

Comment créer des scènes et des programmes

Manuel d'utilisateur

(V.1.1)

Sommaire :

P. 3	Patch et contrôles
P. 3	Sélection graphique des appareils
P. 5	Fenêtre des Circuits et des Présélections
P. 7	Utiliser la sélection et les présélections
P. 7	Pas, Scènes, Programmes et Séquences
P. 10	Créer et sauver le contenu des scènes et des Programmes
P. 12	Créer et sauver le contenu des Pas
P. 14	Glossaire

Index des images :

P. 4	Position des Profils dans la zone de sélection de l'Éditeur
P. 5	Contrôle DMX par circuits classiques
P. 6	Contrôle par Présélections DMX
P. 8	Liste des Scènes et des Pas
P. 10	Barre d'options des scènes et des programmes
P. 11	Configuration des scènes et des programmes
P. 12	Barre d'options des Pas

Ce chapitre décrit comment créer simplement et facilement des Pas, des Scènes et des Programmes avec le logiciel.

Les Pas, les Scènes et les Programmes sont la base de la programmation DMX. Il est impératif de comprendre leur sens, leur fonctionnement et leur utilité avant de commencer la programmation du show.

Avant de créer des Pas, des Scènes ou des Programmes, il faut démarrer le logiciel et appliquer un Patch DMX de Profils. Référez vous aux manuels **Comment créer des Profils** et **Comment Patcher les profils** pour connaître la marche à suivre des étapes initiales.

Patch et contrôles

Une bonne programmation démarre toujours avec un bon Patch. Un bon patch démarre toujours avec de bons Profils. Vérifiez l'exactitude des Profils et la correspondance des canaux et des fonctions avec l'appareil lui même. Vérifiez ensuite l'exactitude et la correspondance des adresses DMX du Patch.

Référez vous aux manuels **Comment créer des Profils** et **Comment Patcher les profils** pour effectuer correctement ces 2 étapes importantes.

Lorsque le Patch est fait, il est nécessaire de tester son exactitude ainsi que les commandes de contrôles proposées par le logiciel.

Sélection graphique des appareils

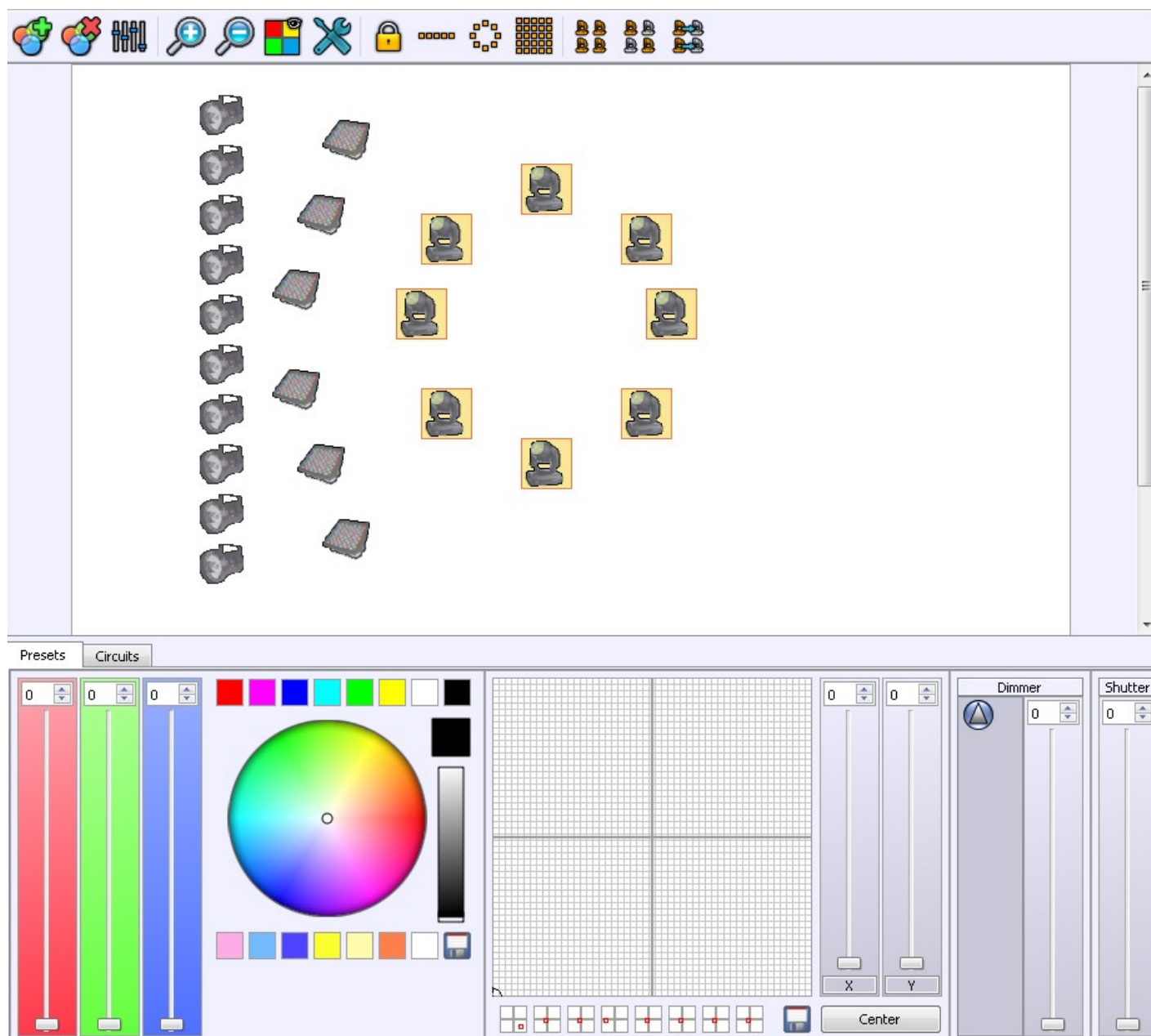
Dans la zone de sélection 2D, il est possible de sélectionner les appareils à partir de leur représentation graphique sous forme d'image ou de forme géométrique. Cliquer sur un appareil ou sur plusieurs appareils pour les sélectionner. Il est possible de sélectionner plusieurs appareils en maintenant le clique et déplaçant la souris sur plusieurs Profils.

Lorsqu'un appareil est sélectionné, l'ensemble de ses canaux et de ses présélections sont alors affichés dans la zone des Preset (Présélections) en dessous de la zone de sélection graphique 2D. Il est possible d'apercevoir les canaux qui ont été définis auparavant avec l'éditeur de Profils.

Lorsque 2 appareils avec un Profil différent ou plus sont sélectionnés, le logiciel affichera seulement les fonctions communes et identiques. C'est le cas des fonctions RVB (RGB), RVBB-A (RGBW-A), CMY, Pan Tilt, Intensité Dimmer, le focus, le zoom et l'iris. Par exemple avec 2 appareils différents sélectionnés avec 1 intensité Dimmer et du Pan/Tilt, le logiciel affichera la palette Pan/Tilt et la présélection d'intensité Dimmer. Si seul un des appareils possède la fonction RVB (RGB) alors celle ci ne sera pas affichée.

Il est possible de supprimer la sélection des appareils en cliquant sur une partie neutre de la zone de sélection. Lorsque la position des appareils est figée la suppression de la sélection peut s'effectuer en cliquant une autre fois sur l'appareil.

Les niveaux DMX et les valeurs des présélections sont actifs uniquement sur les appareils sélectionnés. Vérifiez toujours si les bons appareils sont sélectionnés correctement avant de programmer un Pas ou une scène et envoyer des valeurs DMX à vos appareils.



Position des Profils dans la zone de sélection de l'Éditeur

Fenêtre des Circuits et des Présélections

En dessous de la zone de sélection 2D des appareils se trouvent 2 types de contrôles possibles.

Mode Circuit

Le premier mode est le mode circuit, il utilise des curseurs classiques pour chacun des circuits DMX. Les circuits sont représentés sous la forme d'une table de 512 canaux DMX par univers.



Contrôle DMX par circuits classiques

Circuits

Il est possible de cliquer n'importe où sur la course du circuit pour affecter directement la valeur DMX associée. La valeur est affichée au dessus du circuit, dans le champs d'affichage dédié. Il est possible d'ajuster la valeur avec précision grâce aux flèches du champs et grâce à la molette de votre souris.

Le nom du circuit définit avec l'éditeur de Profils se trouve en haut du circuit.

Le logiciel propose 3 couleurs de circuit, gris pour les canaux neutre et non associés à un Profil, et 2 autres couleurs pour distinguer les circuit associés à des appareils et distinguer les appareils pairs et impairs.

Présélections

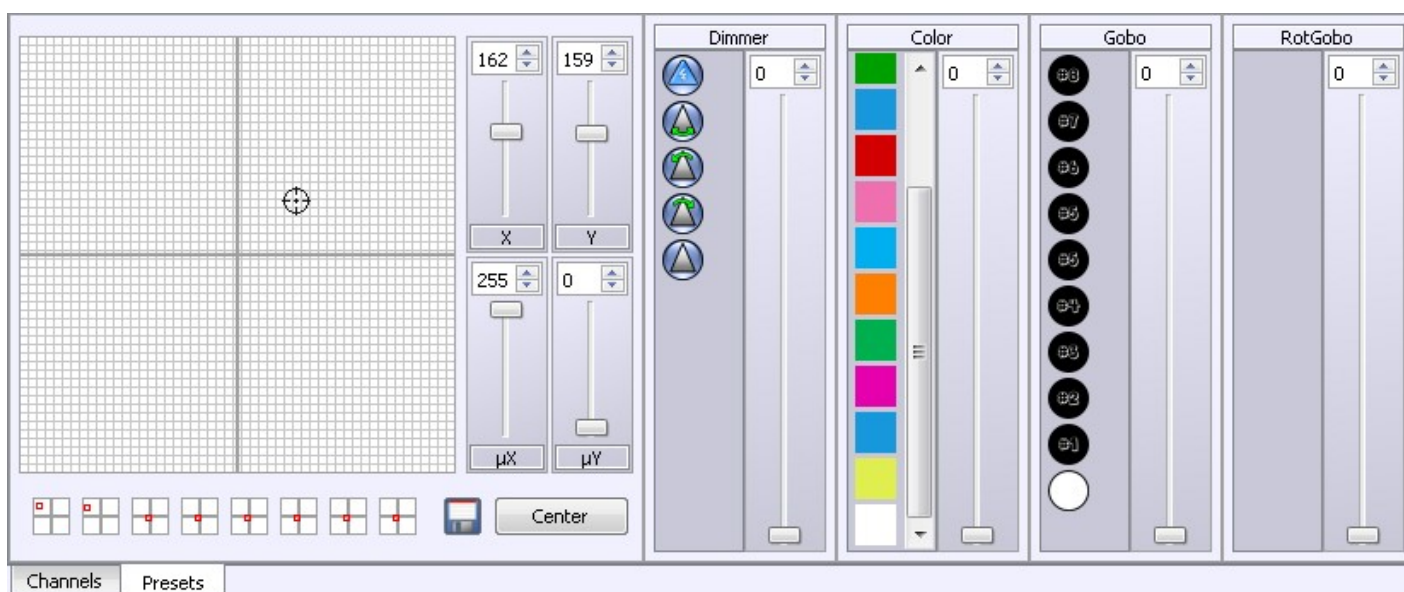
Au dessus des champs se trouve l'image de la présélection utilisée sur le circuit. Avec un clique droit dessus, il est possible d'afficher la liste des présélections dédiées au circuit. Lorsque la présélection est choisie, la valeur DMX par défaut associée est affectée instantanément au circuit. Une liste complète et précise de présélection est la base d'une bonne programmation DMX.

Univers DMX

Complètement à droite des circuits se trouve la liste des univers DMX. Il est possible de passer d'un univers DMX à l'autre en sélectionnant l'un d'entre eux. Vous accédez aux 512 canaux associés à cet univers DMX.

Mode Présélection

Le deuxième mode de contrôle, le plus important, est le mode par présélection (mode Preset). C'est le mode par défaut utilisé par le logiciel. Il utilise des circuits et affiche directement les présélections ainsi que des fonctions puissantes comme la palette de couleur ou Pan et Tilt. Si aucun appareil n'est sélectionné, alors aucune présélection n'est affichée et la zone reste vide.



Contrôle par Présélections DMX

Le logiciel affiche toutes les présélections du Profil. Chaque canal possède un curseur principale et une liste de présélection située à gauche du curseur associé. Chaque présélection a une valeur par défaut, cette valeur est instantanément appliquée au circuit dès sa sélection. Lorsque la présélection est sélectionnée et active, le curseur peut faire varier la valeur DMX entre la valeur maximale et minimal de la présélection (référez vous au manuel **Comment créer des Profils**). Il est possible d'annuler la présélection et revenir au niveau DMX nulle en cliquant dessus une second foi.

Palette de couleur RVB et CMJ

Le logiciel dispose d'une palette de couleur pour les canaux de type RVB (RGB) et CMJ (CMY). La palette peut sauver des couleurs personnalisées de la façon suivante : il faut d'abord sélectionner un carré de couleur neutre situé en dessous de la palette, ensuite choisir sa couleur grâce à la palette et finir en sauvant la couleur avec l'option de sauvegarde située à droite. Il est ensuite possible de rappeler à tous moment la couleur personnalisée.

Palette de Pan et Tilt

Le logiciel possède aussi une palette Pan et Tilt dédiée au mouvement gauche, droite, haut et bas des appareils de type Lyre ou Scanner. La palette peut sauver et rappeler des positions XY personnalisées de la même façon que la palette de couleur.

Univers DMX

Le mode de présélection est très intéressant car il gère automatiquement les univers DMX. Il n'est pas nécessaire de passer d'un univers DMX à un autre comme avec le mode circuit pour contrôler plusieurs canaux situés sur différents univers. La sélection des profils prend en compte la gestion des univers automatiquement.

Utiliser la sélection et les présélections

En sélectionnant les appareils dans la zone de sélection du logiciel et en utilisant les présélections et leur valeur DMX associées, on aperçoit les niveaux DMX changer et les appareils réagir. La communication DMX est alors effective et le logiciel communique avec les éclairages. Il est intéressant d'utiliser rapidement les présélections pour effectuer un test de fonctionnement des éclairages.

Maintenant que tout fonctionne correctement et que vous vous êtes familiarisé avec les commandes du logiciel (sélections et contrôles), il est possible de commencer la programmation DMX avec la création de Pas, de scènes et de programmes DMX pour le show.

Pas, Scènes, Programmes et Séquences

Avant de continuer à lire ce manuel, il est important de bien définir le sens des termes utilisés par la suite. Le logiciel utilise des Pas, des Scènes, des Programmes mais ils peuvent aussi être appelés Cues, Scènes et Programmes. Voici plusieurs explications.

<div> <div>Scènes</div> <div>Programmes</div> </div>								
Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	SC	LB		
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>		
Scene 2	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>		
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>		
Scene 4	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 06s 000		<input checked="" type="checkbox"/>		
Scene 5	00m 00s 000	1 Boucles	Suivant	00m 10s 000		<input checked="" type="checkbox"/>		
Scene 6	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>		
Scene 7	00m 00s 000	5 Boucles	Scene 1	00m 15s 000		<input checked="" type="checkbox"/>		
Temps de fondu			Temps d'attente					
1	00m 00s 000		00m 01s 000					
2	00m 00s 000		00m 01s 000					
3	00m 00s 000		00m 01s 000					
4	00m 00s 000		00m 01s 000					
5	00m 00s 000		00m 01s 000					
6	00m 00s 000		00m 01s 000					

Liste des Scènes et des Pas

Pas

Un Pas est une mémoire DMX pouvant enregistrer un état DMX fixe par canal. Chaque Pas peut enregistrer 512 canaux par univers DMX. Un Pas inclut nécessairement un temps d'attente et un temps de fondu. Le temps d'attente est une durée pendant laquelle le niveau DMX est maintenu sur l'état courant du Pas. Le temps de fondu est la durée nécessaire pour que le niveau DMX atteigne l'état courant DMX du Pas. Le temps de fondu nécessite un état DMX antérieur pour effectuer une transition progressive.

Il est possible de combiner plusieurs Pas successifs les uns après les autres et de créer ainsi une liste de Pas. Certaines consoles DMX traditionnelles utilisent le terme Scène ou Cues pour définir les Pas du logiciel. Mais les fonctions sont identiques.

Scènes

Une scène est une liste de Pas. Elle contient une suite de Pas qui sont joués consécutivement. Les scènes ont une fonction différente des Pas, elle n'enregistre pas de niveaux DMX et elle doivent contenir au moins un Pas obligatoirement pour être effective. En réalité, lorsque l'on joue une scène, on joue les pas contenu dans celle ci.

Une scène peut boucler sur elle même et effectuer un saut en fin de boucle vers une autre scène. Chaque scène possède un temps de montée (Fondu croisé) afin de préparer la venue de la scène et effectuer des transitions DMX propres. Il n'est possible de jouer qu'une seule scène à la fois. Certaines consoles DMX traditionnelles utilisent le terme Programme pour définir une Scène du logiciel. Mais les fonctions sont identiques.

Programmes

Dans le logiciel, un programme a les même propriétés qu'une scène à la différence prêt que l'on peut jouer plusieurs programmes simultanément et qu'ils ne peuvent pas effectuer de sauts automatiques vers un autre programme. Les programmes permettent également de ne programmer que certains canaux DMX et de prendre par exemple la priorité sur la couleur uniquement.

Les circuits deviennent « actifs » automatiquement dès qu'un niveau DMX a été modifié. Il est toutefois possible de les définir manuellement depuis la fenêtre des circuits ou depuis les présélections grâce aux boutons ON/OFF.

Les programmes sont toujours prioritaires sur les scènes. Si 2 programmes jouent sur des circuits identiques, la priorité est donnée au dernier programme démarré (LTP).

Séquences

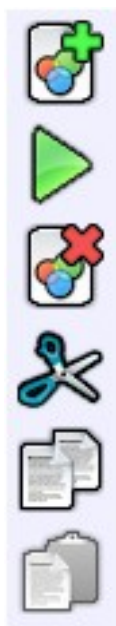
Une séquence est l'organisation d'une suite de scènes jouées et déclenchées consécutivement.

Créer et sauver le contenu des scènes et des Programmes

La liste des scènes et des programmes est située en haut et à gauche de l'écran et est représentée par 2 onglets différents. Les options des scènes et des programmes sont situées à droite de chaque liste et permettent dans l'ordre suivant :

- D'ajouter une nouvelle scène au projet à la suite de la scène courante.
- De jouer ou d'arrêter la scène sélectionnée. Les Pas sont joués et les couleurs ainsi que les intensités Dimmer seront affichées sur la zone de sélection 2D.
- De supprimer la scène courante définitivement.
- De couper la scène courante. La scène est supprimée définitivement du projet mais peut être ensuite ajoutée avec la fonction Coller.
- De copier le contenu de la scène courante.
- De coller la scène et son contenu à la suite de la scène courante.

Il est possible de déplacer et glisser une scène ailleurs dans la liste des scènes et réorganiser l'ordre des scènes.



Barre d'options des scènes et des programmes

Les options des Scènes peuvent être configurées suivant les paramètres :

- Changer le nom de la scène en double cliquant dessus.
- Changer le temps de fondu de montée de la Scène en double cliquant dessus. Les canaux DMX vont atteindre les niveaux DMX du premier pas de la scène suivant la durée indiquée.
- Modifier le nombre de boucle. La Scène boucle toujours par défaut, mais en affectant un nombre de boucle, la Scène s'arrête ou passe à une autre Scène à la fin de la dernière boucle.
- Modifier le saut de Scène. Le champs vide indique que la Scène s'arrêtera en fin de boucle, sauf si celle-ci boucle toujours. Suivant indique que la Scène passera à la Scène suivante après le nombre de boucle effectué. Le nom d'une

Scène indique que la Scène courante passera à cette Scène directement. Les Programmes ne possèdent pas de saut.

- La durée totale de la Scène. Elle prend en compte le nombre de boucles.
- SC pour active une touche du clavier et l'activer pour déclencher la Scène dans le mode Live Board. Les Scènes ne peuvent pas partager la même touche, par contre les Programmes peuvent utiliser plusieurs fois la même touche pour déclencher plusieurs programmes en même temps.
- LB pour afficher ou non la Scène ou le Programme dans le mode Live Board (LB).

<div> <div>● Scènes</div> <div>● Programmes</div> </div>						
Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	SC	LB
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 2	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 4	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 5	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 6	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 7	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 8	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>

Configuration des scènes et des programmes

Les modifications effectuées dans les champs sont actives immédiatement. Il est important de sauvegarder votre show régulièrement. L'ajout de Scène, la création du contenu des Pas et le choix des options sont très facile.

Créer et sauver le contenu des Pas

Les Pas enregistrent les valeurs DMX, ils correspondent au contenu DMX de la Scène. Il est possible d'avoir 1 seul Pas pour une Scène statique ou plusieurs Pas pour une Scène dynamique. Les Pas réagissent et leur contenu est modifié en fonction de la sélection des Profils (dans la zone de sélection) et des contrôles par circuits et présélections. Chaque modification a une conséquence sur le contenu d'un Pas.

La liste des Pas se situe en dessous de la liste des Scènes. Les options des Pas sont situées à droite de la liste et permettent dans l'ordre suivant :

- Ajouter un nouveau Pas à la suite du Pas courant. Le contenu du nouveau Pas est le même contenu DMX que le Pas de référence.
- Modifier le temps de fondu et d'attente des pas sélectionnés. Il est aussi possible de double cliquer sur les champs pour modifier ces temps.
- Supprimer définitivement les Pas sélectionnés.
- Couper les Pas sélectionnés et le supprimer définitivement de la liste.
- Copier les pas sélectionner et ajouter leur contenu dans la mémoire du logiciel.
- Coller les Pas mis en mémoire du logiciel.



Barre d'options des Pas

La création du contenu des Scènes à partir des Pas est très conviviale. Il suffit d'ajouter un Pas, sélectionner les appareils dans la zone de sélection 2D et de choisir les valeurs DMX souhaitées à partir des circuit et des présélections. On aperçoit directement le résultat sur les appareils. Ensuite il suffit de choisir les durées des effets avec les temps de fondu et d'attente. Ce procédé doit être répété pour chaque nouveaux pas.

Il est possible de jouer la Scène et la liste de Pas réalisé avec l'option Jouer située dans les options des Scènes. Une simulation des couleurs et de l'intensité sera faite dans la zone de sélection du logiciel.

Sélection multiple des Pas

La sélection multiple est possible dans la liste des Pas grâce à la souris et aux touches clavier CTRL et SHIFT (CTRL + A). Les modifications DMX sont affectées directement à l'ensemble des Pas sélectionnés (Il en est de même avec la sélection multiple des Profils d'appareils). Cette fonctionnalité est très pratique, par exemple si l'on souhaite ajuster le Focus d'un appareil sur l'ensemble de la scène existante, il suffit de sélectionner les appareils à modifier, sélectionner l'ensemble des Pas et modifier le Focus à partir des Présélections et des curseurs de la zone de contrôle. Les nouveaux niveaux DMX seront appliqués automatiquement aux pas sélectionnés et cela en quelques secondes.

Ce manuel contient les bases nécessaires à la création et à la programmation d'un show DMX. Chaque show est unique et peut être programmé différemment suivant une autre méthode.

Le logiciel est l'outil parfait pour réaliser un show DMX rapidement car il gère l'ensemble des manipulations DMX simplement. Il vous est maintenant possible d'utiliser le logiciel pour créer vos Scènes et vos Programmes Pas à Pas et réaliser votre propre show DMX.

Il est possible de créer des scènes avec des effets impressionnants grâce au générateur d'effets et de Scènes proposé par le logiciel. Ce générateur d'effet est inclus dans le logiciel et offre la possibilité de créer très rapidement des effets visuels. Référez vous au manuel **Comment utiliser le générateur d'effets** pour tout connaître à propos de cet outil.

Glossaire

DMX512 : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

Appareil : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

Canaux : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

Adresse : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

Univers : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

Profil : Description général des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tout les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

Éditeur de Profil : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

Patch et éditeur de Patch : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

RGB / RVB : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

Pas : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

Scène et Programme : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

Fondu : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX défini par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX défini auparavant.

Déclenchements : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

Intensité Dimmer : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

Couleur : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

Strobe : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

Glissé et posé : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

Shutter : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

Présélection : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

Présélection de défaut : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.