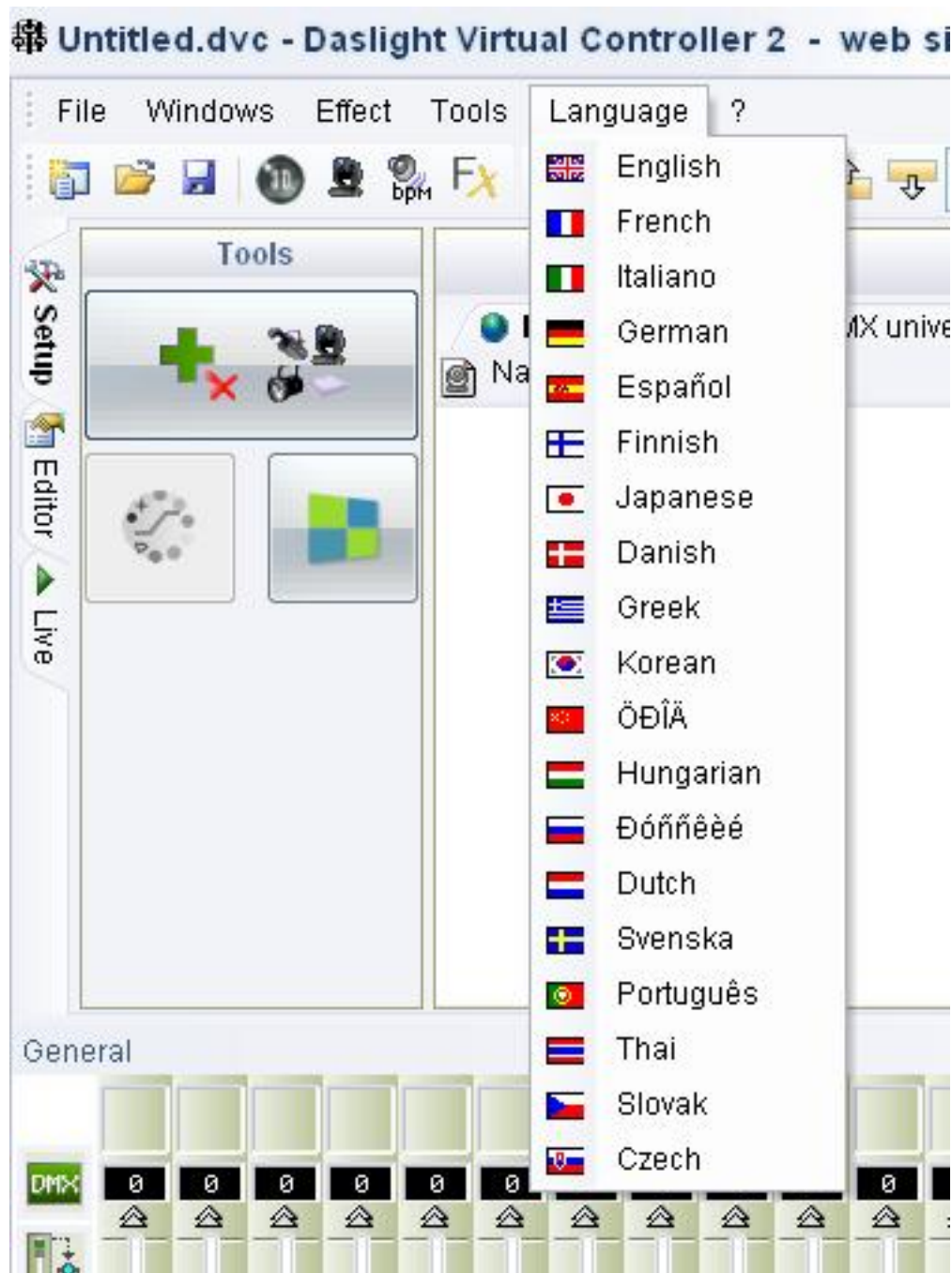


Vous pouvez sélectionner le langage désiré à partir du menu Langue.



Nous allons créer un nouveau projet pour ce tutorial.



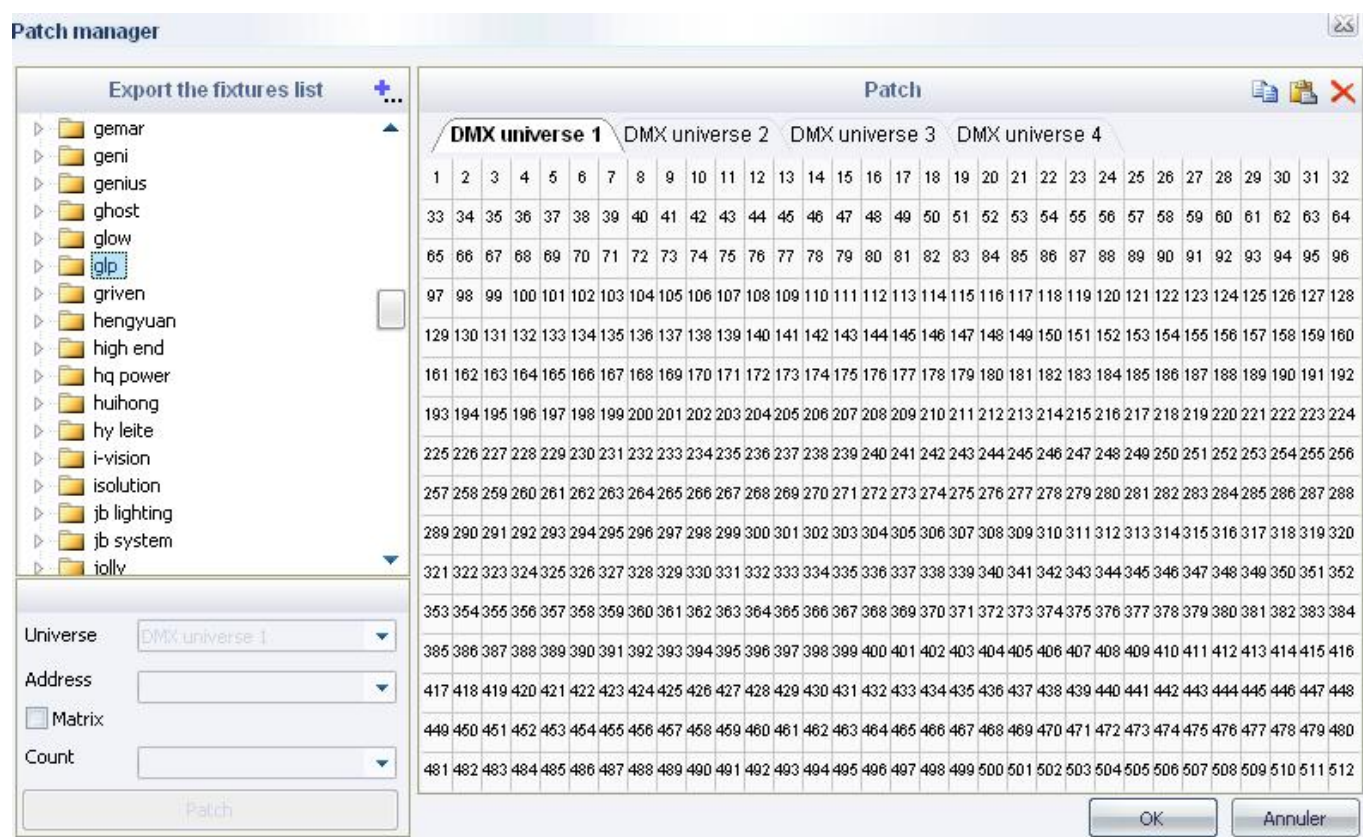
1. Vérifiez que vous êtes dans le mode Paramétrage.

2. Positionnez vous dans l'univers DMX numéro 1.

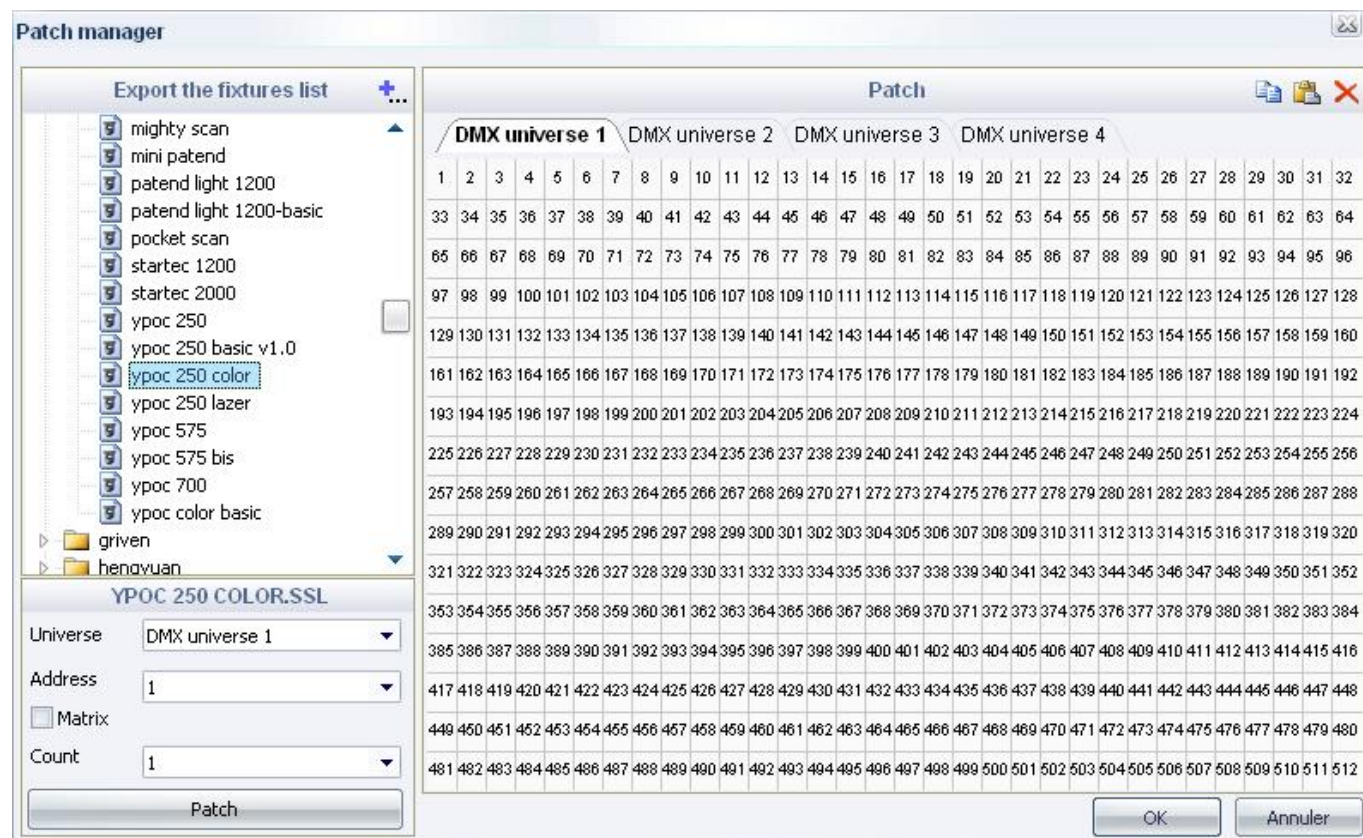
3. Cliquez sur le bouton Patch Un Projecteur.



Double cliquer sur le fichier d'un fabricant pour sélectionner un appareil. Vous pouvez suivre l'exemple ou utiliser vos propre librairies une foi que vous vous êtes familiarisé avec le logiciel et vos appareils.



Choisissez un appareil de type wash ou spot.

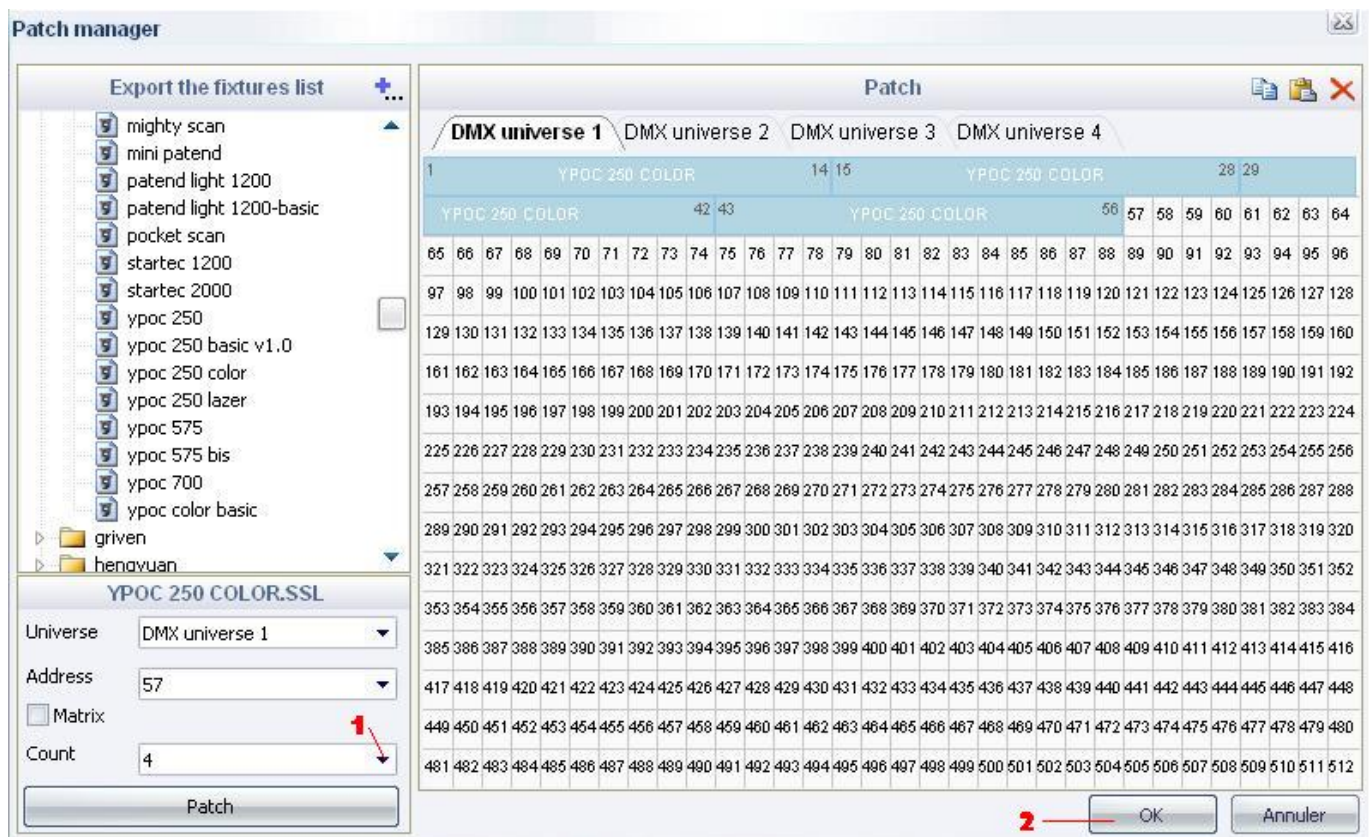


1. Dans la partie inférieure de la fenêtre, cliquez sur le flèche du menu Count pour choisir le nombre d'appareil que vous voulez utiliser. Ensuite cliquez sur le bouton Patch. Le logiciel va

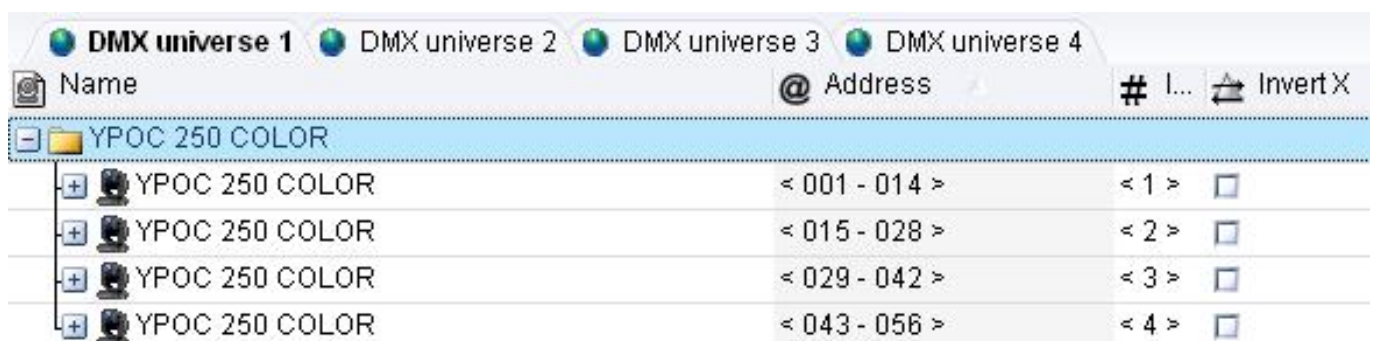


automatiquement assigner les adresses des appareils. Il est recommandé d'utiliser ces adresses pour vos appareils réels. Les adresses doivent correspondre.

2. Cliquez ensuite sur le bouton OK sans prendre en compte les autres paramètres.

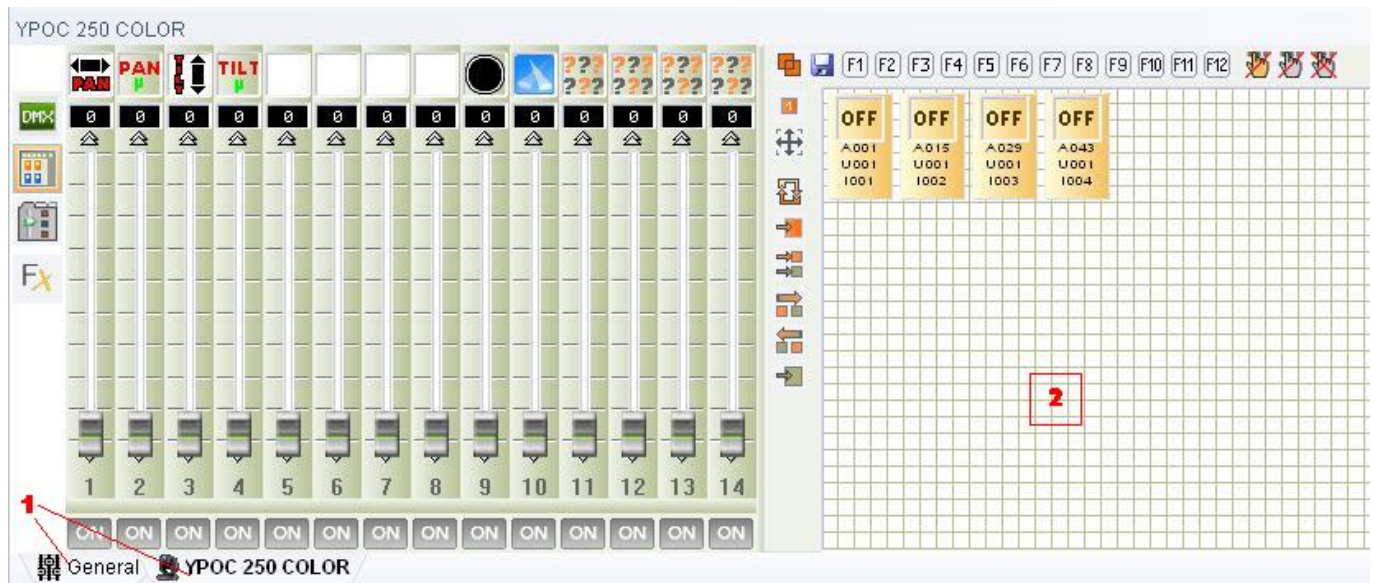


Le fichier de l'appareil est maintenant dans la liste de l'Univers DMX. En ouvrant le fichier vous apercevez tous les appareils de la même famille. Chaque appareil a une adresse différente.

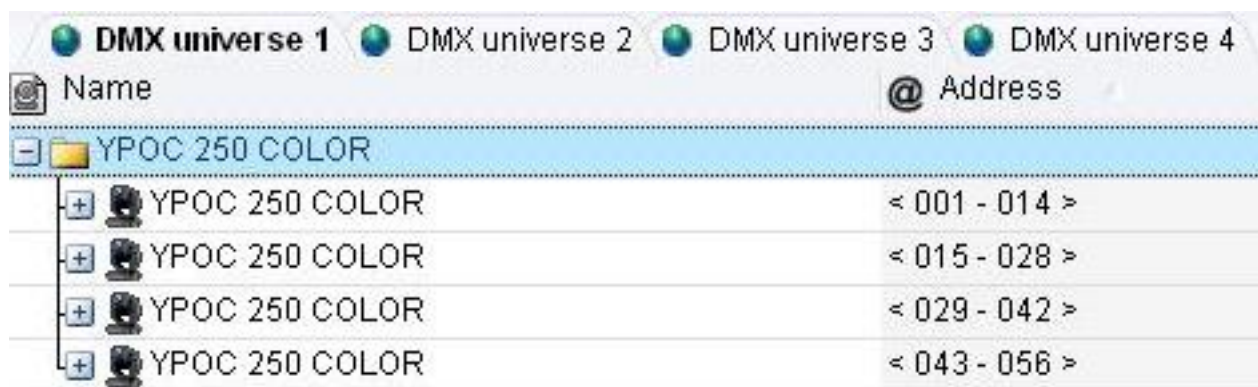


1. Une autre fenêtre de contrôle apparaît alors en bas de la page, sous les curseurs. A ce moment nous avons 2 fenêtres de contrôle. La fenêtre Sorties Générales affiche tous les curseurs. La fenêtre des appareils va afficher les curseurs de l'appareil. Une nouvelle fenêtre de contrôle sera créée à chaque nouveau type d'appareil ajouté à partir du Patch.

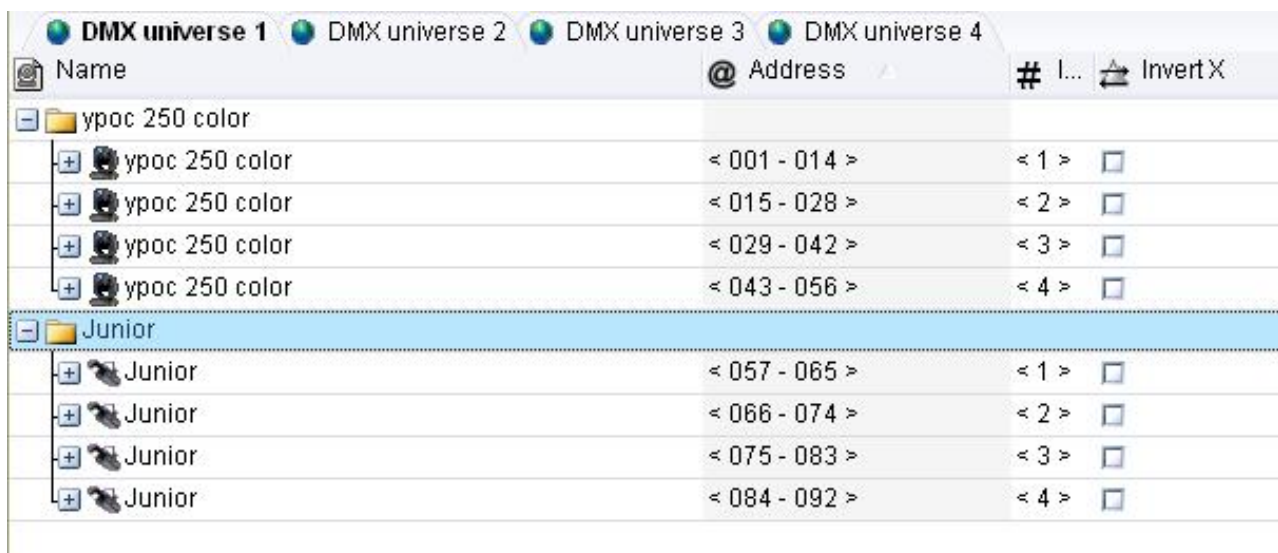
2. Cette fenêtre est la fenêtre des groupes d'appareil. S'est aussi la fenêtre 2D de sélection des appareils. Vous pouvez positionner et déplacer les appareils pour représenter leur position réelle. Vous pouvez aussi activer les appareils par group ou en les sélectionnant.



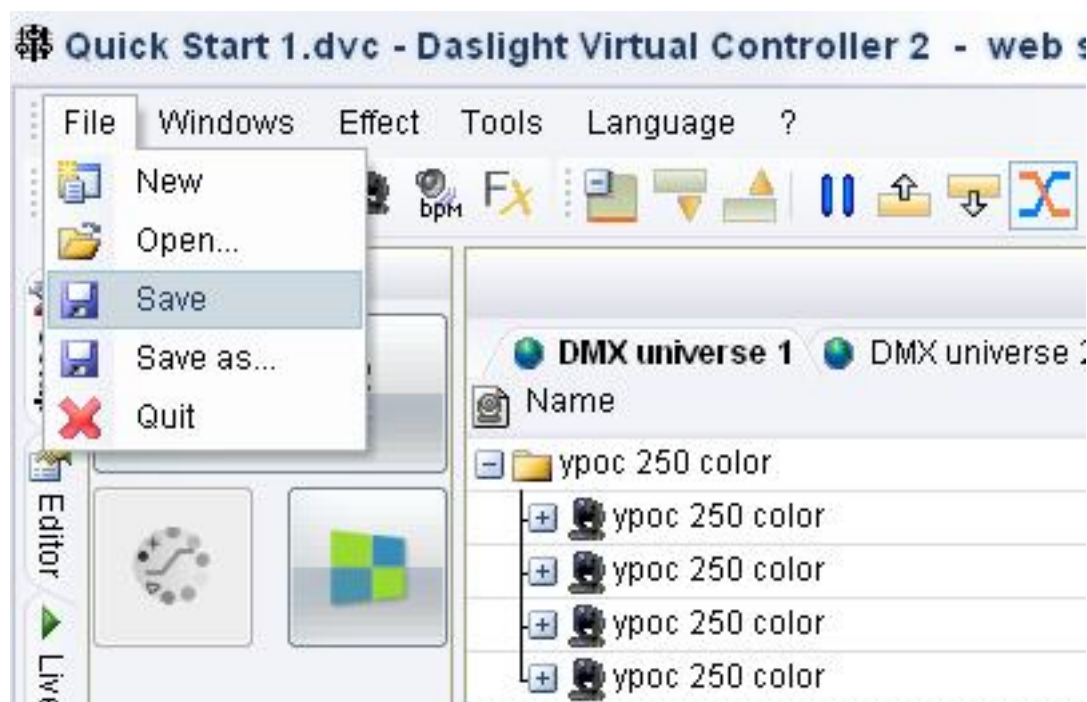
Maintenant nous ajoutons des appareils de type différent. Il suffit d'utiliser les instructions précédentes.



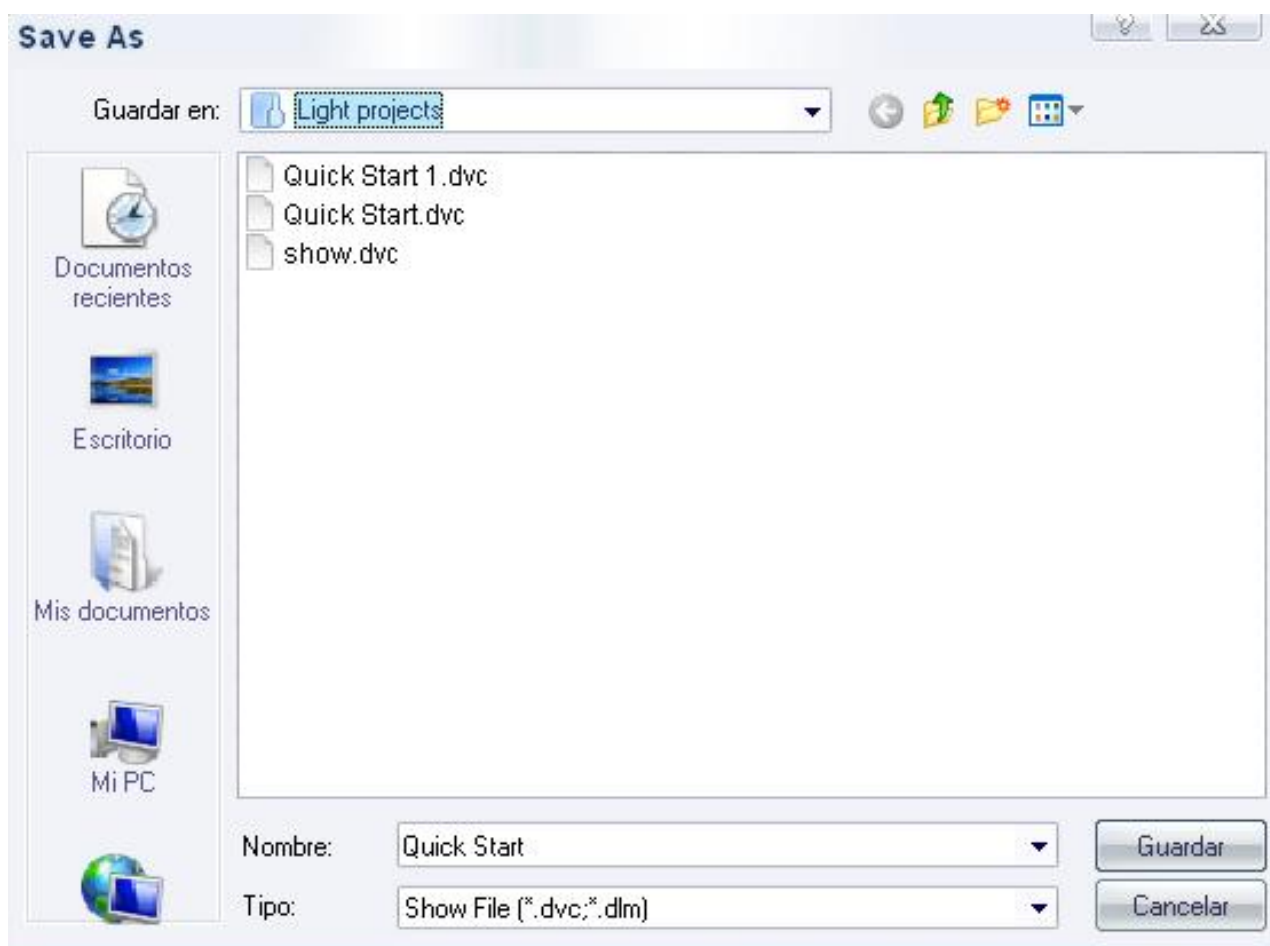
Nous avons les appareils nécessaires au tutorial. Maintenant nous allons décrire les différentes fonctions du logiciel.



Avant toutes choses, il faut sauver votre projet.

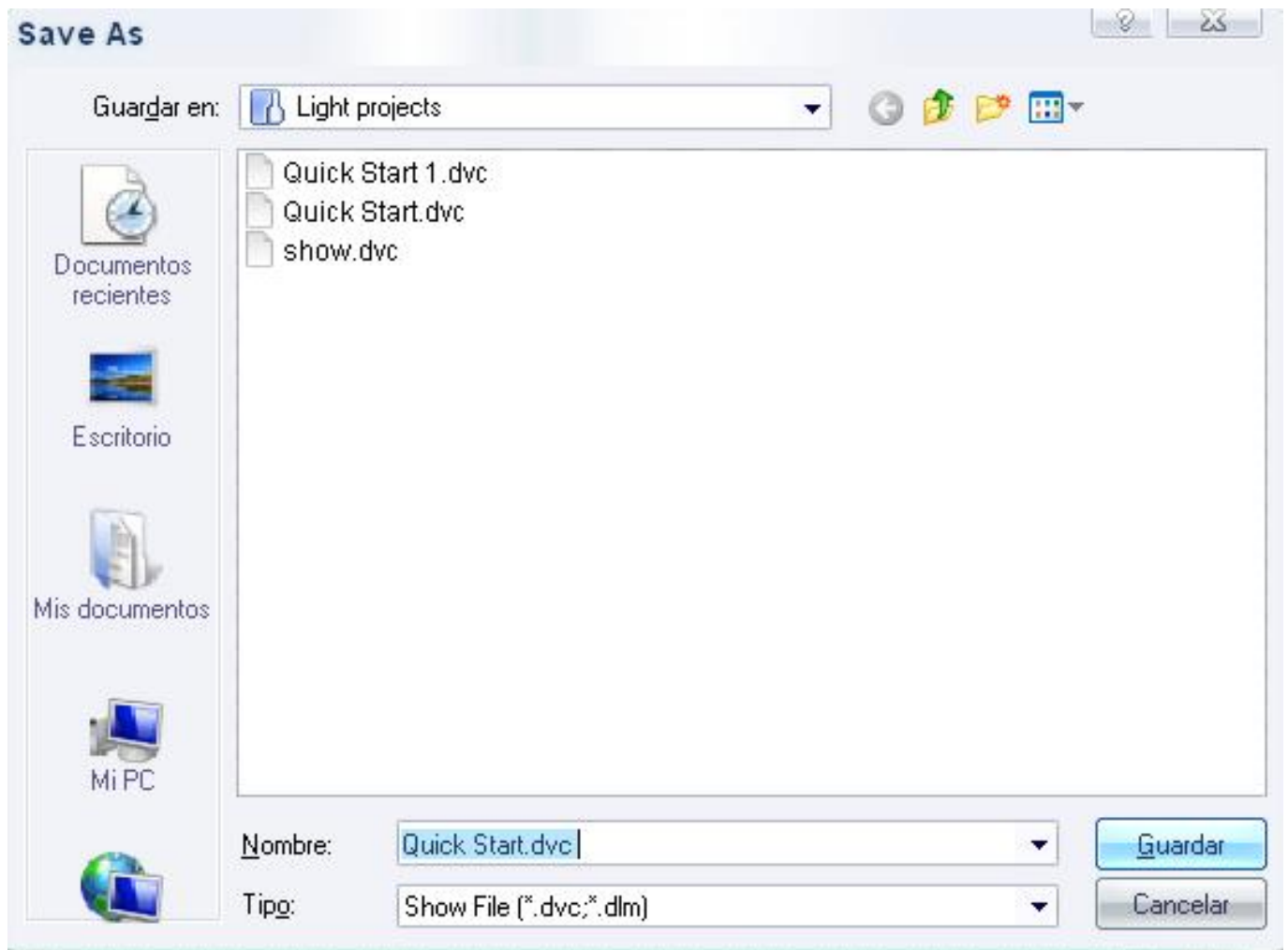


Le logiciel enregistre tous les projets dans le répertoire Light Projects. Vérifiez que vous êtes bien dans ce répertoire avant de sauver.

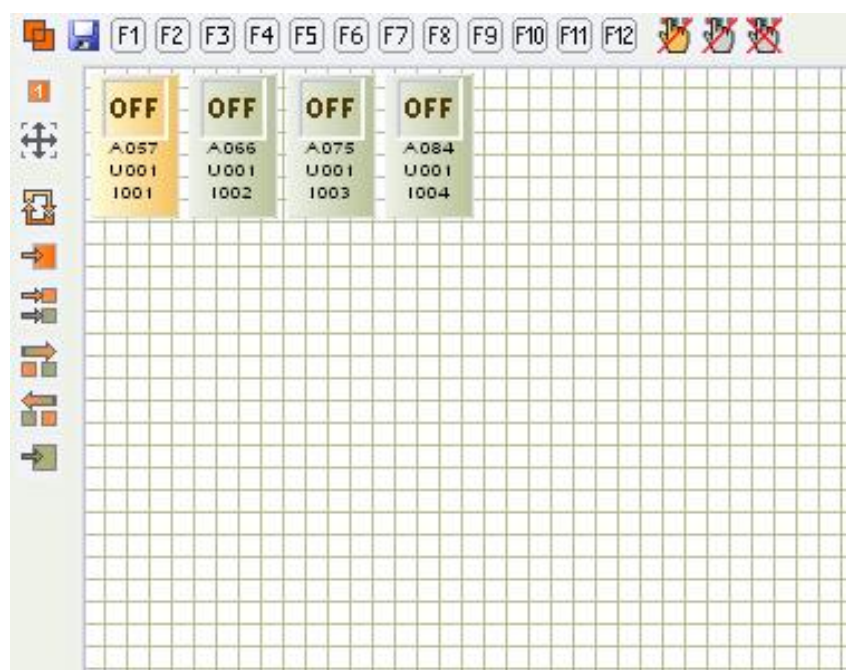




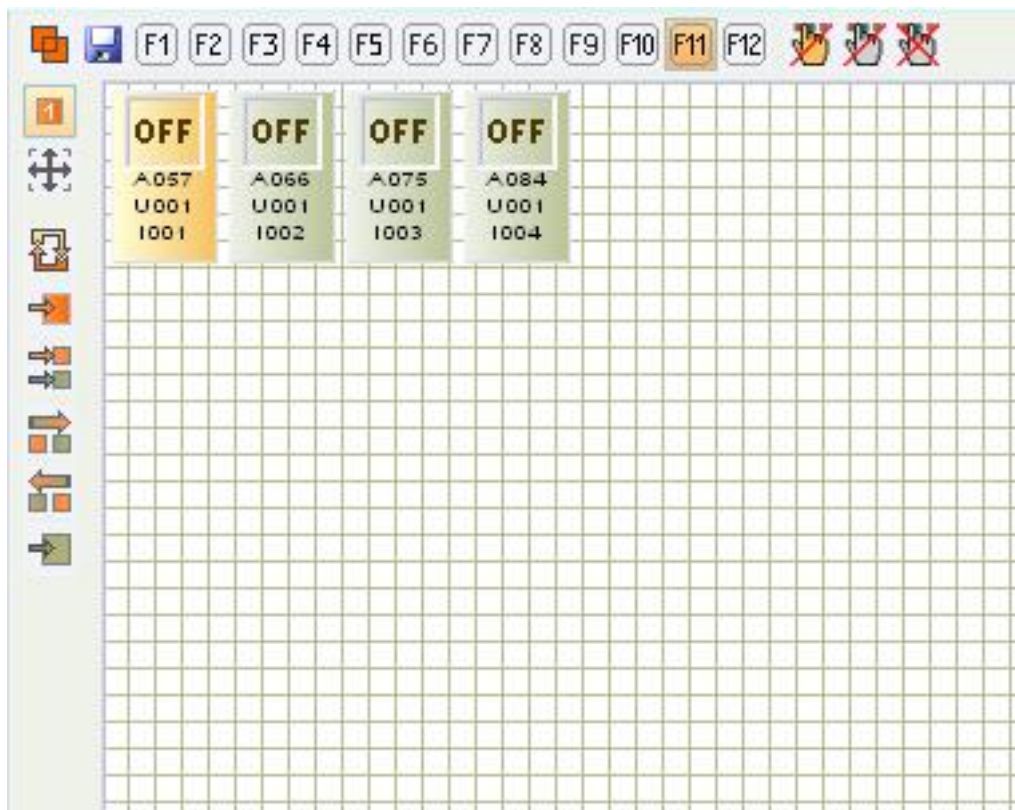
Nommez votre projet. Le fichier prend une extension .DVC. Vous pouvez enregistrer ensuite.



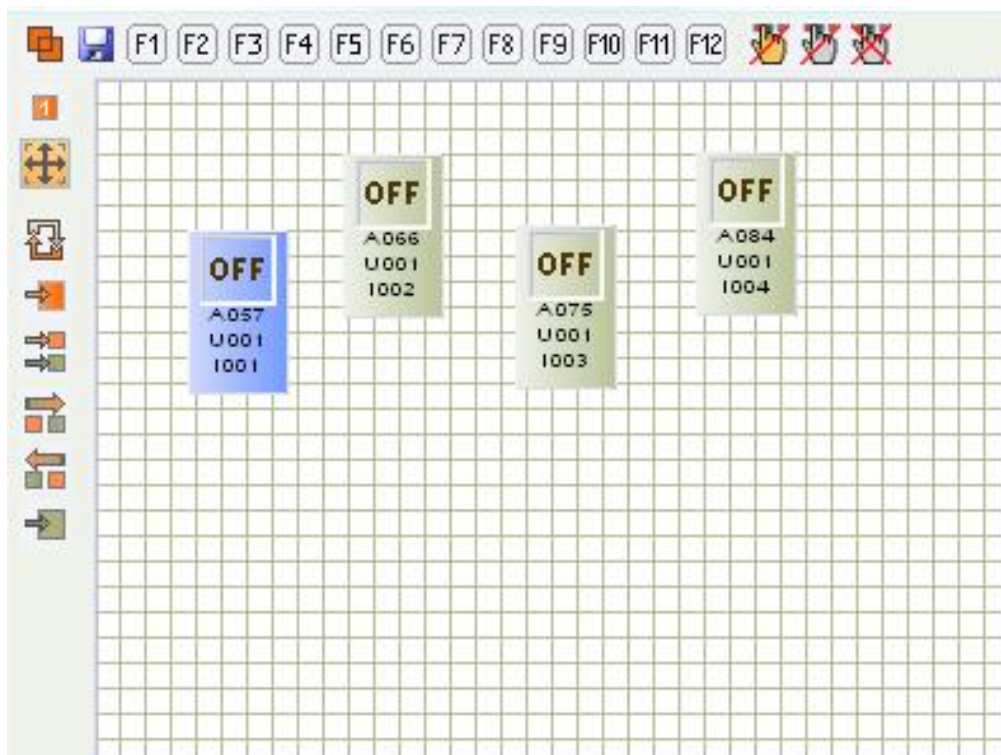
Ces icônes représentent les appareils de la famille et du type d'appareil. Il sont gris lorsqu'ils ne sont pas sélectionnés, orange lorsqu'ils sont sélectionnés et actifs, bleu lorsqu'ils peuvent être déplacés.



Cette option permet de réduire la taille des icônes si le nombre d'appareil est trop important.

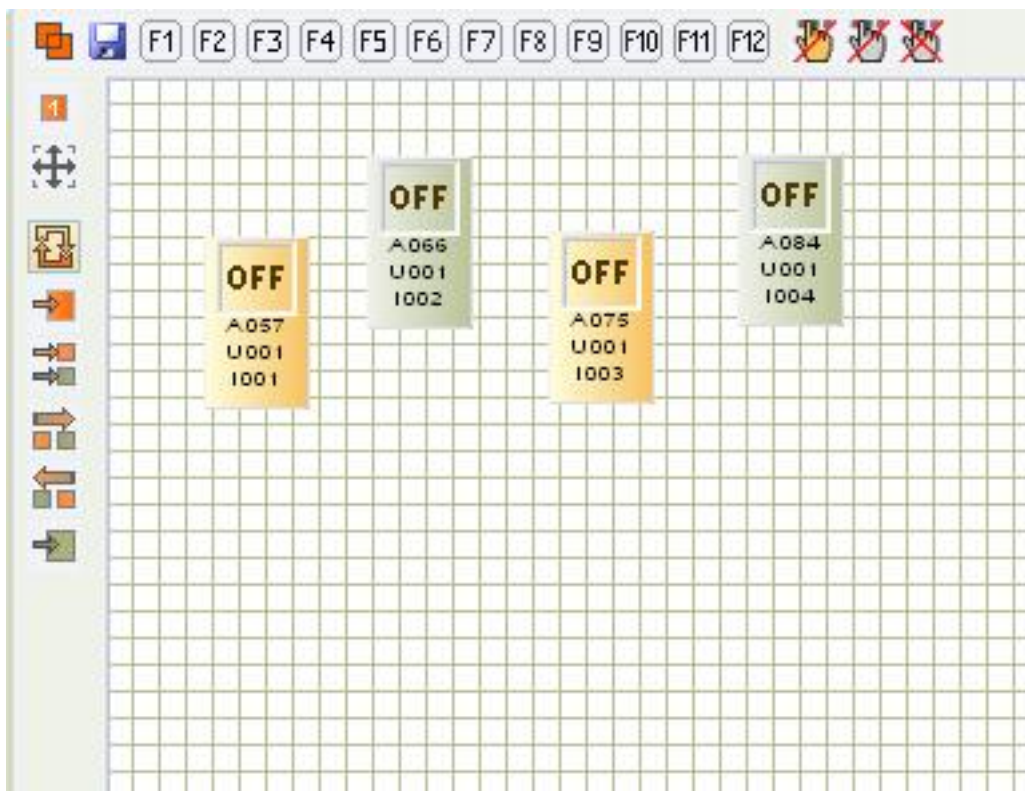


Cette option permet de déplacer graphiquement vos appareils et de leur donner une représentation 2D en fonction de la scène. Vous pouvez alors représenter l'emplacement de vos appareils par rapport à leurs positions réelles. Les appareils sélectionnés ont la couleur bleu et il est possible de déplacer plusieurs icônes en même temps.

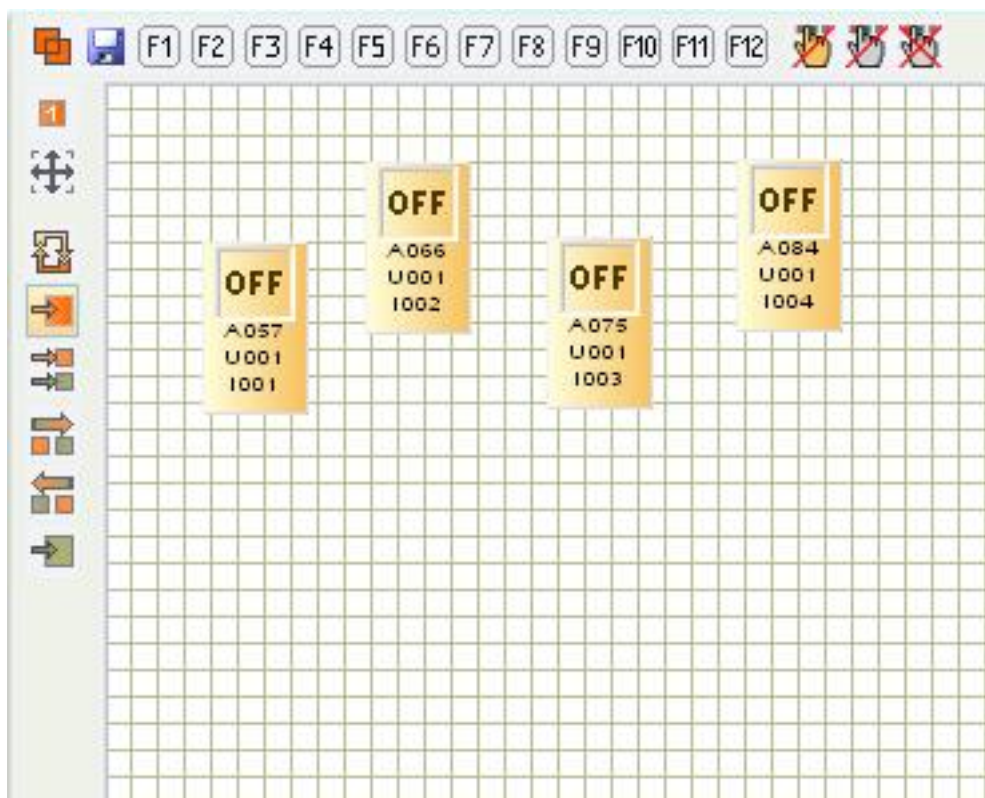




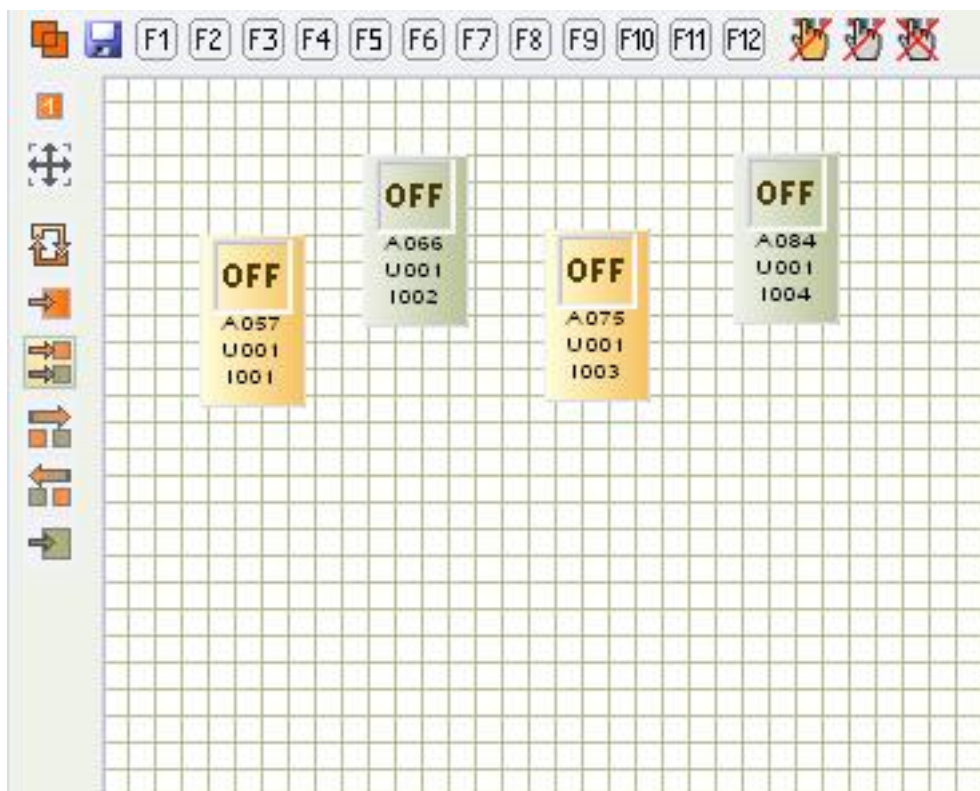
Cette fonction inverse votre sélection automatiquement.



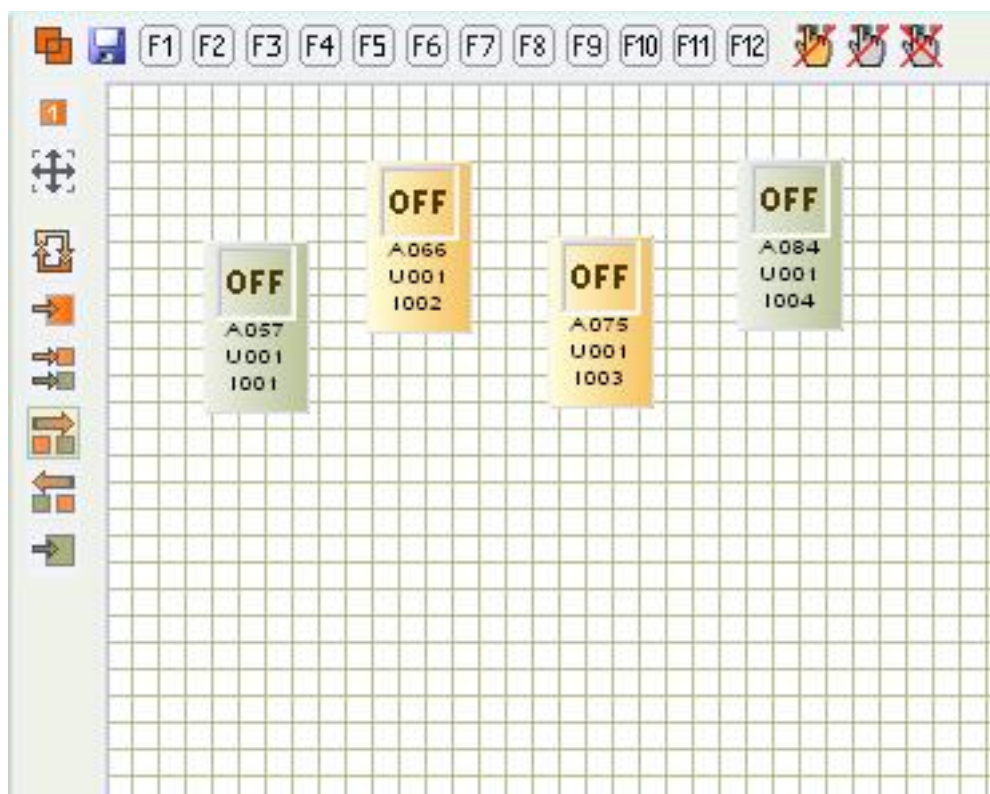
Cette fonction sélectionne tous les appareils et icônes.



Cette fonction sélectionne 1 appareil sur 2.

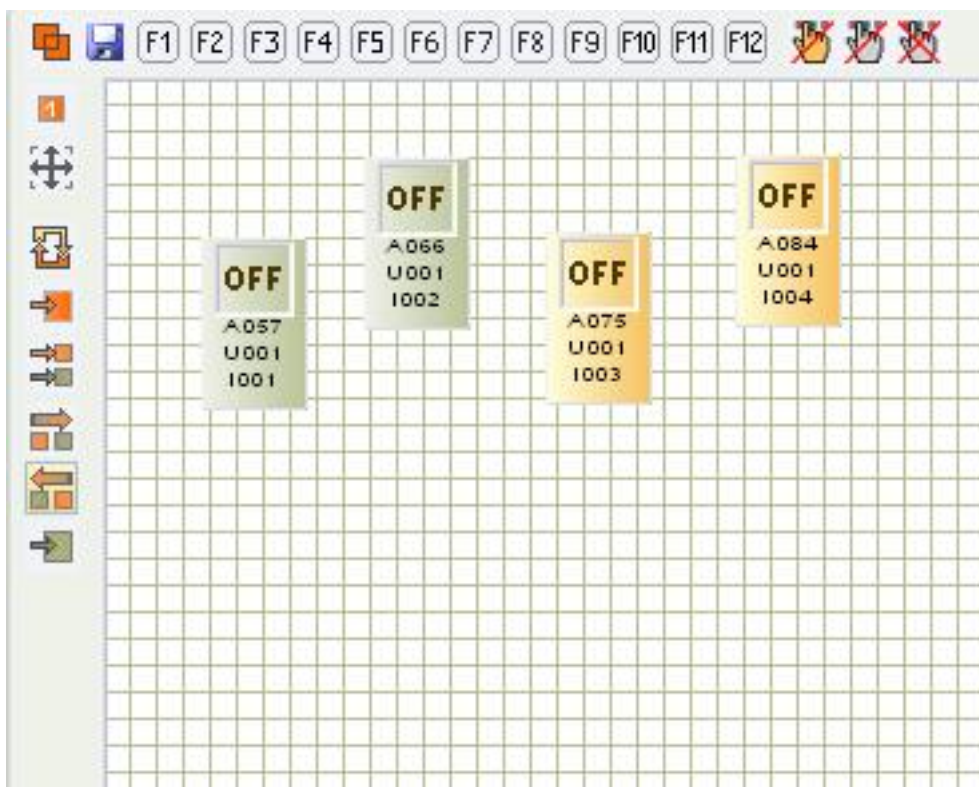


Cette fonction incrémente la sélection. La sélection est déplacée vers les appareils suivants.

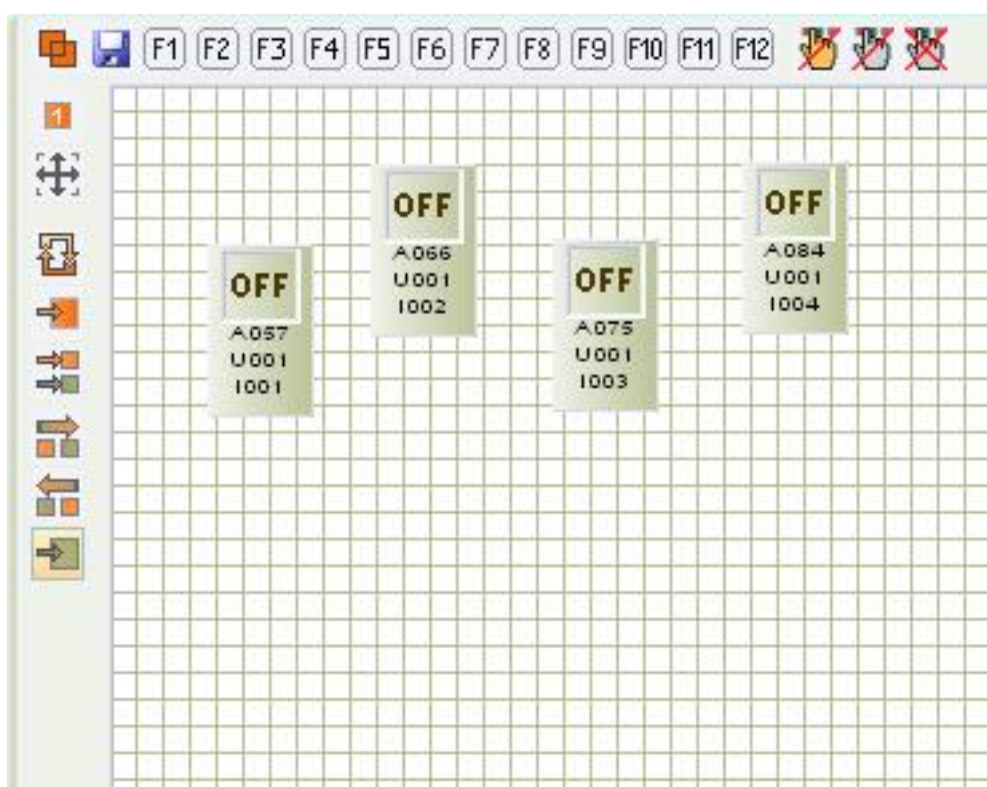


Cette fonction décrémente la sélection. La sélection est déplacée vers les appareils précédents.



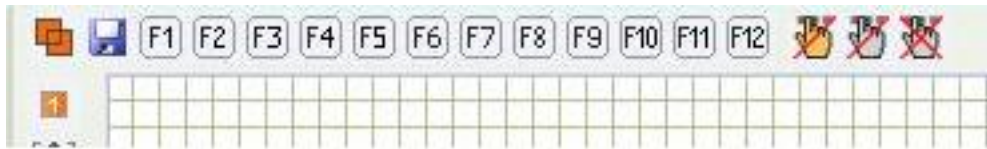


Cette fonction de-sélectionne tous les appareils.



Les boutons le long de la fenêtre servent aux groupes d'appareils. Vous pouvez utiliser les touches Fx de votre clavier. Pour enregistrer un groupe, il faut d'abord sélectionner les appareils, ensuite cliquez sur le bouton de sauvegarde représenté par une diskette bleue et enfin cliquez sur le groupe Fx souhaité. Activez votre groupe par simple clic ou en pressant une touche Fx de votre clavier.

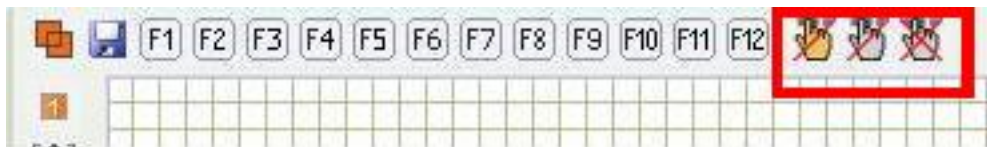




Le premier bouton annule toutes les actions Live effectuées sur les appareils sélectionnés seulement.

Le second annule toutes les actions Live effectuées sur un type ou une famille d'appareil.

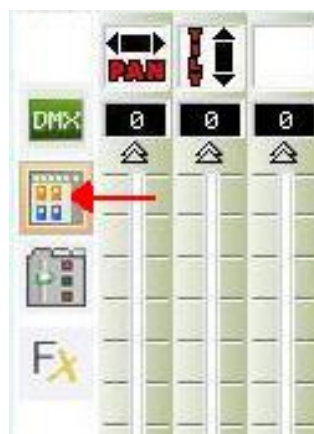
Le dernier annule toutes les actions Live effectuées sur tous les différents appareils en général.



Cette fonction affiche les valeurs des canaux en DMX (0-255) ou en pourcentage (0-100).



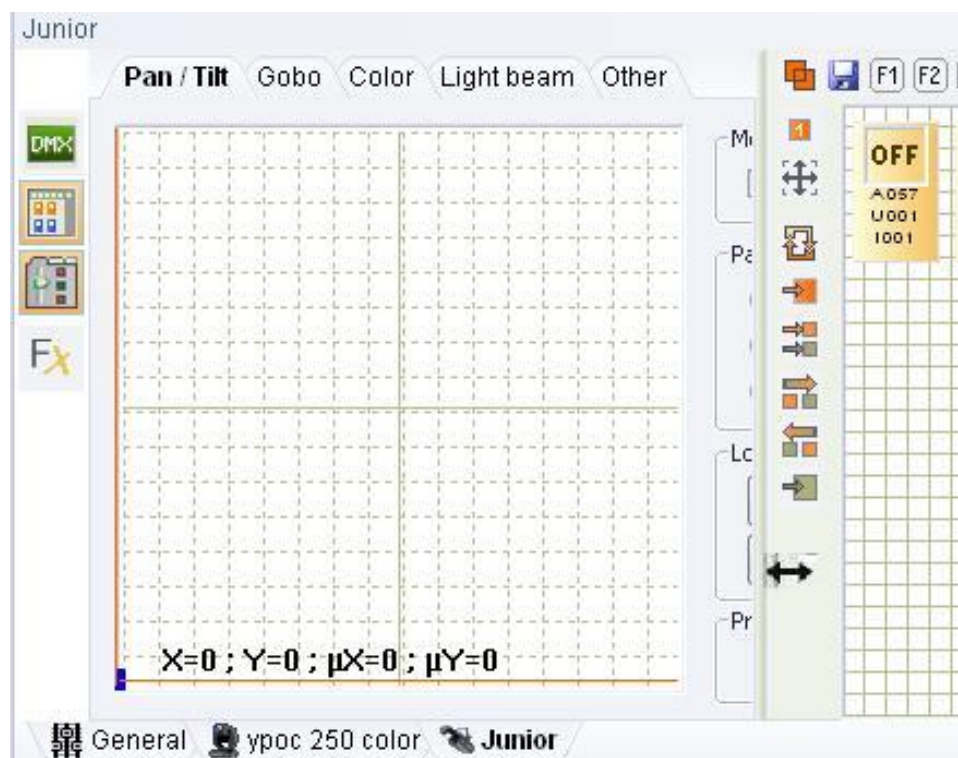
Cette fonction affiche ou non la fenêtre des groupes. Activée, seuls les curseurs utiles du type d'appareil sont affichés. Désactivée, la totalité des curseurs sont affichés et la fenêtre des groupes n'apparaît plus.



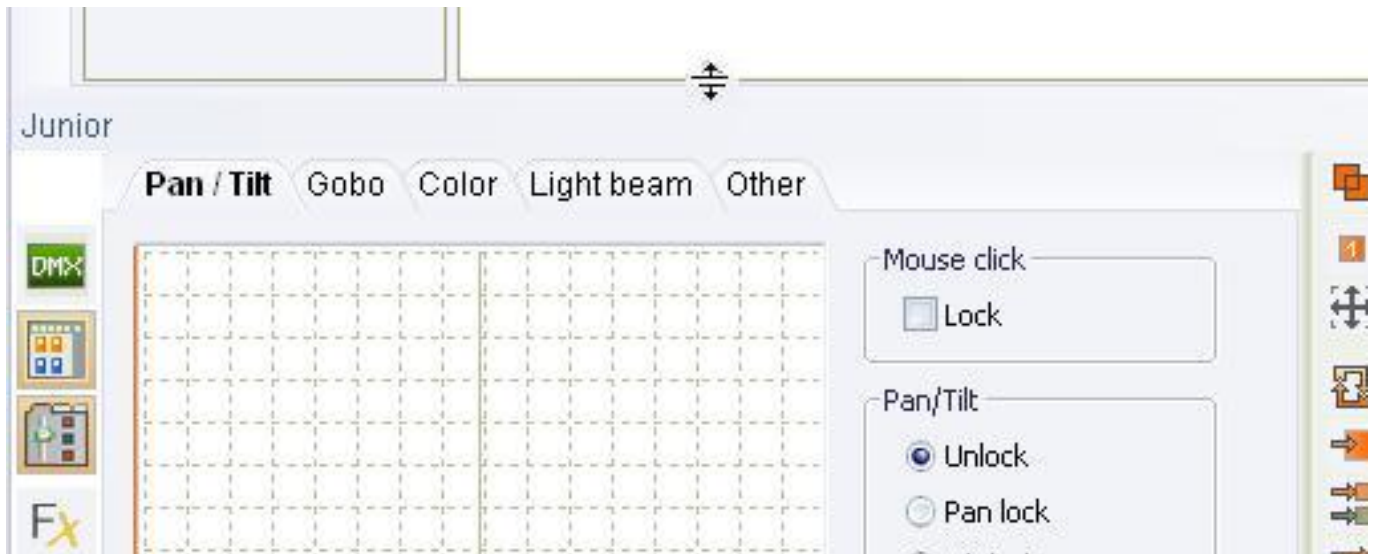
Cette fonction permet de passer en mode CURSEUR ou en MODE PALETTE DE PRESET. Dans le dernier cas les curseurs ne seront plus présents et les commandes ont alors un mode plus graphique. Vérifiez que vous pouvez obtenir le mode de Palette de Preset avant de continuer.



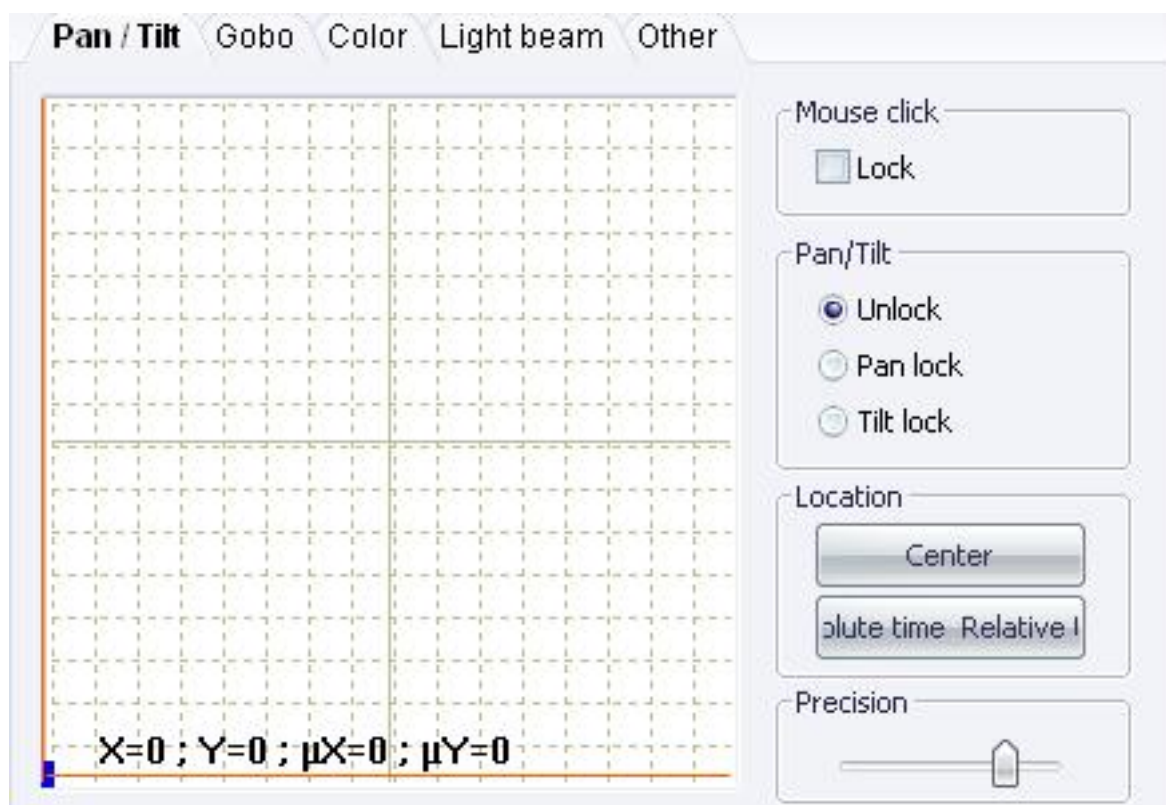
Nous sommes maintenant en mode de PALETTE DE PRESET, La fenêtre des groupes est toujours présente dans ce mode. Vous pouvez changer la taille de la fenêtre des groupes pour afficher l'ensemble des fonctions de la palette. Positionnez votre souris au milieu cliquez en déplaçant la souris.



Cela dépend de votre résolution d'écran, mais il est possible de changer la taille des fenêtres de contrôle. Approchez votre souris sur la partie supérieure de la fenêtre. Cliquez en déplaçant. Vous pouvez alors afficher plus de fonction à l'écran.



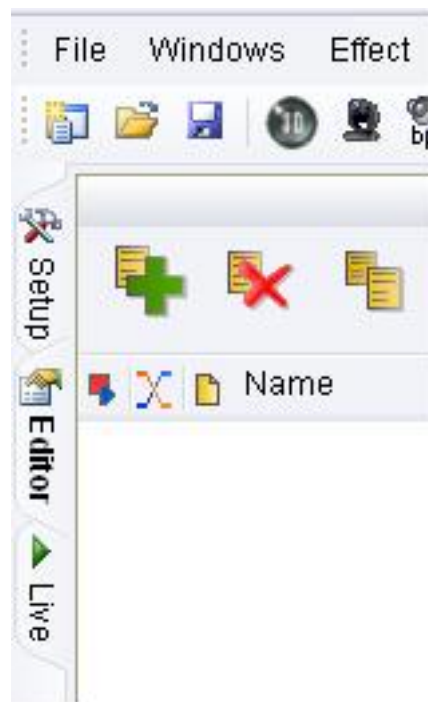
Le preset de PAN et TILT est très utile pour le déplacement des appareils sans curseurs. Ce preset utilise aussi le déplacement en 16 bits. D'autres familles de preset sont disponibles en haut de la palette pour régler les paramètres des appareils.



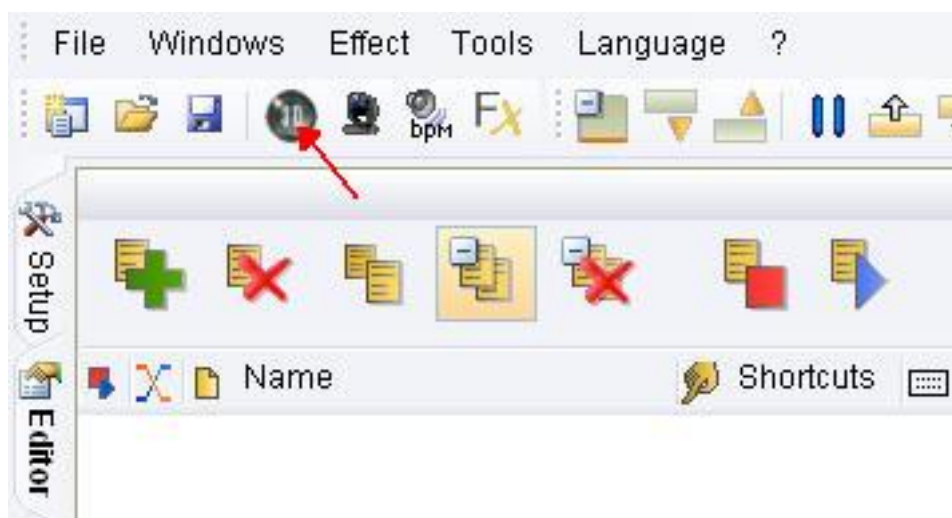
Avant de montrer la palette de Preset, regardons certaines fonctions.

1. Cliquez sur la page EDITOR pour changer l'affichage principal

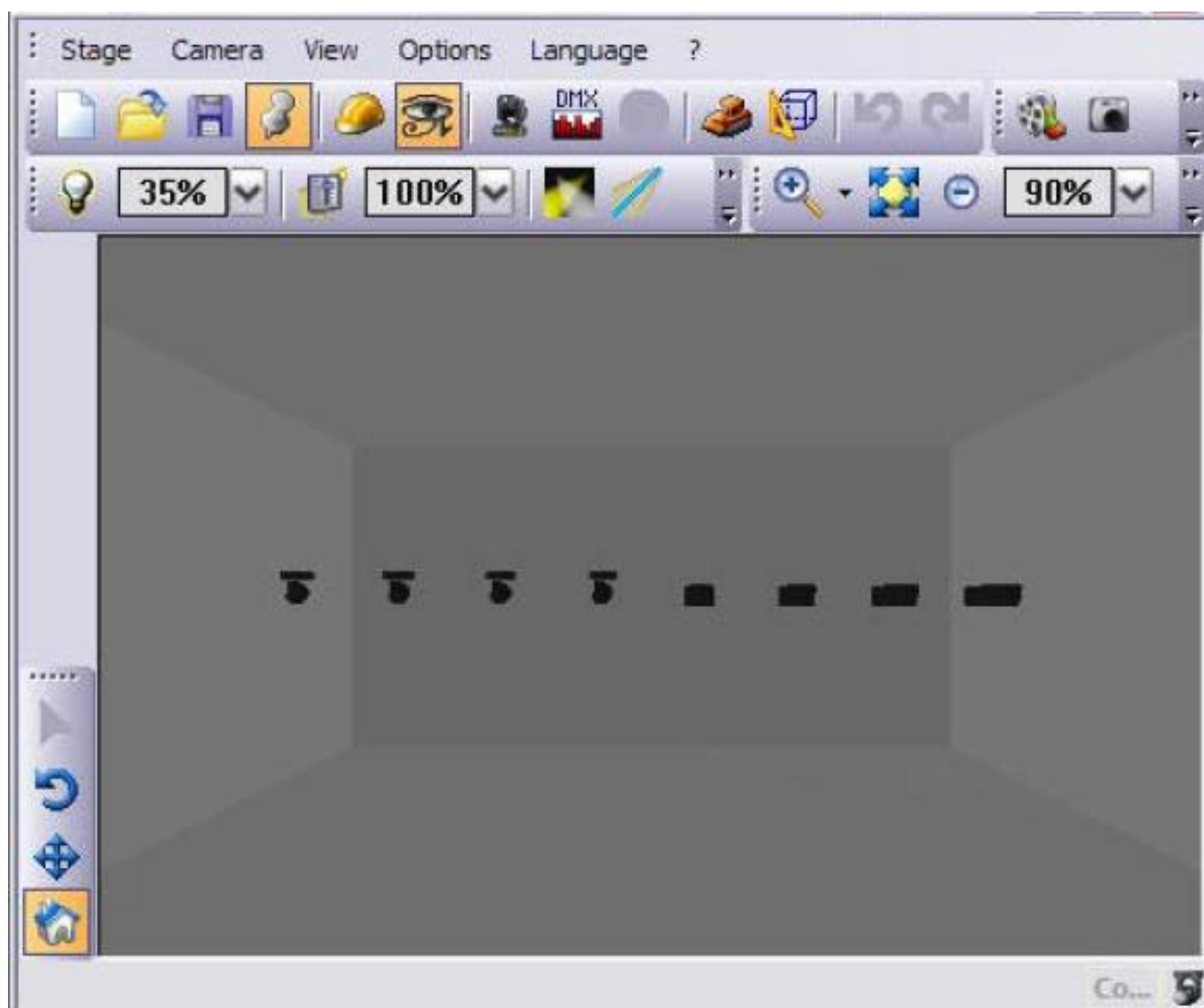




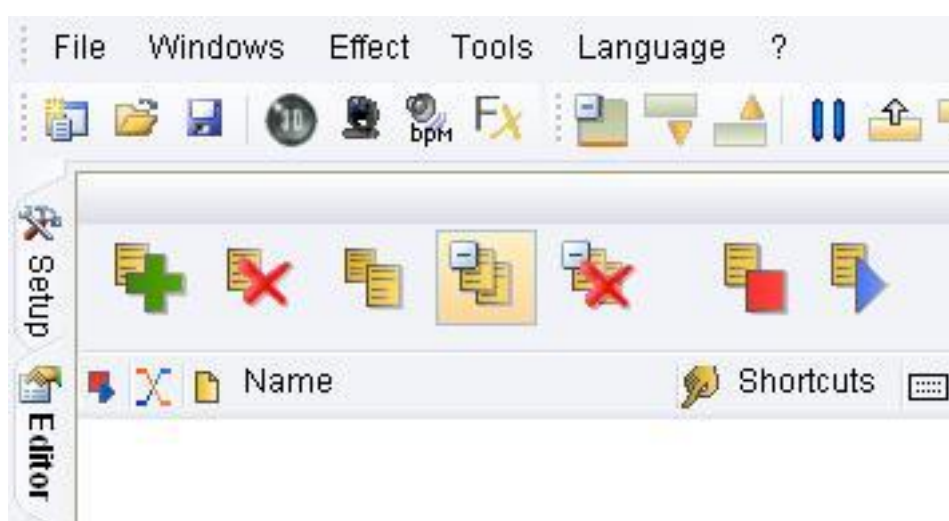
2. Cliquez sur l'icône de la 3D pour démarrer l'outil de visualisation. Cette étape n'est pas nécessaire mais permet d'avoir un aperçu des possibilités de la Palette de Preset.



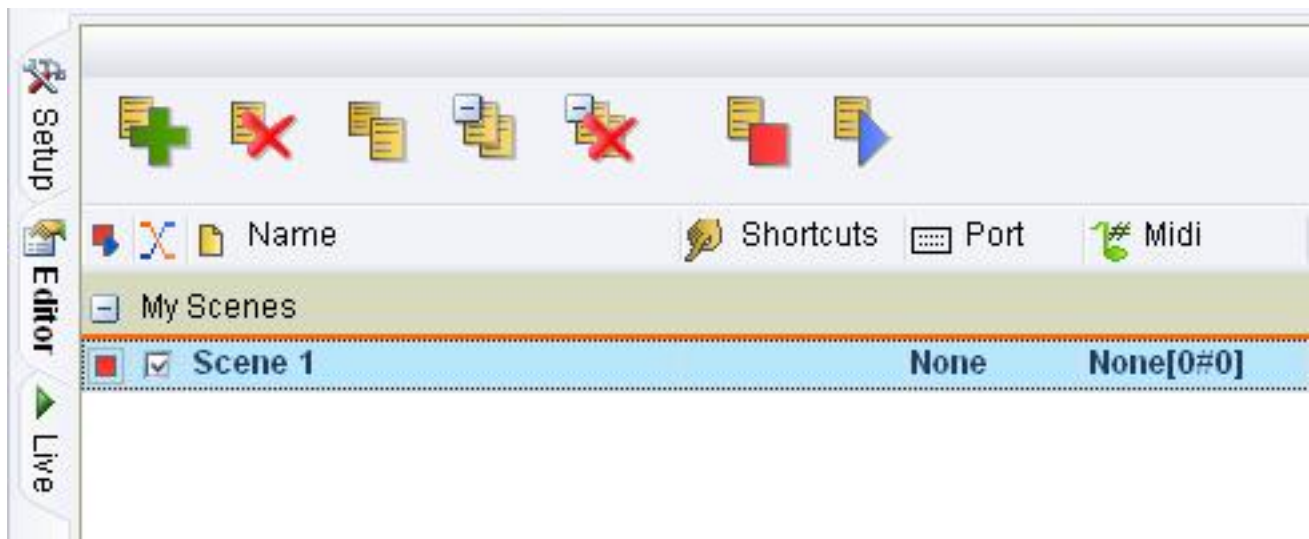
Merci de consulter le manuel de la 3D pour plus d'information. Vous devez avoir une fenêtre similaire apparaître lors de l'ouverture de la 3D. Choisissez une taille convenable et déplacez la 3D sur votre écran pour accéder aux fonctions du logiciel.



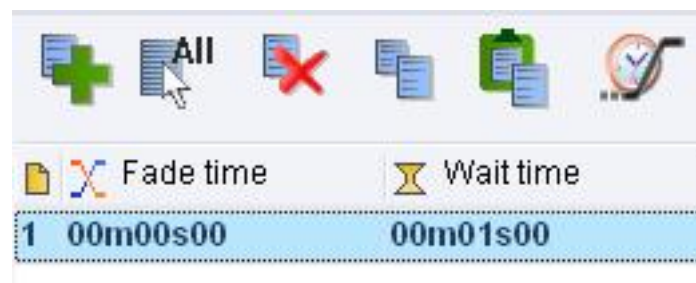
Cliquez sur ce bouton pour créer votre première scène.



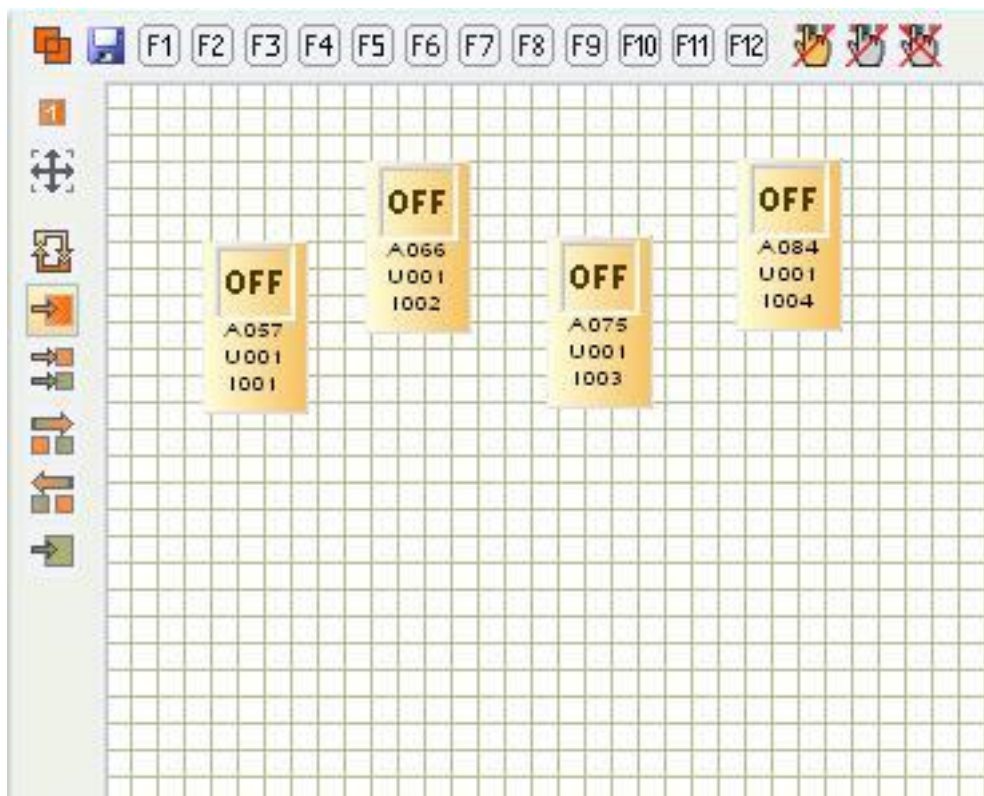
Les scènes sont contenues dans un fichier et vous pouvez ainsi créer des groupes de scènes. Avec plusieurs scènes et plusieurs groupes de scènes, il est possible de les déplacer et de les déposer où vous le souhaitez.



A la création d'une scène, un pas est automatiquement ajouté dans la partie droite de l'écran.

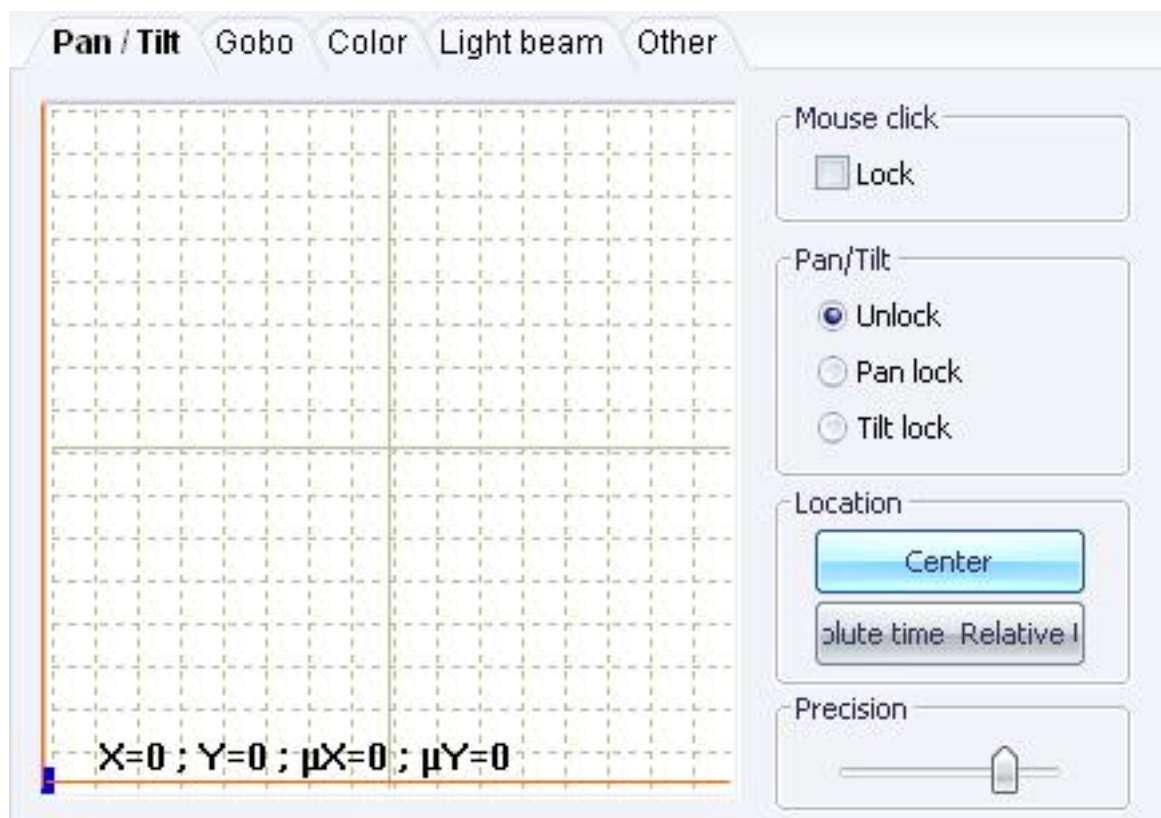


Sélectionnez tous les appareils d'un type d'appareils. Les icônes seront alors affichées de couleur orange.

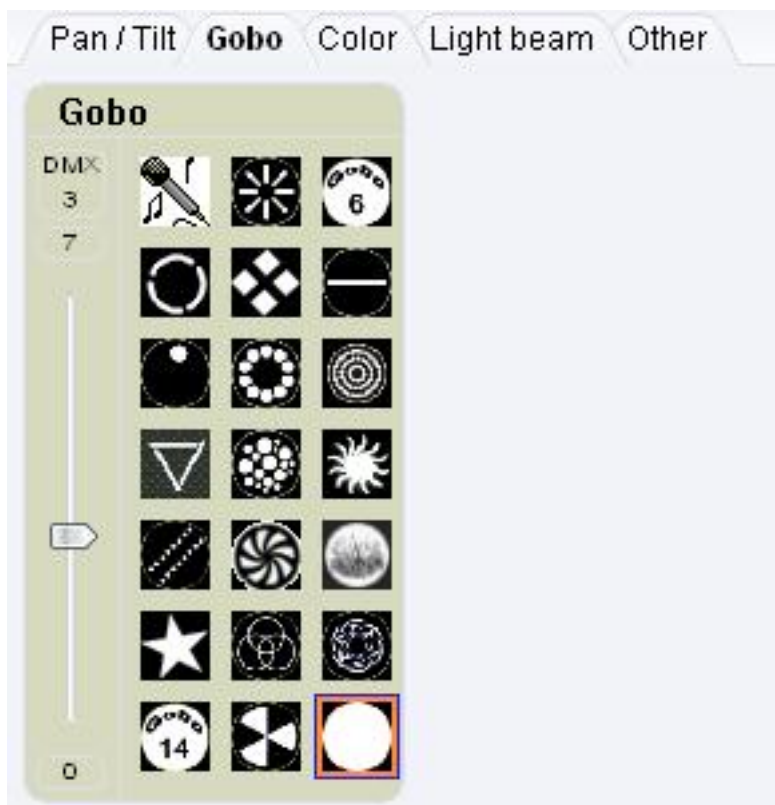




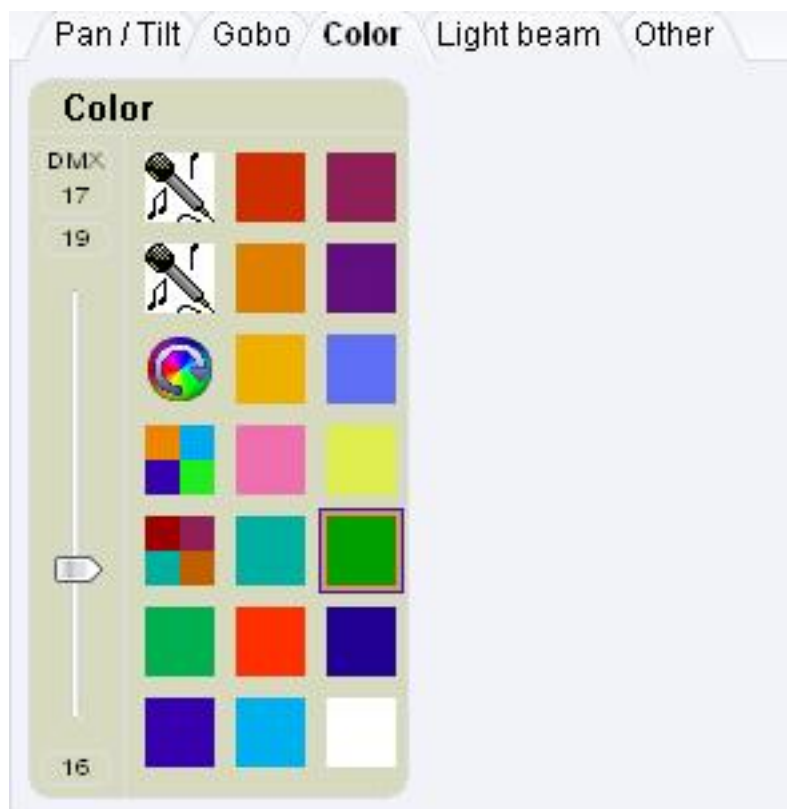
Sur la palette de PAN et TILT, cliquez sur le bouton CENTER. Vos appareils vont se déplacer directement à leur position centrale. Vous pouvez aussi cliquer droit ou gauche dans la zone de déplacement situés à gauche, les appareils suivront alors les positions indiquées par la souris.



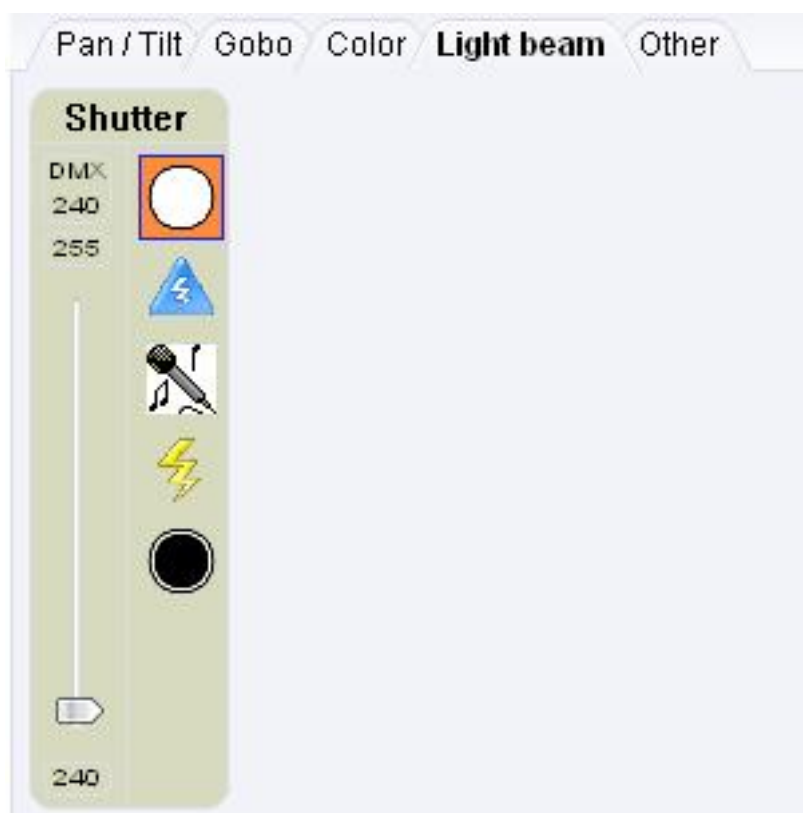
Sélectionnez un Gobo dans la palette GOBO. Vérifiez que le SHUTTER, le DIMMER et l'IRIS sont ouverts, cela dépend des appareils utilisés.



Choisissez une couleur dans la palette de couleurs.

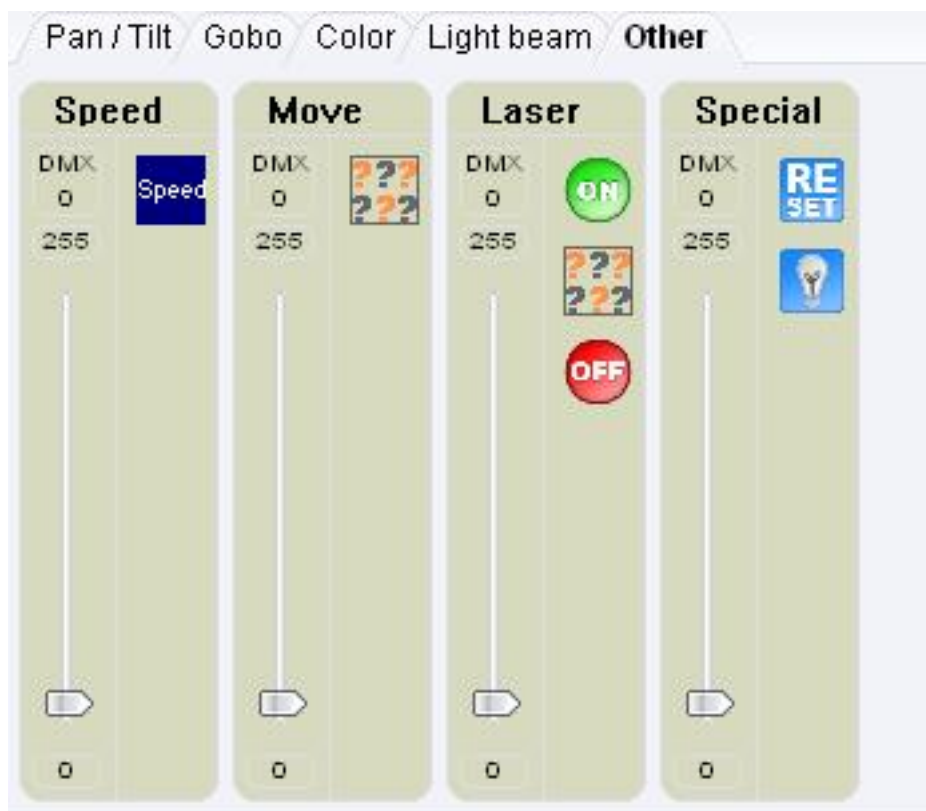


Allumez ou ouvrez le SHUTTER sur la palette BEAM. Vous devez voir apparaître vos faisceaux dans la 3D.



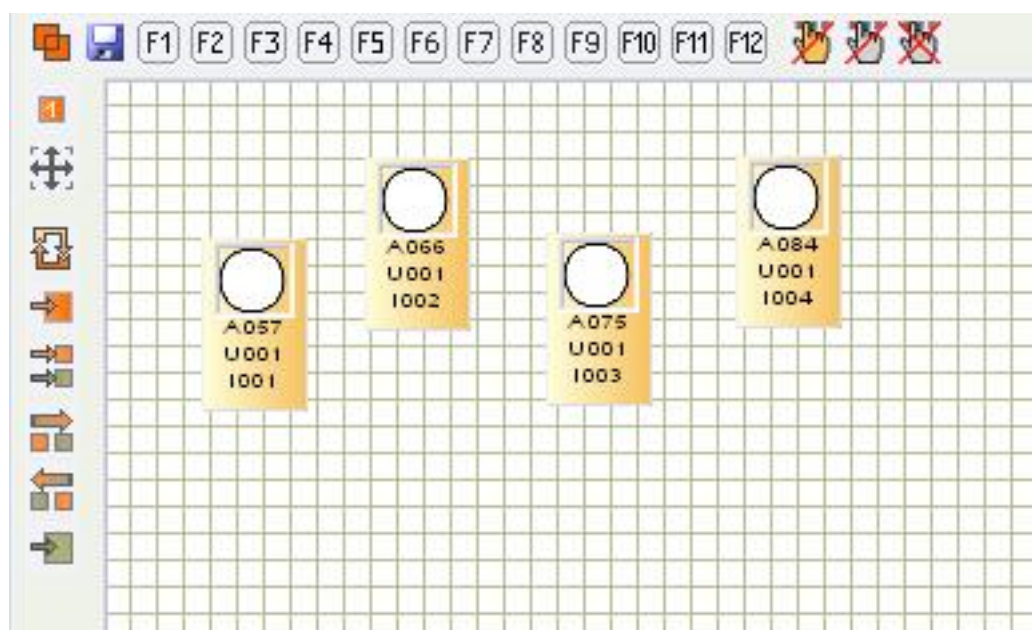
Vérifiez l'ensemble de vos canaux en fonction de la documentation de vos appareils. Les fonctions des

canaux doivent correspondre aux descriptions données dans le manuel de l'appareil.



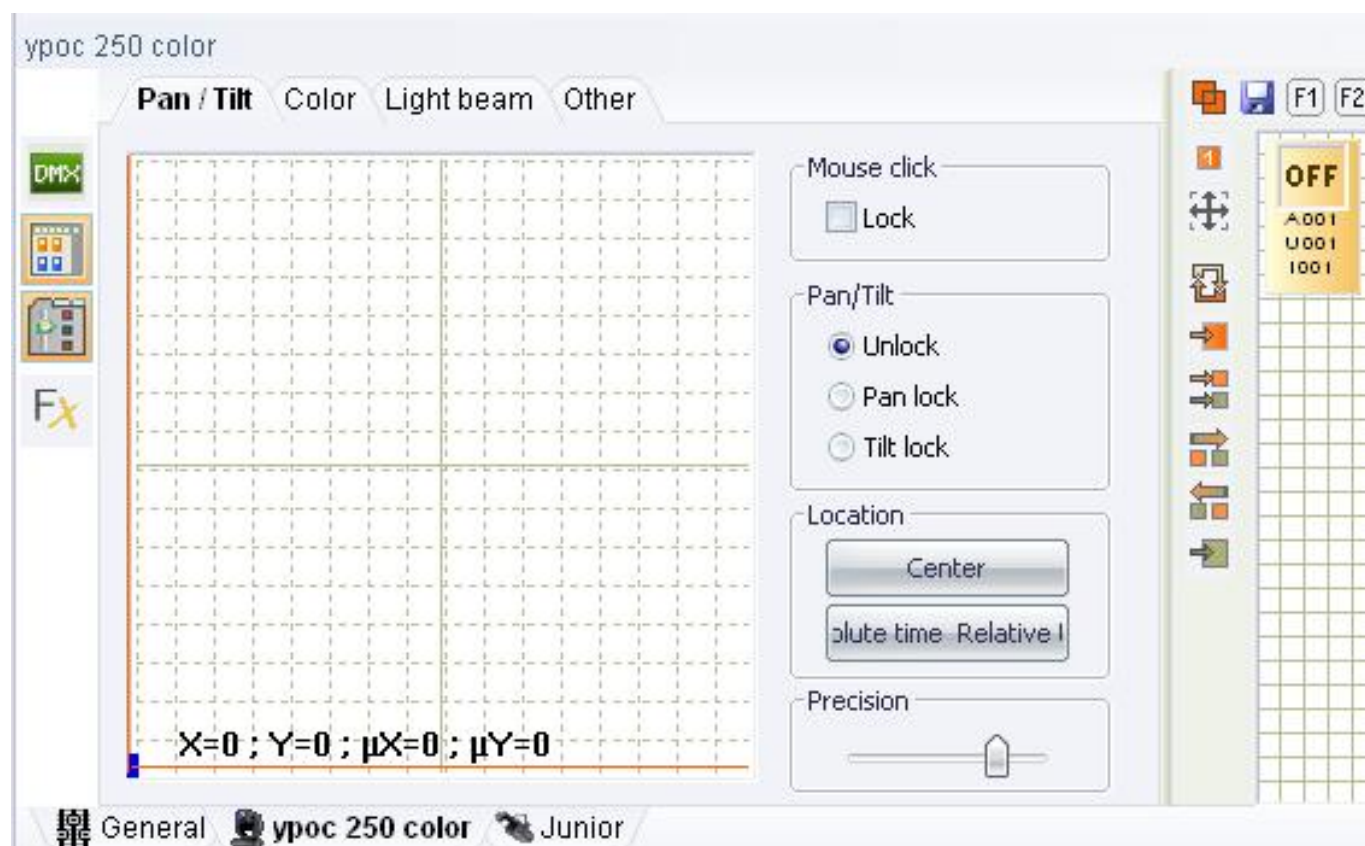
Vous verrez apparaître les fonctions sur les icônes des appareils. La dernière et l'ensemble des actions sont affichés sur les icônes. Ici le SHUTTER est ouvert.

Vous venez de créer le premier pas de la scène. Dans EDITOR toutes les actions sont automatiquement enregistrées dans le pas sélectionnées. Il faut maintenant créer le second pas de la scène et ajuster les temps de fondu et d'attente.

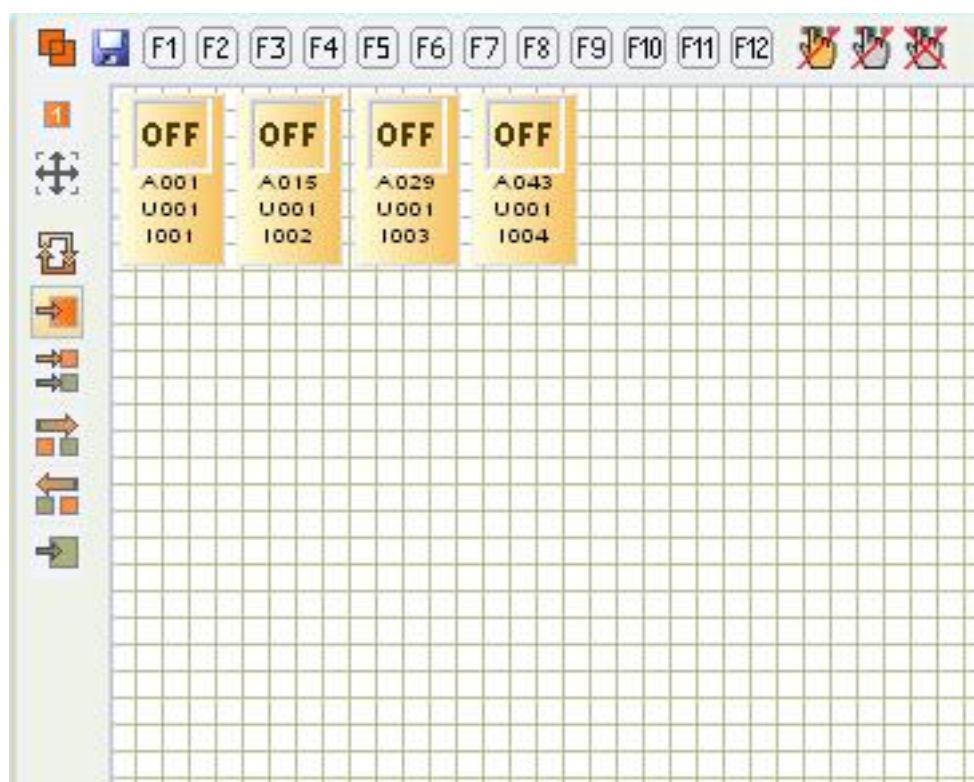


Sélectionnez une autre famille d'appareil et ajustez la fenêtre de contrôle. Vous pouvez avoir un aperçu des canaux disponibles.

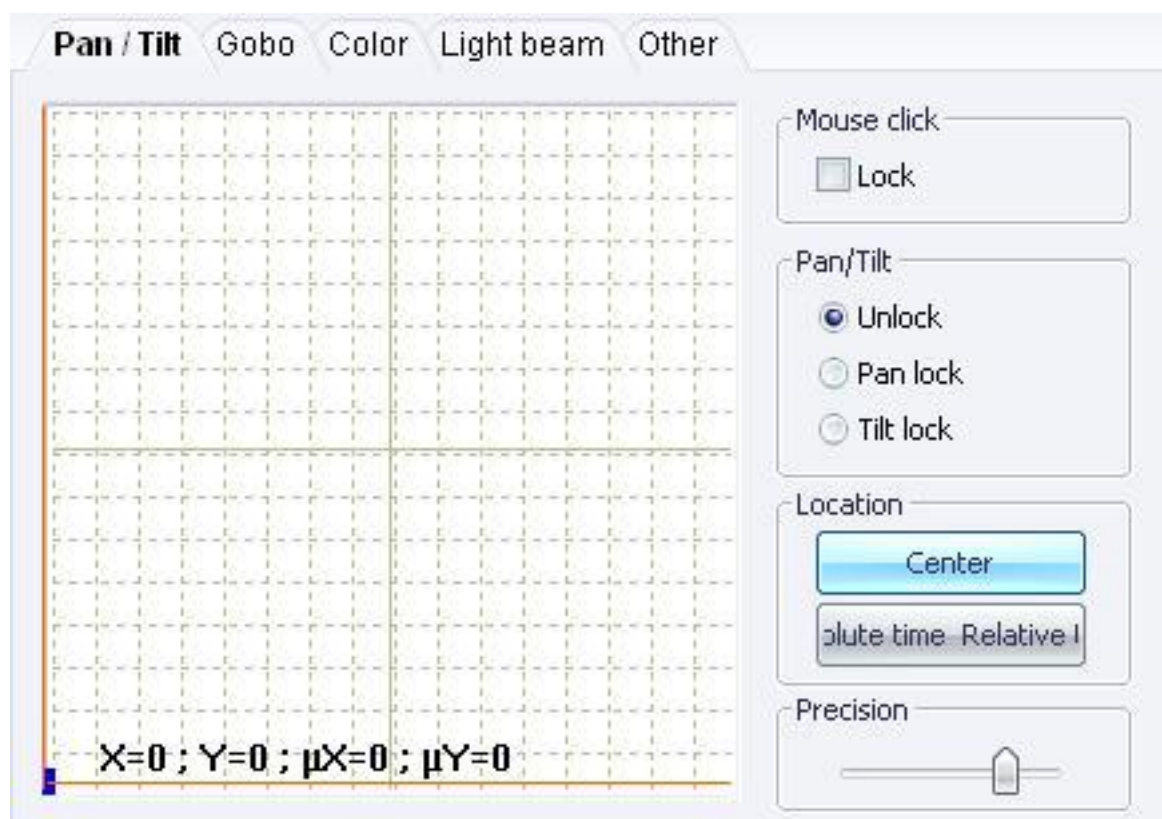




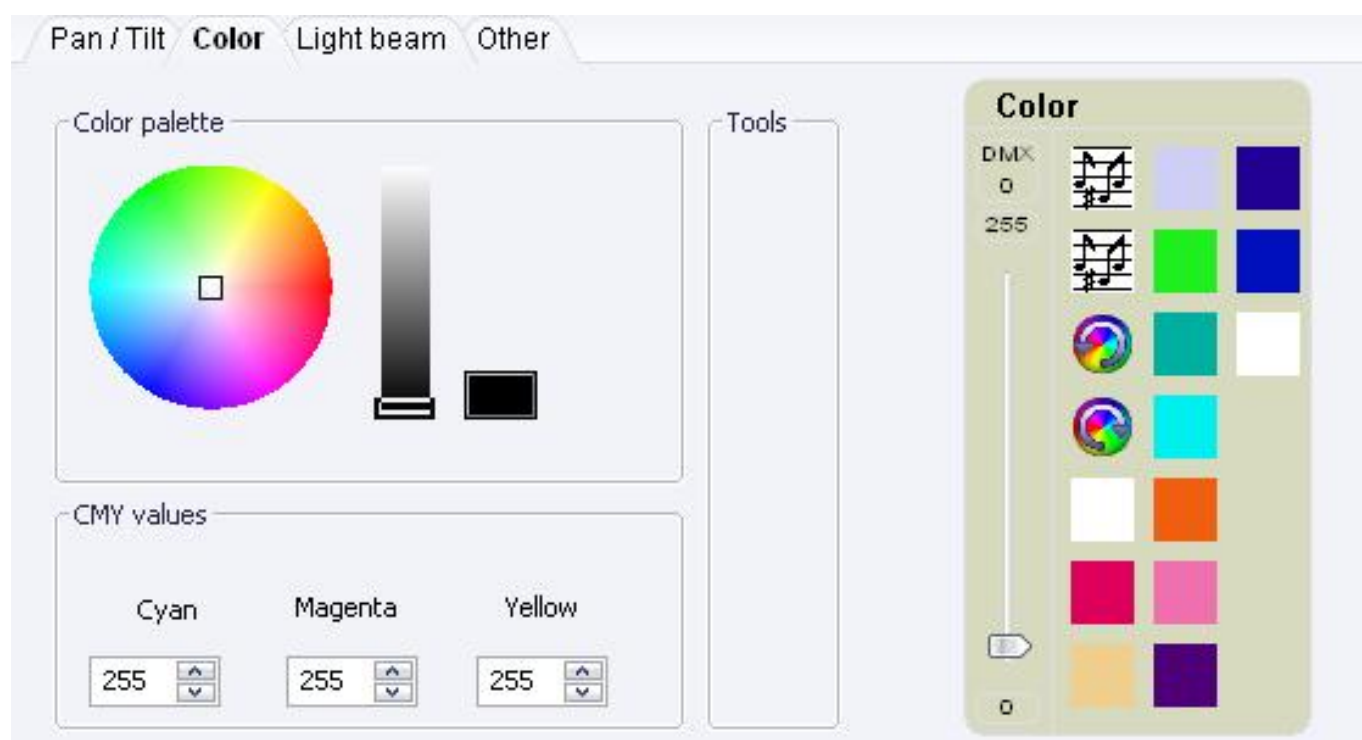
Sélectionnez tous les appareils.



Choisissez la position CENTER.

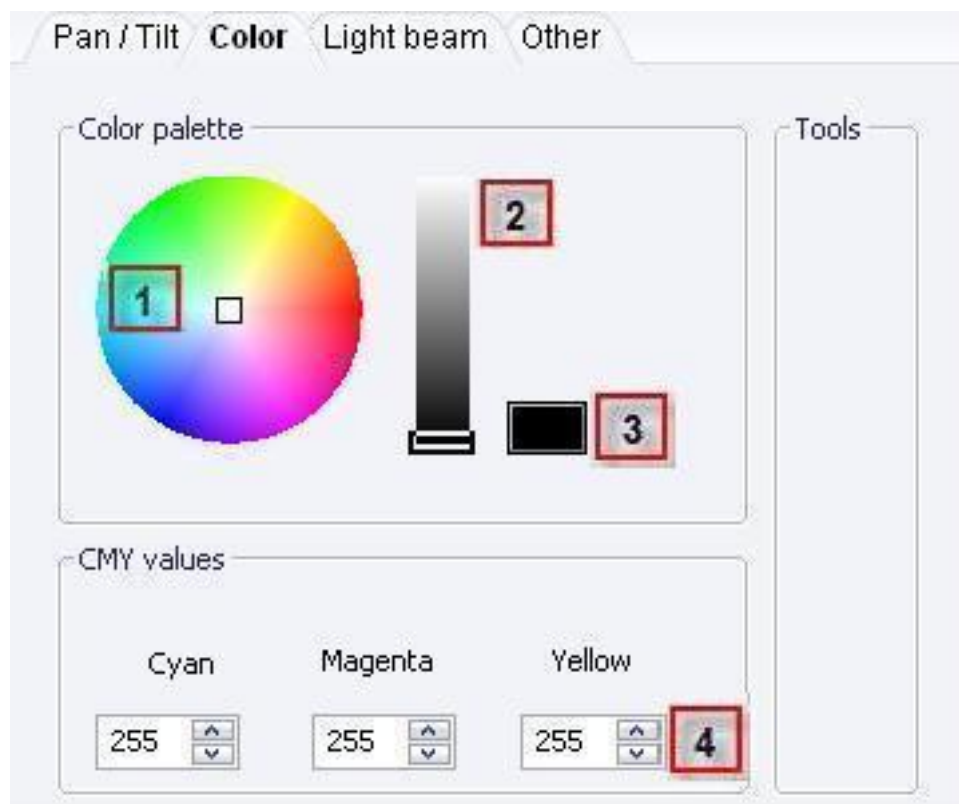


Si l'appareil possède une fonction CMY ou RGB, sélectionnez la palette de couleur. Sélectionnez la couleur et ajoutez l'intensité de la couleur.

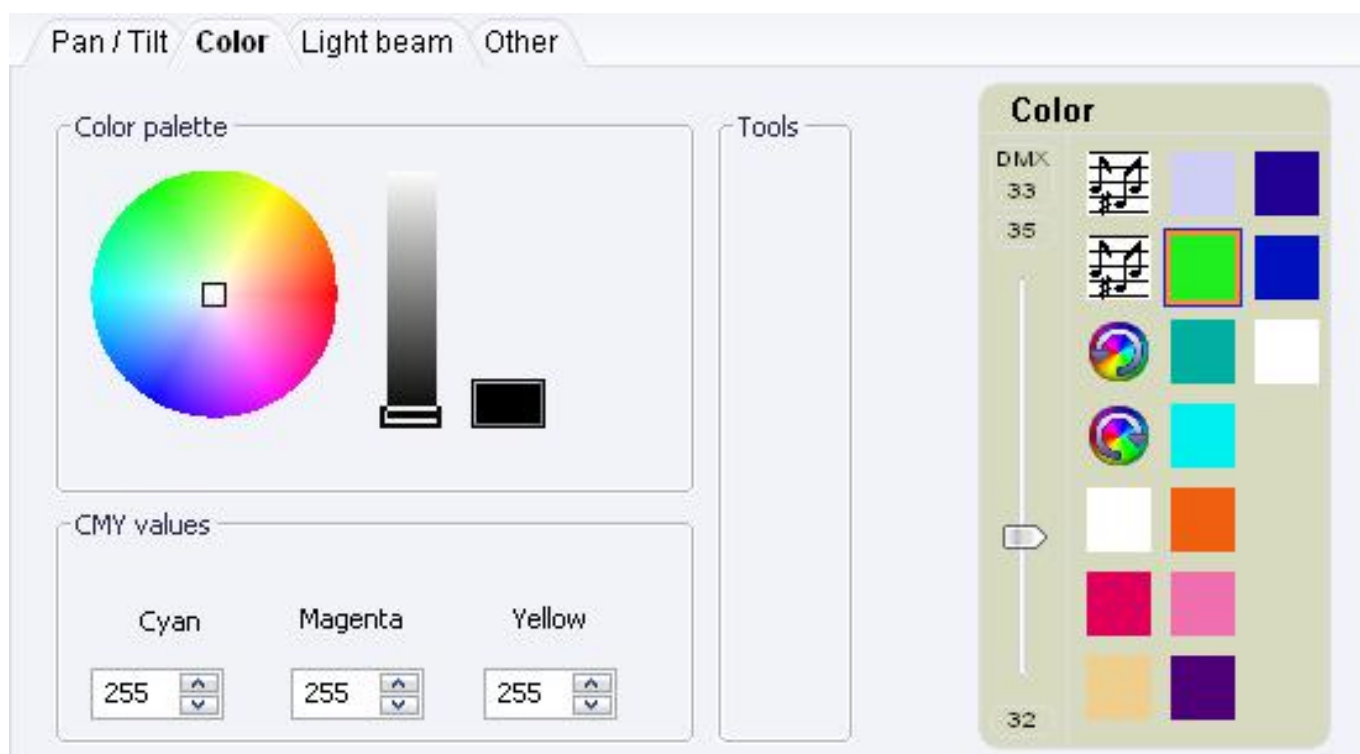


1. cliquez et déplacez la souris sur la zone de couleur pour choisir une couleur.
2. Ce curseur agit sur l'intensité de la couleur.
3. Cette partie donne la couleur finale de l'appareil.

4. Vous disposez des valeurs numériques suivant l'intensité les 3 couleurs



Un bref aperçu des autres couleurs montre la différence entre chaque appareils. Vous pouvez aussi annuler la couleur choisie, un preset ou une valeur DMX en cliquant une seconde fois sur l'icône des palettes.



Vous pouvez régler l'intensité lumineuse de vos appareils avec le DIMMER. Dans la palette BEAM choisissez l'option DIMMER. L'effet d'intensité lumineuse se répercutera dans la 3D.





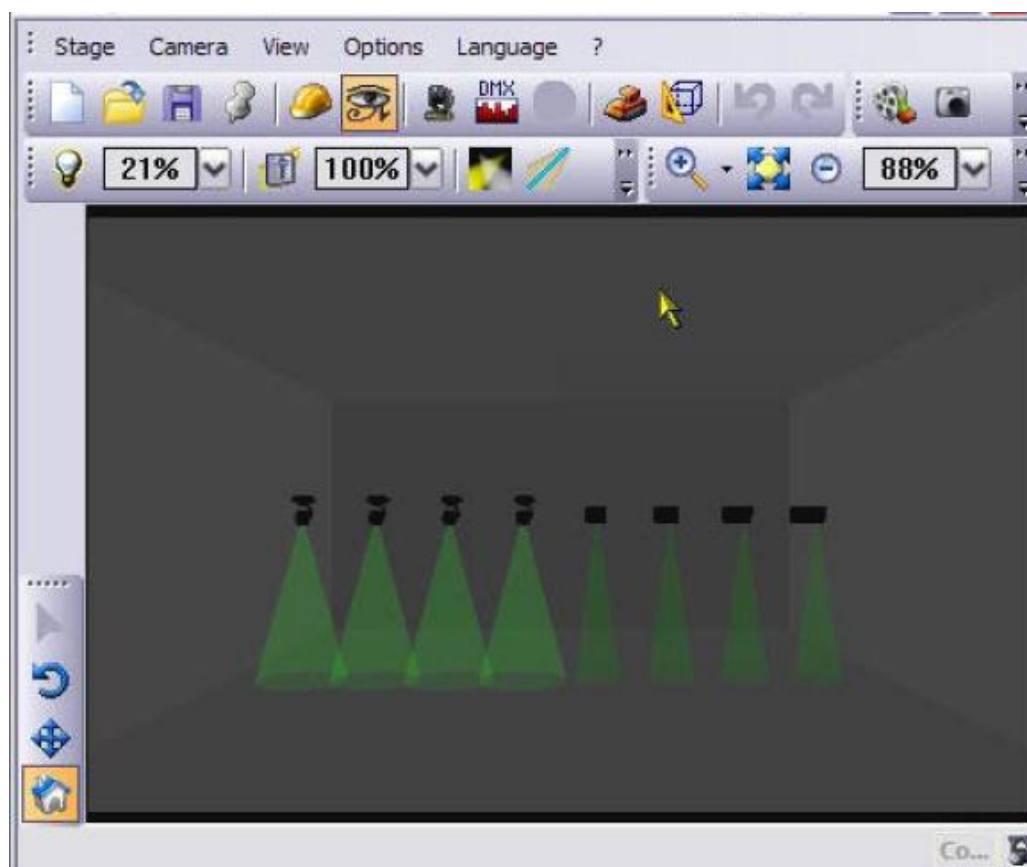
Toujours dans BEAM, sélectionnez l'option SHUTTER ce qui permet d'ouvrir ou de fermer le faisceau lumineux rapidement. Vous remarquerez plusieurs nombres sur le curseur des palettes de preset. La valeur DMX supérieure donne la valeur courante du canal sur 255. Les valeurs aux 2 extrémités du curseur indiquent les valeurs limites du preset sélectionné. Vous pouvez ajuster les valeurs DMX du preset. Cette fonction est très utile et principalement dans le mode LIVE, car elle permet de rester uniquement dans la fonction associée au preset.



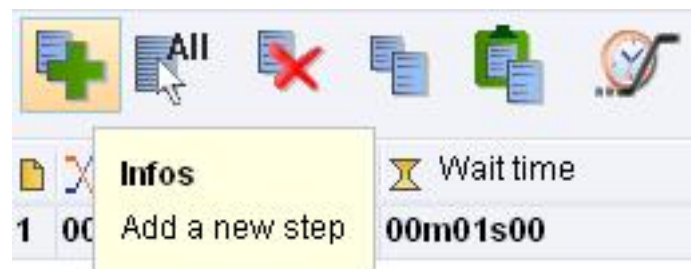
Il arrive que certains canaux n'aient pas de preset.



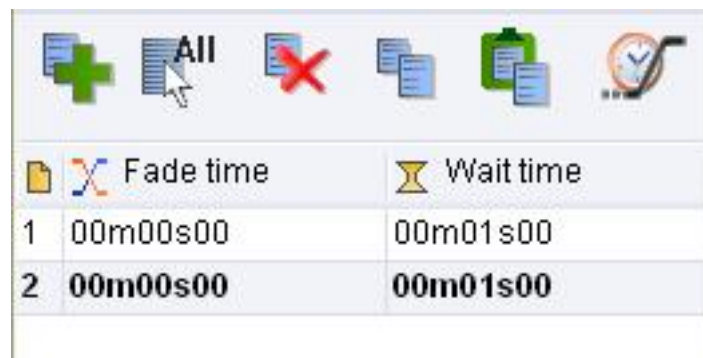
Vous devez apercevoir vos appareils dans la 3D. Il est maintenant nécessaire de créer 1 autre pas et de modifier les valeurs DMX de ce pas. Ensuite il est nécessaire d'ajuster les temps de fondu et les temps d'attente de chaque pas afin de créer un mouvement fluide avec vos appareils.



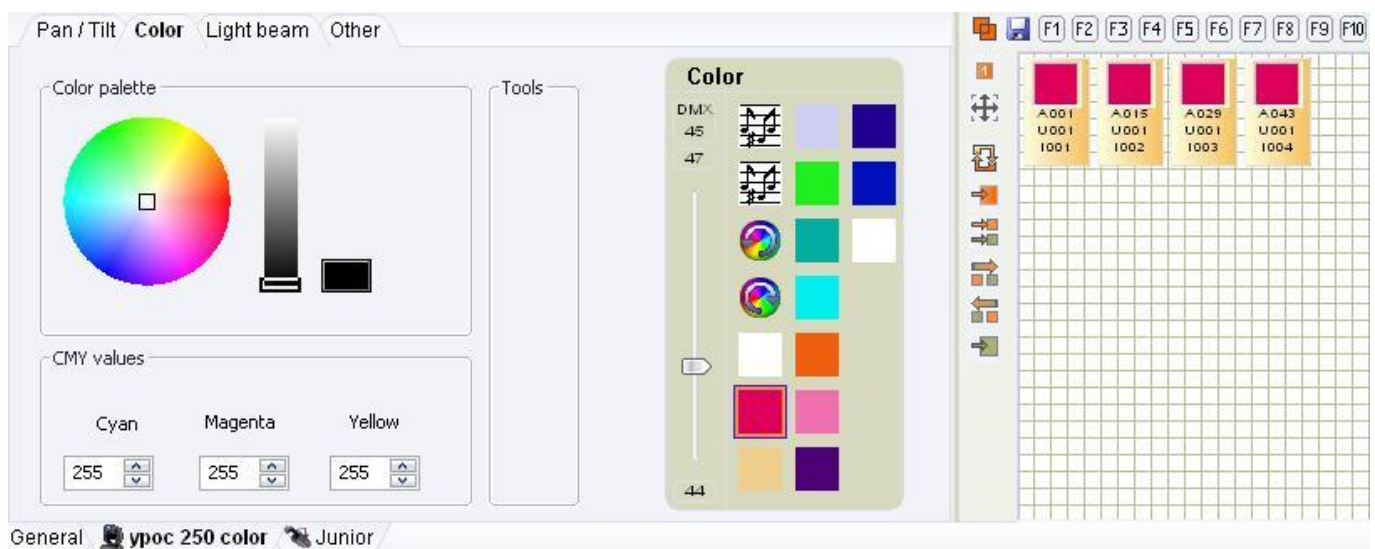
Cliquez sur le bouton AJOUTER UN NOUVEAU PAS en haut à droite du mode EDITEUR. Vous créez une copie du Pas en caractère gras et l'ajoutez à la suite. Le pas en caractère gras est le pas courant, ses états DMX sont alors affichés dans la fenêtre de contrôle et il est possible de changer ses valeurs DMX. Faites attention de ne pas ajouter de Pas vide a la fin de la liste, car ces pas seront joués avec la scène.



Vérifiez que le nouveau pas est en caractère gras (sélectionné) afin de ne pas éditer un mauvais pas.

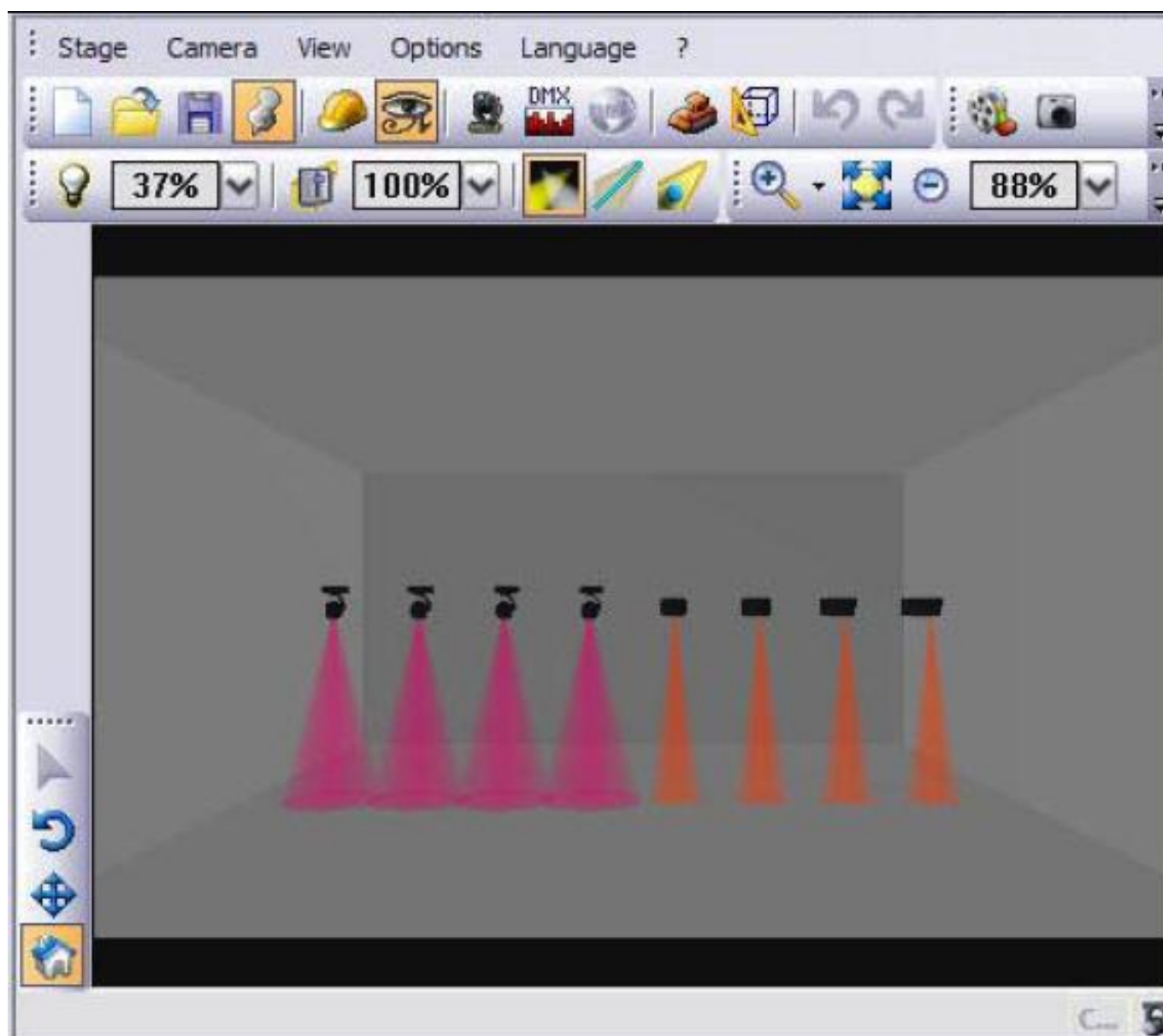


Maintenant nous allons changer la couleur de chaque appareil. Sélectionnez la famille d'appareil et ensuite sélectionnez la fonction COLOR. Vérifiez que tous les appareils sont bien sélectionnés et cliquez sur l'icône de couleur rouge. Vous pouvez répéter l'opération sur les autres appareils.

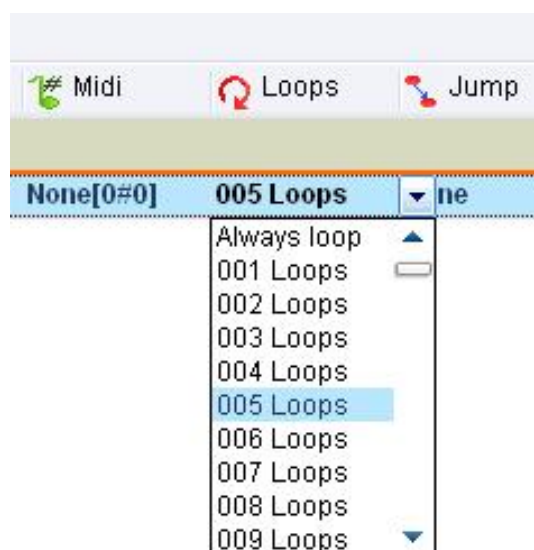


Vous devez voir la même chose dans la 3D. Des appareils de familles différentes ont des roues de couleur avec des couleurs différentes. Si l'appareil le permet vous pouvez ajuster les couleurs avec la palette de CMY ou RGB pour obtenir des couleurs identiques.





Dans EDITEUR, double cliquez sur la colonne BOUCLE de la scene1. Il apparaît une flèche affichant le nombre de boucle possible sur la scène. Sélectionnez 5 boucles par exemple.



Les boucles sont le nombre de répétition des pas dans la scène. Nous avons ici 2 pas avec chacun un temps d'attente de 1 seconde et qui correspond au temps d'exécution. Le nombre de boucle et le temps total vont changer.

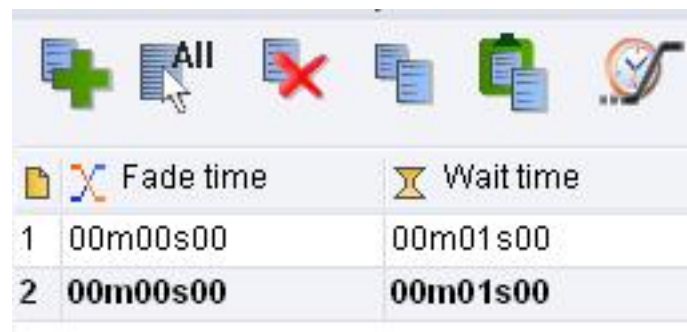
En choisissant l'option de BOUCLE TOUJOURS, la scène est jouée indéfiniment jusqu'à l'arrêt de la scène. Le temps total est alors affiché par une suite de points pour indiquer le temps indéfini.

Midi	Loops	Jump	Exit Mode	Release	Time	Total time	Fade time	Wait time
None[0#0]	005 Loops	None	Pause ...	Off	00m02s00	00m10s00	1 00m00s00	00m01s00
							2 00m00s00	00m01s00

Les 5 icônes au dessus des pas sont les fonctions suivantes :

- Ajouter un nouveau pas
- Supprimer le pas sélectionné
- Copier les pas sélectionnés
- Coller les pas copiés ultérieurement
- Modifier les temps de fondu et d'attente

Il est possible de sélectionner plusieurs pas grâce aux touches de votre clavier SHIFT et CTRL.



Cliquez sur l'icône des TEMPS DE FONDU ET D'ATTENTE pour faire apparaître la boîte de dialogue.

Le TEMPS DE FONDU est le temps nécessaire à un appareil pour se positionner sur l'état DMX du pas courant à partir de l'état DMX du pas précédent.

Le TEMPS D'ATTENTE est le temps nécessaire durant lequel un pas va garder son état DMX fixe avant d'atteindre l'état du pas suivant.

Vous pouvez utiliser les flèches à droite du tableau pour changer les minutes, secondes et les centièmes.

La précision est de 0.04 seconde car la fréquence de la trame DMX est de 25 hertz.

CHOISIR LES TEMPS et AFFECTER LES TEMPS en fonction des options disponibles.

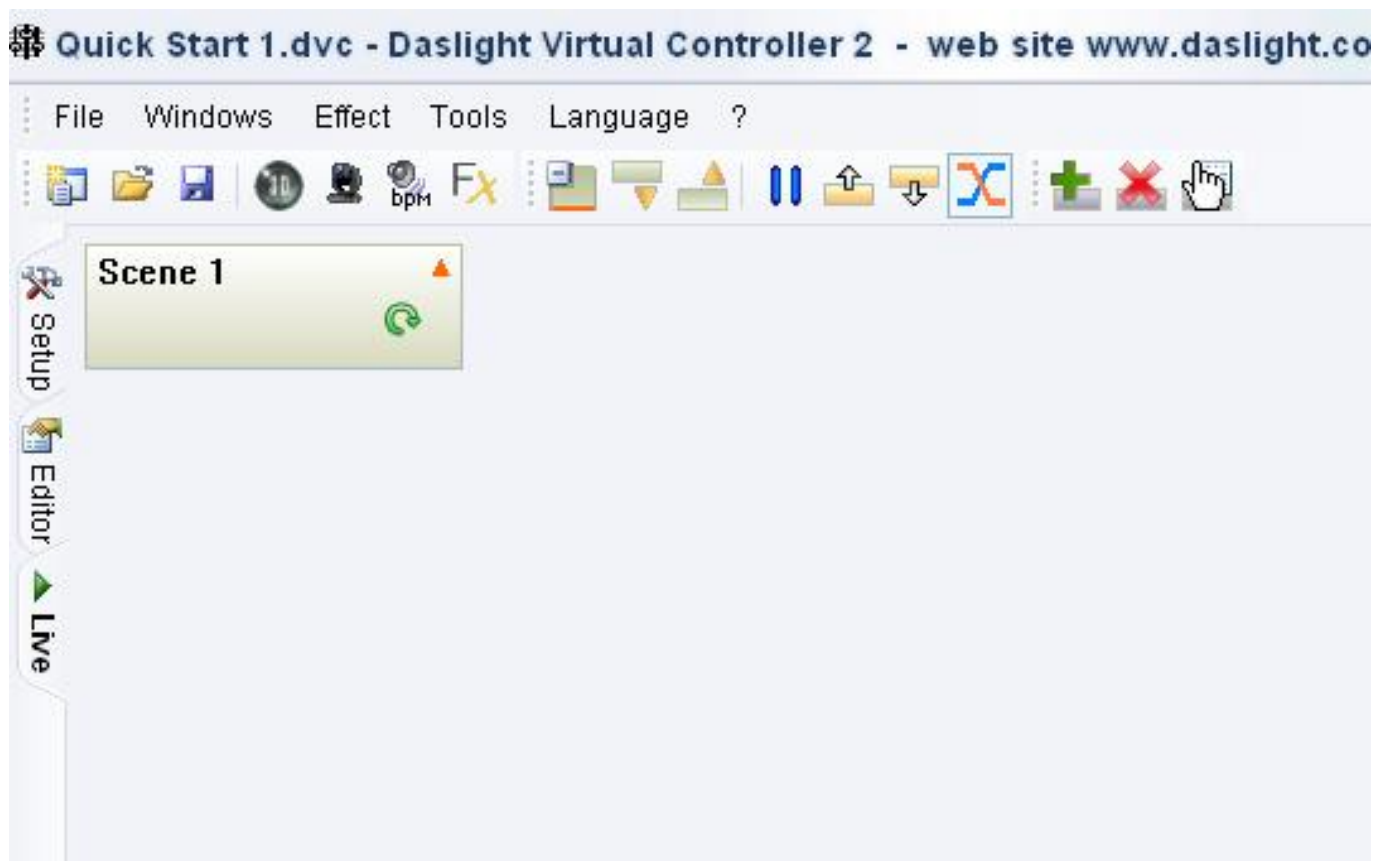
Il est possible de sélectionner plusieurs pas grâce aux touches de votre clavier SHIFT et CTRL.

Les temps de fondus précèdent les temps d'attentes. Lorsqu'une scène est jouée pour la première fois, le temps de fondu du premier pas est ignoré, vous pouvez sélectionner la fonction FONDU pour y remédier.

Ajustez vos temps en fonction de la scène désirée.



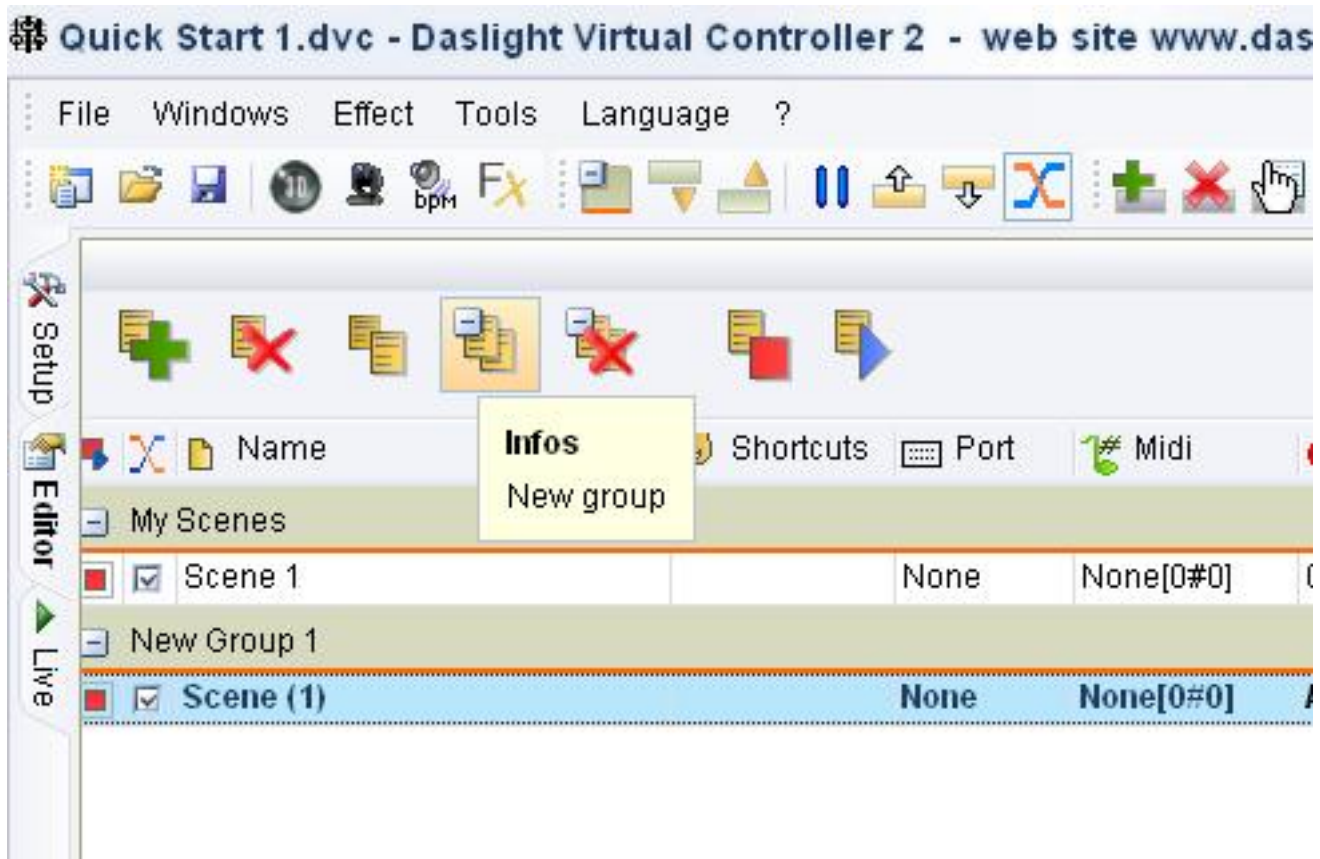
Maintenant vous pouvez passer en mode LIVE. Vous devez voir apparaître vos scènes sous forme de boutons. Cliquez sur le bouton de la scène, celui-ci apparaît avec la couleur orange et la scène démarre. Dans la 3D, vous devez apercevoir vos appareils changer de couleur de vert à rouge. Cliquez de nouveau sur le bouton pour arrêter la scène. Félicitation, vous venez de créer votre premier show. Nous allons maintenant apprendre à créer un mouvement sur vos appareils.





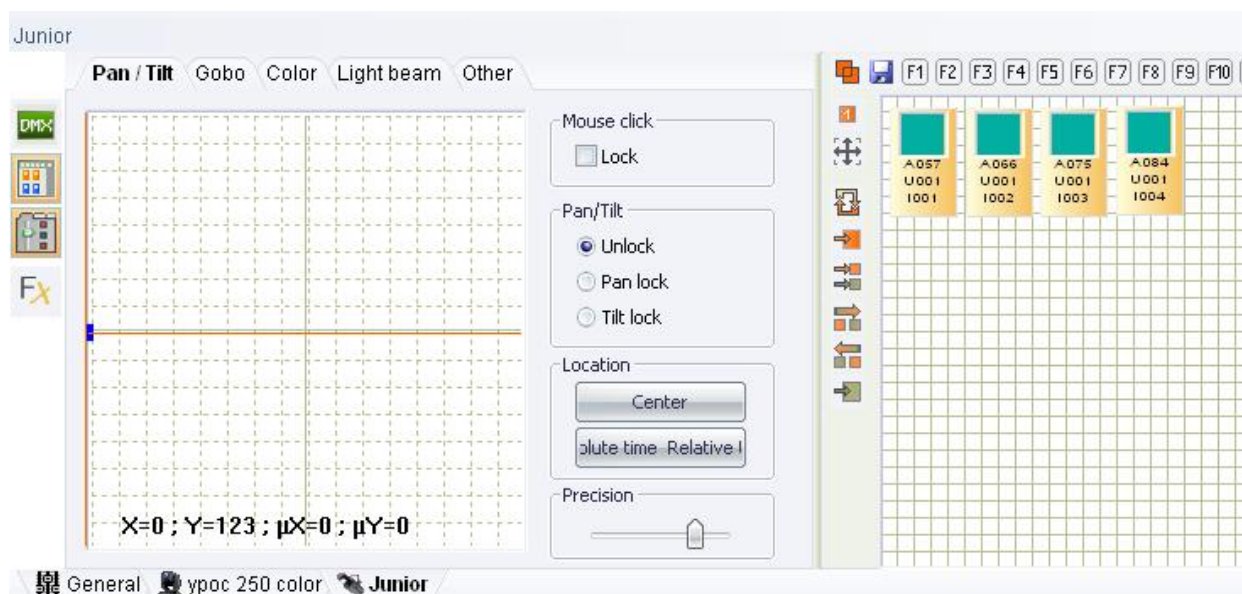
## III Totutorial 2 : Créez des positions et des mouvements

Revenez en mode EDITEUR et cliquez sur l'icône de NOUVEAU GROUPE pour créer un groupe avec une scène dedans.

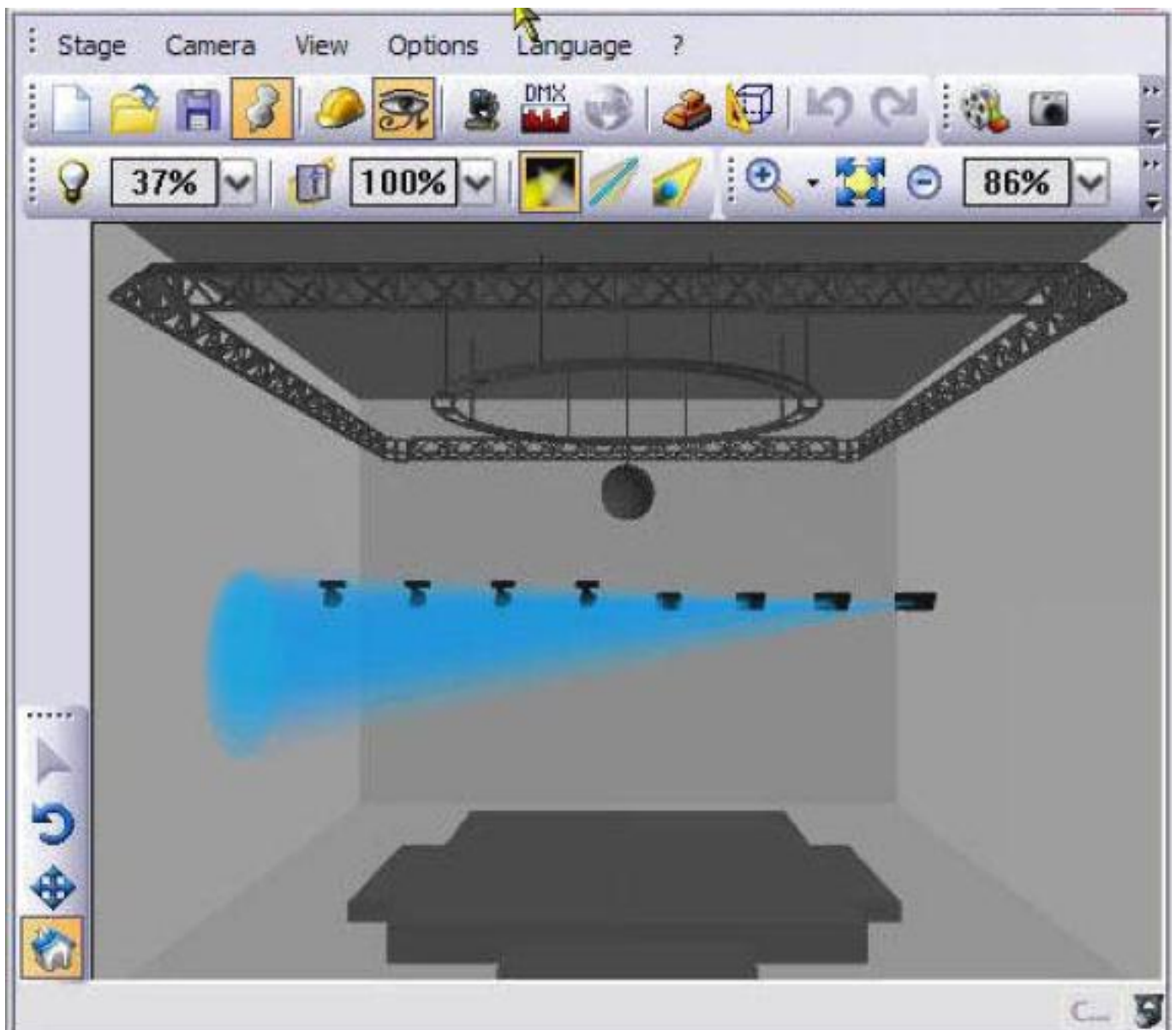


Vérifiez que la scène 2 est sélectionnée ainsi que sont premier pas. Sélectionnez les appareils a partir de la fenêtre de groupe et sélectionnez le Gobo OPEN, ainsi que la couleur bleu et le faisceau ouvert OPEN BEAM.

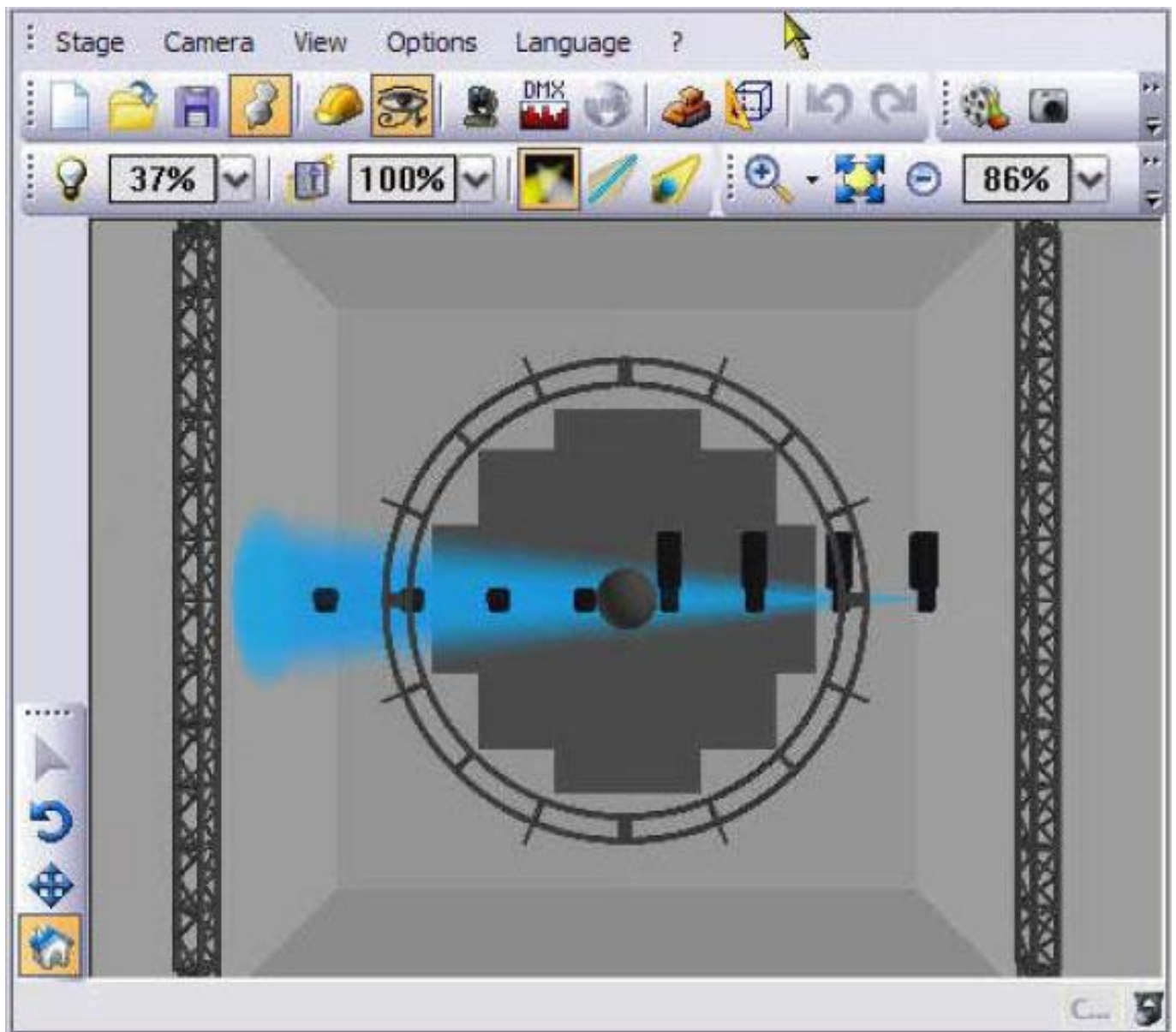
A partir de la fenêtre PAN / TILT, déplacez les appareils a la position suivante.



Dans la 3D les appareils se positionnent.

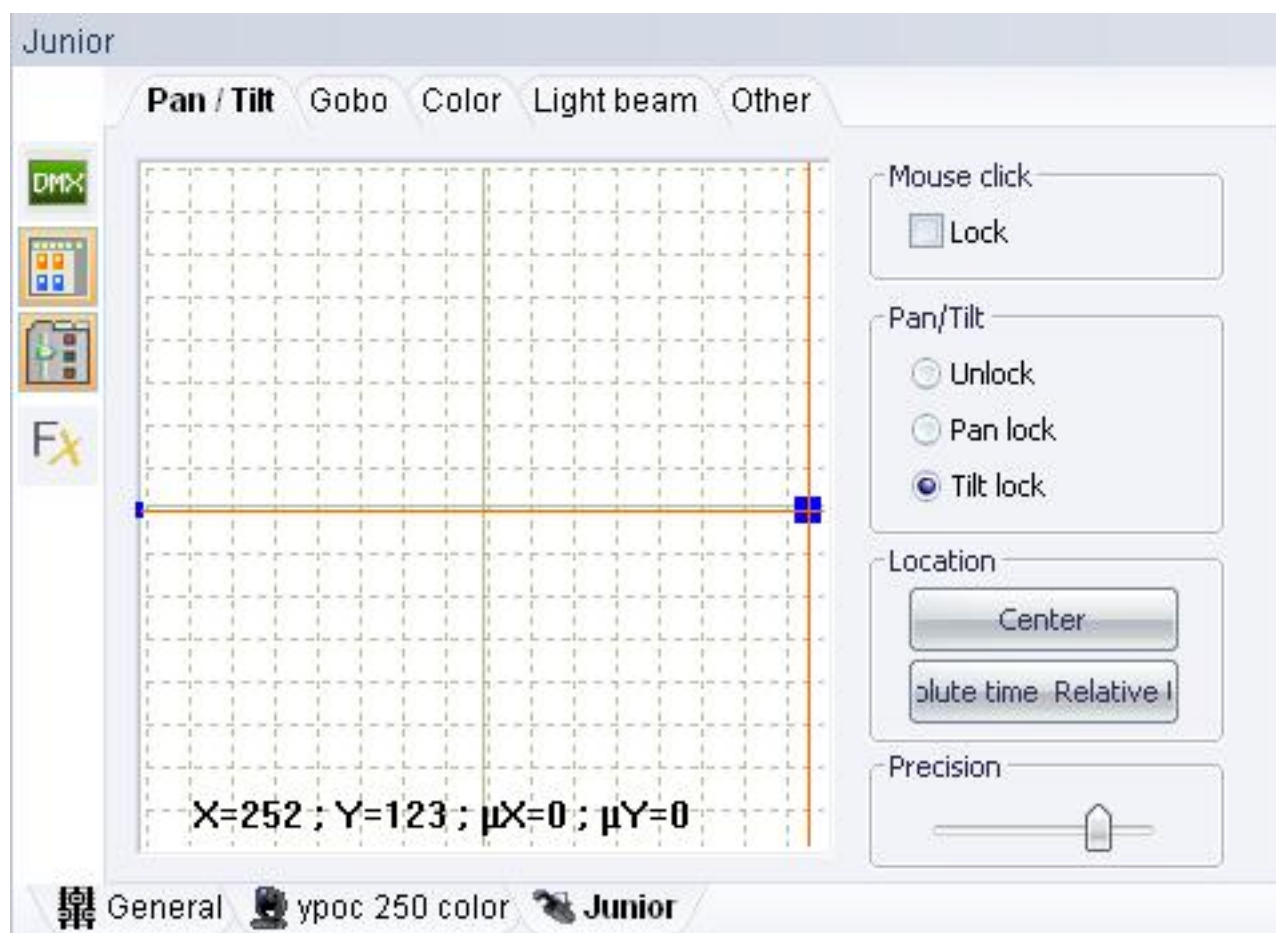


Choisissez une vue de la 3D.

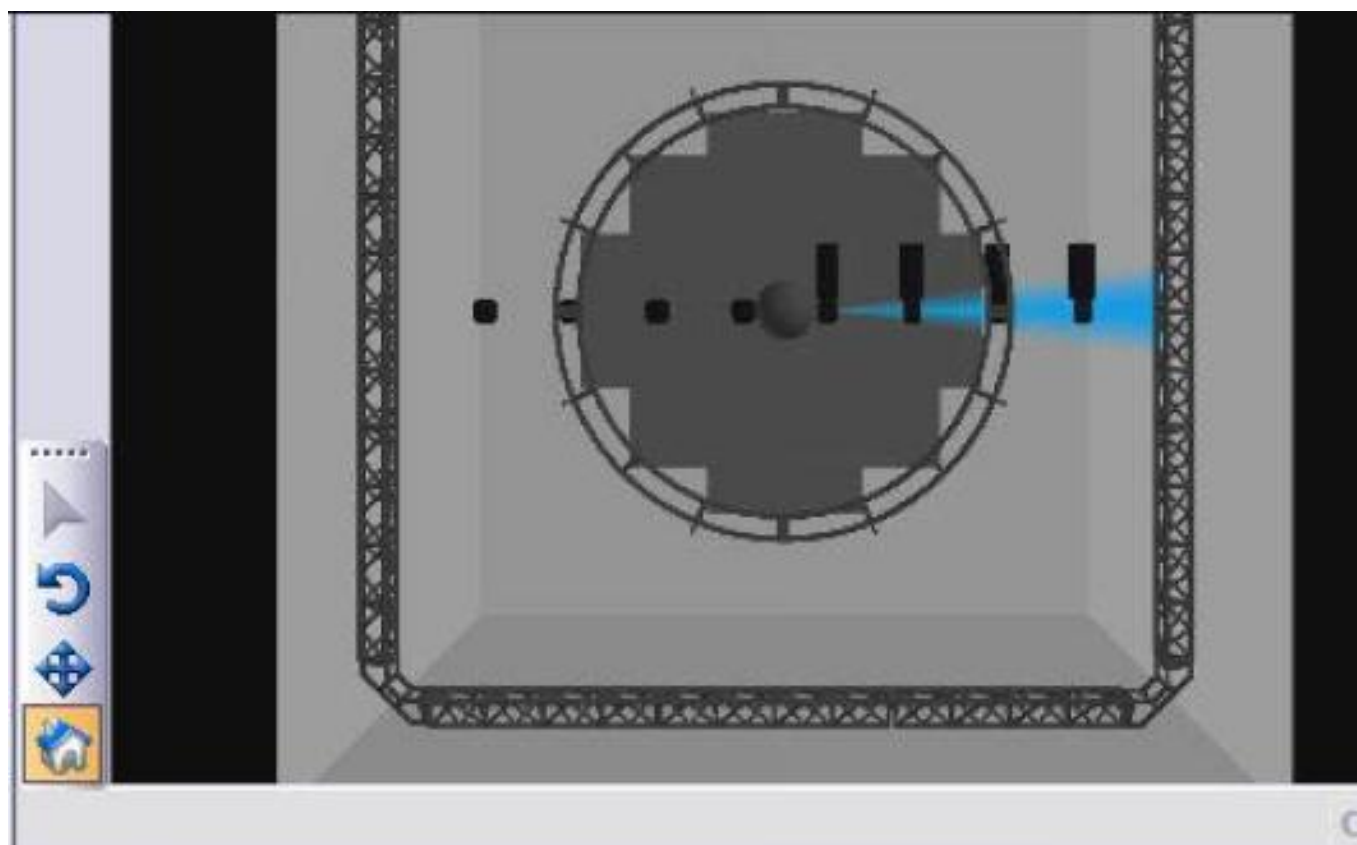


Créez un nouveau pas pour la scène 2. Déplacez ensuite le pointeur bleu de la fenêtre PAN / TILT a la position suivante. Vous pouvez aussi vous aider de la fonction TILT BLOQUE. Vous apercevez 2 points bleu sur l'écran. Le point le plus gros représente la position de l'appareil du pas courant. Les autres points représentent les positions des autres pas. Une ligne rejoint chaque point. Vous apercevez dans la 3D la nouvelle position des appareils.





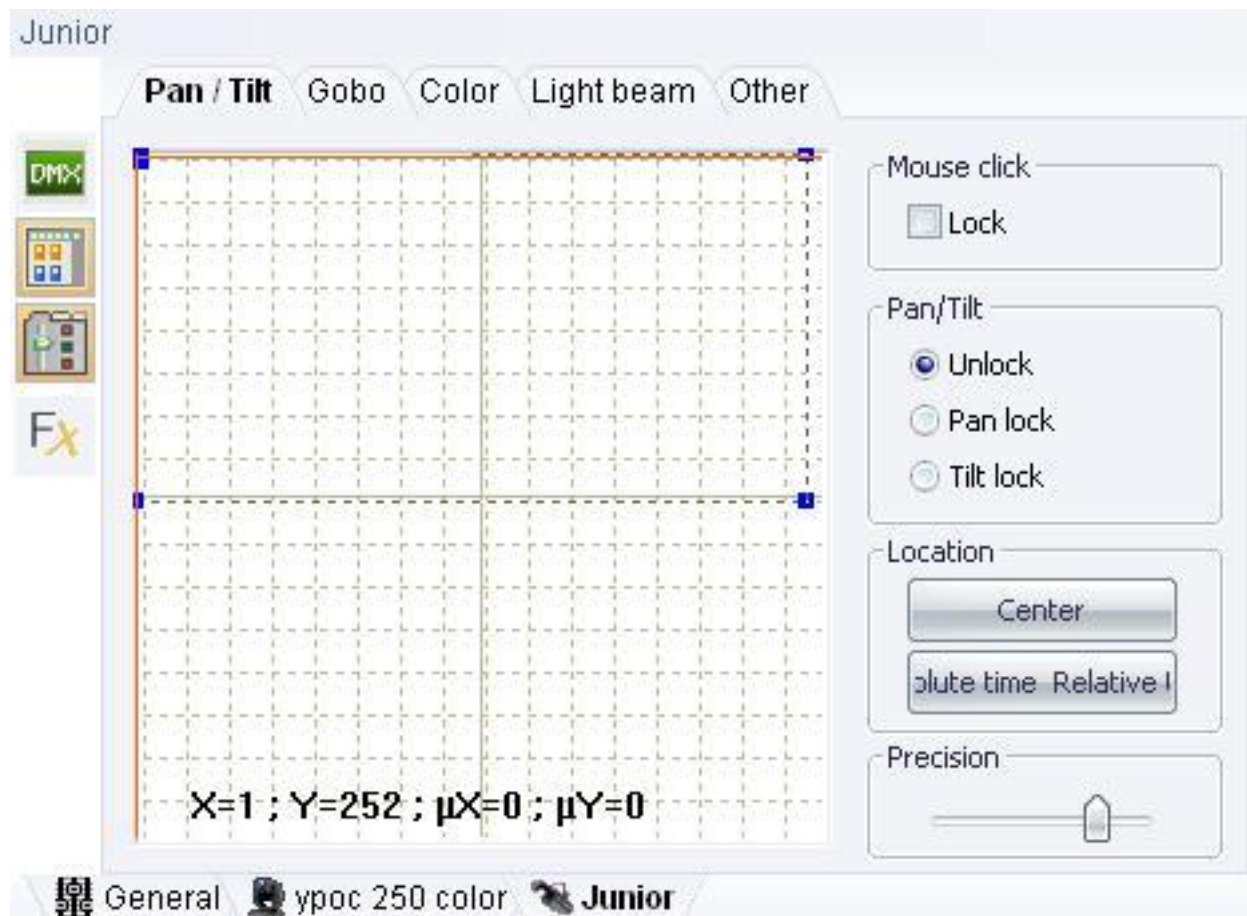
Vous pouvez apercevoir le résultat dans la 3D.



Ajoutez ensuite 2 autres pas et placez vos appareils aux positions suivantes.

Vous formez un rectangle avec 4 points.

Vous apercevez le mouvement grâce aux lignes en pointilles.



Maintenant, ouvrez la fenêtre des TEMPS DE FONDU ET D'ATTENTE, située au dessus de la liste des pas. Changez le temps de fondu pour 2 secondes, choisissez TOUS LES PAS et validez. Vous avez créé un temps de fondu pour tous les pas de la scène, à présent, vous devez modifier les temps d'attente.

Dans le mode LIVE en cliquant sur le bouton de la scène 2, vous apercevez dans la 3D les appareils bouger lentement.

Vous pouvez arrêter de jouer la scène et retourner dans le mode EDITEUR pour modifier la position de pas.

Ajustez alors la position des pas et sauvegardez votre show.

**Set time**

**Fade time**  
00m02s00

**Wait time**  
00m01s00

**Set time**

☒ All  
☐ Fade time  
☐ Wait time

**Affect**

☐ Selected step  
☒ All steps.

	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK Cancel

Nous allons modifier le mouvement pour le rendre fluide sans arrêt des appareils. Ouvrez la fenêtre des temps de fondu et d'attente et ajustez le temps d'attente à 0 secondes puis validez.

Double cliquez sur la scène courante pour la jouer et vérifiez que le mouvement est parfaitement est parfaitement fluide.

Maintenant nous allons créer une scène similaire pour les autres appareils. N'oubliez pas de créer un nouveau groupe, d'ouvrir le DIMMER et le SHUTTER et de positionner vos appareils.

**Set time**

**Fade time**  
00m02s00

**Wait time**  
00m00s00

**Set time**

☒ All  
☐ Fade time  
☐ Wait time

**Affect**

☐ Selected step  
☒ All steps.

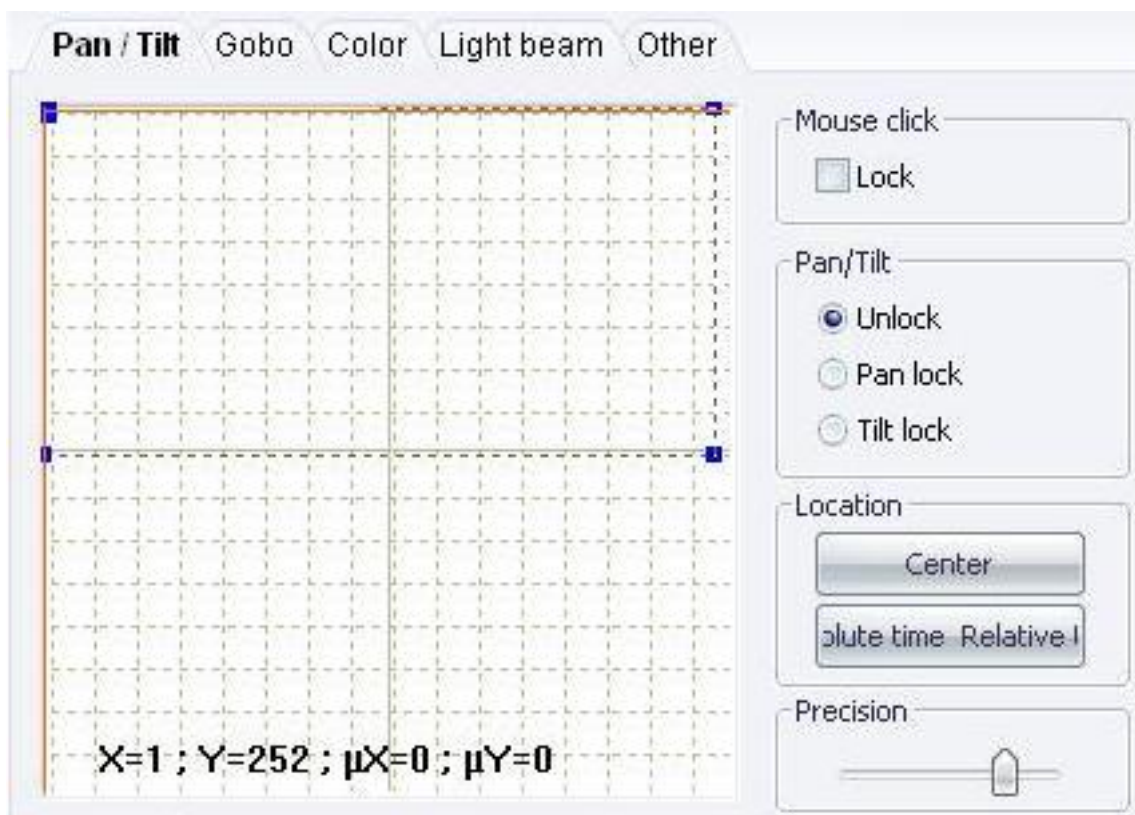
	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK Cancel



Positionnez les Pas en rectangle, affichez la fenêtre de 3D afin de visualiser vos appareils. Vous apercevez que chaque type d'appareil a un mouvement différemment dans la 3D. Pourtant vous leur avez donné les mêmes positions dans la fenêtre de PAN / TILT. Cette différence s'explique par les angles de mouvement donnés par chaque fabricant d'appareils.

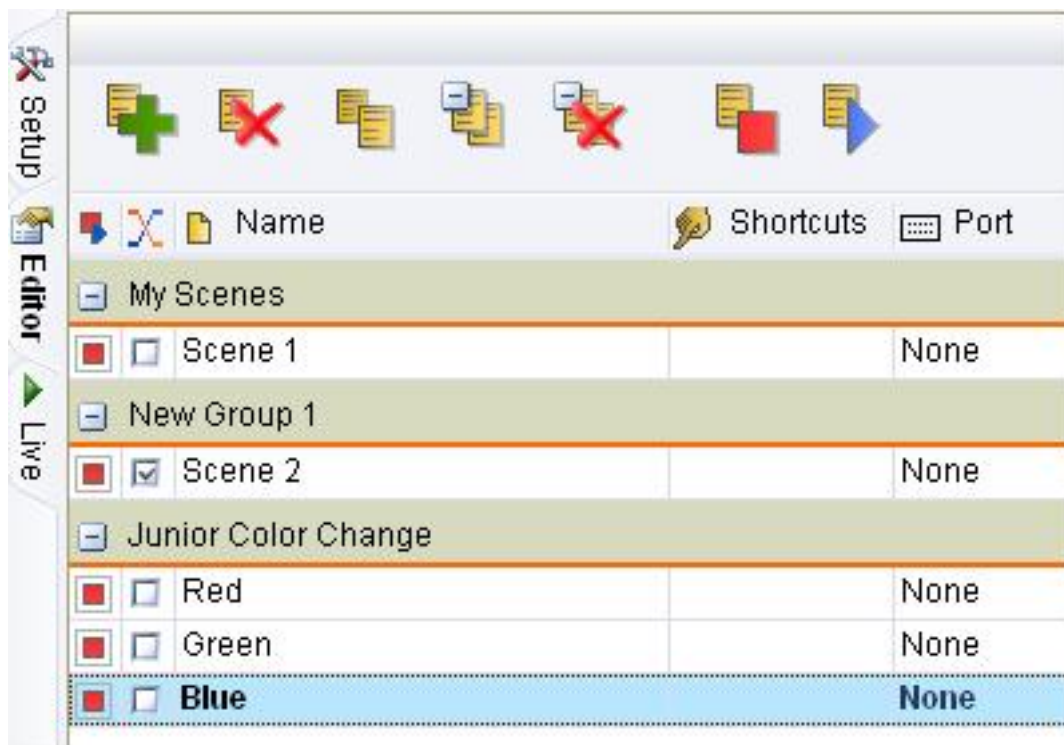
Ceux-ci diffèrent d'un type d'appareil à un autre. Dans notre cas nous avons des scanners et des lyres.



## IV Tutorial 3 : Créez des séquences à partir de scènes

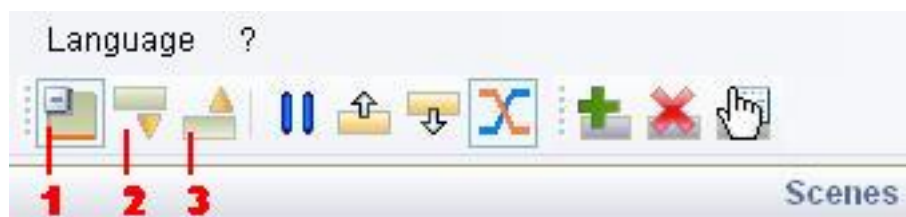
Dans l'EDITOR, ajoutez un nouveau groupe de scène puis ajoutez a nouveau 2 autres scènes. Vous pouvez changer le nom du groupe et de la scène en double cliquant dessus. Maintenant pour tous les appareils, sélectionnez les et choisissez une couleur, un gobo et ouvrez le SHUTTER.

Répétez l'opération sur chaque scène en fonction des couleurs désirées. Pour chaque scène du groupe, ajustez le nombre de boucle à 1. Allez ensuite dans le mode LIVE.

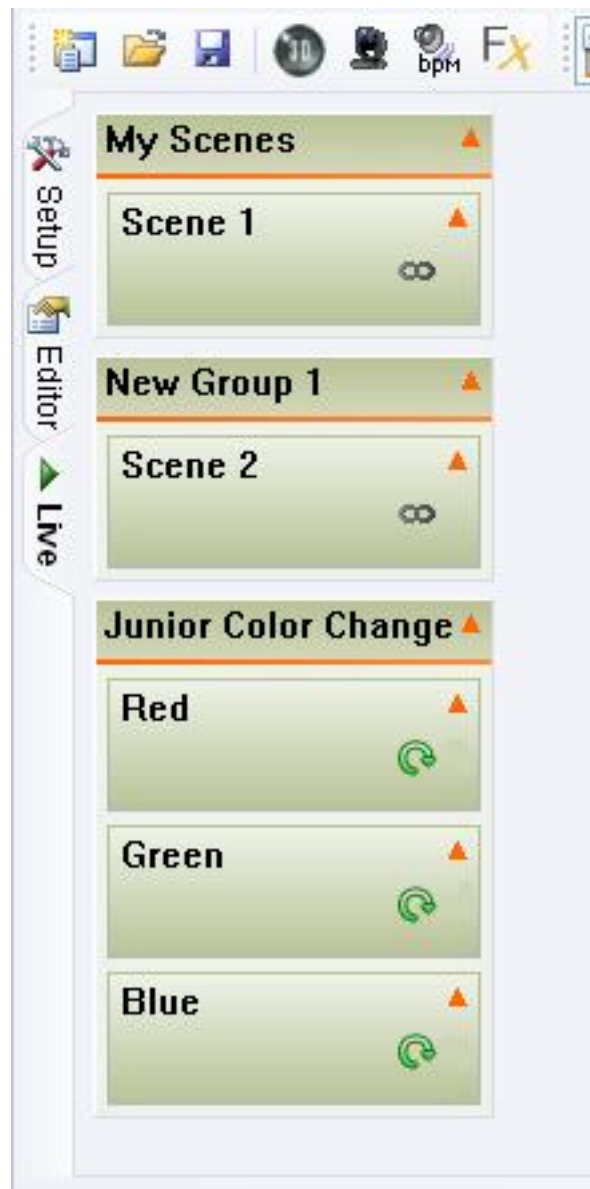


1. Dans LIVE, ce bouton affiche les groupes de scène
2. Ce bouton agrandi la taille des boutons et affiche leurs informations respectives.
3. Ce bouton diminue la taille des boutons et cache leurs informations, vous pouvez alors afficher plus de boutons.

Vous pouvez essayer les différentes options et vous familiariser avec leur fonction. Affichez ensuite les groupes et les boutons en grande taille.



Vos boutons LIVE doivent être représentés comme ci-dessus. Vérifiez que vos scènes fonctionnent correctement et retournez dans le mode EDITEUR.



Dans EDITEUR, double cliquez dans la colonne SAUT, sélectionnez le contrôle à droite pour modifier les options de SAUT.

Loops          Jump          Exit Mode		
Always loop	None	Pause ...
Always loop	None	Pause ...
<b>001 Loops</b>	<b>None</b>	<b>... use ...</b>
001 Loops	None	Pause ...
001 Loops	None	Pause ...



La fenêtre ci-dessus apparaît ou une liste s'affiche. Vous pouvez alors modifier les sauts de scène vers une autre scène et faire une transition entre scène. Sélectionnez le groupe puis la scène à jouer. Après avoir effectué le nombre de boucle, la scène déclenchera la scène indiquée dans la colonne SAUT. Il est possible de ne pas faire de Saut NON, dans ce cas le scène s'arrête sur son dernier pas. PASSAGE AU SUIVANT indique que la scène va jouer directement la scène suivante.



Vous apercevez vos scènes en LIVE. Déclenchez l'une d'elle et elles seront ensuite jouées les unes après les autres suivant l'ordre indiqué ultérieurement. Il suffit de cliquer sur l'un des boutons de scène pour l'arrêter.

Vous pouvez maintenant créer et séquencer des scènes pour votre spectacle.

