Scène**.
- Les effets dans la page **Live**.

En **Live**, il peut arriver que les déclenchements d'une scène ou d'un effet et les circuits d'un appareil utilisent le même raccourci. Dans ce cas il y a un conflit entre les circuits HTP / LTP et l'appel d'une scène. Il faut utiliser la fonction **Priorité clavier** dans le menu **Live** pour y remédier :

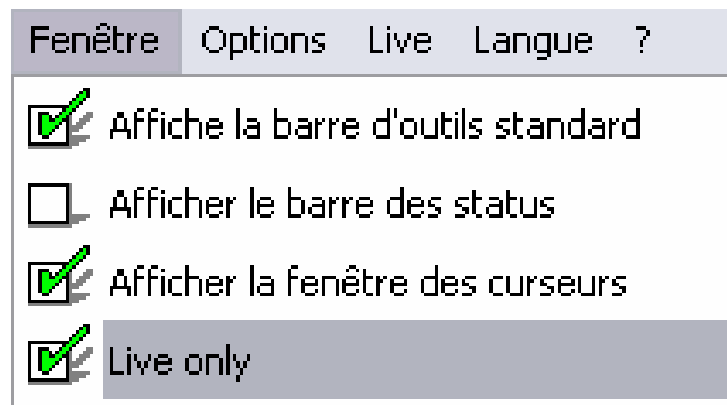


- Si vous sélectionnez **Circuit**, le raccourci commande les circuits.
- Si vous sélectionnez **Boutons**, le raccourci commande la scène.

 **En Live, ce conflit se produit uniquement lorsque les modes HTP ou LTP des circuits d'un appareil sont activés.**

## **Fonction Live only**

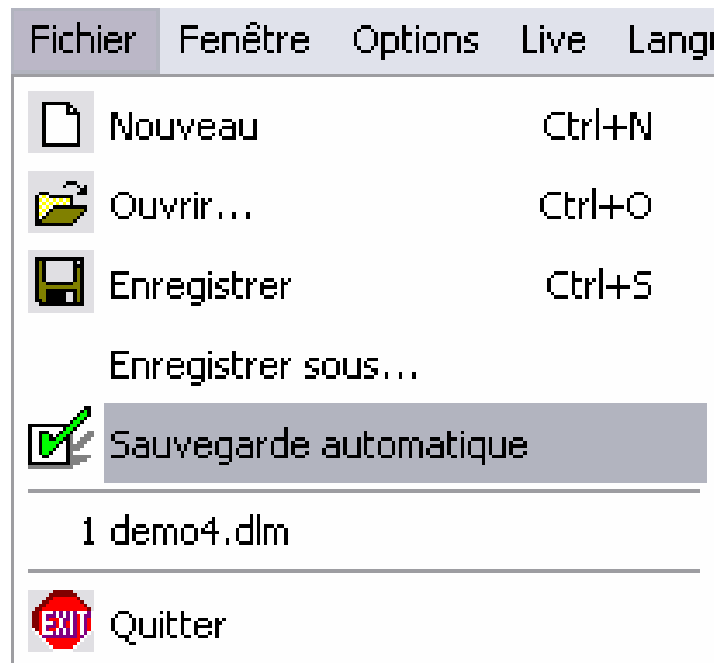
Dans le menu **Fenêtre** du logiciel se trouve l'option **Live only**. En activant celle-ci, vous bloquez le logiciel en mode **Live uniquement**. L'utilisateur ne pourra pas accéder aux pages **Scène** et **Paramétrage** et ne pourra pas modifier vos scènes enregistrées auparavant. Il est toujours possible de créer des effets supplémentaires.



## **Sauvegarde automatique des projets**

Afin de sécuriser votre programmation, le logiciel dispose d'une fonction permettant de sauvegarder régulièrement votre travail.

- L'option s'active dans le menu **Fichier** du logiciel.
- La sauvegarde s'effectue toutes les minutes.
- La sauvegarde n'a pas lieu si aucune nouvelle action n'est réalisée.



**Une fois votre programmation terminée, Il n'est pas nécessaire de laisser cette option activée.**

# RACCOURCIS DES FONCTIONS DU LOGICIEL

Le tableau ci dessous donne toutes les touches clavier correspondant aux options avancées disponibles dans le logiciel.

PAGE	RACCOURCIS	FONCTIONS	DESCRIPTIONS
PARAMÉTRAGE SCÈNE LIVE	CTRL + N	Nouveau projet.	Créer un nouveau projet pour réaliser un autre spectacle.
PARAMÉTRAGE SCÈNE LIVE	CTRL + O	Ouvrir un projet.	Ouvre un projet existant.
PARAMÉTRAGE SCÈNE LIVE	CTRL + S	Sauvegarder.	Sauvegarde le projet courant.
PARAMÉTRAGE SCÈNE LIVE	A.Z.E.R.T.Y...	Raccourcis des circuits (paramétrage). Raccourcis des scènes et des effets (Scène / Live).	Affecte une touche clavier pour la gestion des circuits. Affecte une touche clavier pour le déclenchement des scènes et des effets.
PARAMÉTRAGE SCÈNE LIVE	touche + et -	DMX +1 ou -1.	Après sélection d'un circuit, augmente ou diminue la valeur DMX du circuit.
PARAMÉTRAGE SCÈNE LIVE	SHIFT + preset	Même preset pour tous.	En maintenant enfoncée la touche <b>SHIFT</b> et en choisissant un preset, vous affectez aux autres circuits de même famille le niveau du preset.
PARAMÉTRAGE SCÈNE	ALT + raccourci clavier	Calage automatique des curseurs.	En maintenant la touche <b>ALT</b> enfoncée et en choisissant un raccourcis clavier, la fenêtre de curseurs se déplace automatiquement sur l'éclairage correspondant au raccourci.
SCÈNE LIVE	F1 à F12 + preset / Pan & Tilt	Groupement des presets. Mouvements groupé du Pan & Tilt.	En maintenant le bouton <b>Fx</b> enfoncé et en choisissant un preset, vous affectez aux autres circuits de même famille le niveau du preset. Fonctionne avec le PAN & TILT.
PARAMÉTRAGE	F1 ... F12	Raccourcis pour les groupes personnalisés.	Affecte un numéro de groupe à un éclairage ou à un circuit. Il est possible de créer 12 groupes au maximum.
SCÈNE	flèche BAS	Pas suivant.	Passage du pas courant au pas suivant.
SCÈNE	flèche HAUT	Pas précédent.	Passage du pas courant au pas précédent.

<b>SCÈNE</b>	<b>CTRL + pas</b>	Multi-sélection des pas.	En maintenant la touche <b>CTRL</b> enfoncée puis en cliquant sur plusieurs pas, vous les sélectionnez tous et pouvez leur affecter le même état DMX.
<b>SCÈNE</b>	<b>CTRL + A</b>	Créer un nouveau pas.	Créer un nouveau pas même lorsque la fenêtre de PAN & TILT est active.
<b>LIVE</b>	<b>CTRL + clic gauche + effet</b>	Édite l'effet.	Édite l'effet et affiche la fenêtre d'édition DMX des curseurs.
<b>LIVE</b>	<b>ALT + clic gauche + effet</b>	Options avancées de l'effet.	Affiche la fenêtre des options avancées de l'effet.
<b>LIVE</b>	<b>clic droit + effet</b>	Couleur et options d'un l'effet.	Affiche la fenêtre permettant de choisir les options et la couleur de l'effet. 15 couleurs disponibles pour un effet.
<b>LIVE</b>	<b>clic droit + scène</b>	Options avancées des scènes.	Affiche la fenêtre d'options d'une scène et permet de choisir si la scène est de type normal, BPM, BPM avec fondu et si la scène virtuelle est en mode Relâchement automatique, Pause ou Boucle toujours.
<b>LIVE</b>	<b>TAB</b>	BPM manuel.	Déclenche manuellement chaque pas de vos scènes. La scène doit être en mode BPM.
<b>LIVE</b>	<b>ALT + scène</b>	Déclenchement des scènes virtuelles.	Déclenche directement une scène en mode virtuel HTP.
<b>LIVE</b> (pendant l'édition d'un effet)	<b>F1 à F12 + preset</b>	Activation groupée des canaux.	Pendant l'édition des effets, mettre la voie du premier éclairage du groupe en mode LTP, maintenez la touche <b>Fx</b> de votre groupe et sélectionnez le preset désiré. Toutes les voies des éclairages du groupe vont se positionner en LTP et prendre la même valeur du preset.
<b>LIVE</b> (pendant l'édition d'un effet)	<b>ESC</b>	Enregistrement des effets.	Enregistre l'effet édité et ferme la fenêtre d'édition des effets.

## L'ÉDITEUR SCANLIBRARY

L'éditeur **ScanLibrary** permet de modifier ou d'ajouter un éclairage dans les bibliothèques. Pour créer ou modifier une bibliothèque, il faut connaître les fonctions du projecteur ou être en possession de sa documentation technique.

Il faut suivre la procédure suivante :

- Ouvrir **Scanlibrary** disponible dans les options du logiciel.
- Appeler **Nouveau** dans le menu **Fichier**.
- Définir le nombre de canaux puis cliquer sur **Créer**.
- Définir le type de canal (déplacement X/Y 8 bits, 16bits, RGB, CMY).
- Rentrer le nom de chaque canal. Ne pas dépasser 6 caractères.
- Pour chaque canal, entrer les presets et les effets grâce au bouton **Nouveau** (par exemple sur le canal GOBO, il faut créer autant de preset qu'il y a de GOBOs différents).

Pour chaque nouveau preset, renseignez dans la boîte de dialogue les informations du haut vers le bas :

- Choisir le type de l'effet.
- Choisir un icône de votre choix.
- Saisir un nom pour le preset (6 caractères conseillés).
- Saisir le premier niveau dmx et le dernier niveau dmx.
- Saisir le niveau dmx par défaut.

## LE LOGICIEL 3D EASY VIEW

Le logiciel **Easy View** assure la représentation en 3D en temps réel de votre programmation. Vous pouvez visualiser les mouvements, les couleurs et l'intensité des faisceaux de vos projecteurs asservis et de vos projecteurs traditionnels. **Easy View** offre aussi la possibilité d'insérer des objets à partir de bibliothèques 3D. Vous pourrez créer votre scène avec des objets de type structure et mobilier. Les fonctions disponibles sont :

- **Enregistrer** et appeler une scène.
- **Toujours visible**, la fenêtre 3D est toujours au premier plan de l'écran.
- **Performances**, pour optimiser votre affichage en 3D.
- **Caméra**, choisir l'angle de vue, le zoom, la rotation et sauvegarder.
- **Scène**, ajouter, déplacer et configurer les objets de la scène.



**Pour obtenir une représentation satisfaisante des fonctions présentes sur vos projecteurs, les bibliothèques associées à vos projecteurs doivent être réalisées avec le plus grand soin. Une aide détaillée de Easy View et Scanlibrary est dans le manuel en ligne disponible dans le Cdrom ou sur le site Internet.**