

Comment démarrer un nouveau projet

Manuel d'utilisateur

(V.1.0)

Sommaire :

P. 3	Introduction
P. 4	Système requis
P. 4	Installer le logiciel et les drivers
P. 5	Mode Éditeur
P. 6	Créer et mettre à jour les Profils des appareils
P. 7	Patcher des Profils DMX
P. 8	Confirmer et valider le Patch DMX
P. 9	Créer des Pas, des Scènes et des Programmes
P. 10	Créer des Scènes et des Programmes avec le générateur d'effets
P. 11	Mode Live Board
P. 12	Options avancées
P. 13	Glossaire

Index des images :

P. 5	Mode Éditeur
P. 6	Éditeur de Profils
P. 7	Gestionnaire du Patch
P. 8	Mode Éditeur après un Patch
P. 9	Pas, Scènes et Programmes
P. 11	Liste des Effets
P. 12	Mode Live Board
P. 13	Ouvrir la fenêtre des options avancées
P. 13	Options avancées du logiciel

Introduction

Ce guide contient les informations détaillées du logiciel, de ses fonctionnalités et de ses commandes. Ce guide entend que vous connaissiez déjà les bases de votre système d'exploitation, comme utiliser la souris, sélectionner des items dans les menus et les fenêtres de dialogue et ouvrir et fermer des fichiers. Reférez vous au manuel de votre système d'exploitation pour connaître l'intégralité de ces techniques de base.

Avec le logiciel vous pouvez

- Créer un show pour tout vos appareils DMX et dans un temps très court.
- Préparer et simuler le rendu de vos effets de couleurs et d'intensités.
- Charger le show dans la mémoire de l'interface autonome USB puis jouer et restituer les scènes sans ordinateur.

Qu'est ce qu'un show logiciel d'éclairages (projet) ?

- Un show d'éclairages est une suite de commandes permettant de définir les actions des éclairages à un moment précis.
- Un show peut être très simple en affichant par exemple un couleur unique, mais il peut aussi faire intervenir plusieurs appareils différents ayant des niveaux et des états très différents.
- Il y a 2 composantes principales dans chaque show : La lumière et les effets. En utilisant le Patch et le mode éditeur il est possible de régler la lumière et d'ajouter des effets aux appareils.

DMX512

- Un show réalisé avec le logiciel est compatible avec le DMX à 100% et peut être utilisé avec tous les éclairages DMX professionnels.
- Traditionnellement il est nécessaire de posséder des connaissances avancées sur la console de contrôle DMX pour réaliser un show. Maintenant et grâce à la simplicité du logiciel, il est possible de réaliser un show DMX de qualité avec votre ordinateur et grâce aux fonctions de glisser/déposer du logiciel.

Système requis:

Windows

Windows 98, ME, 2000, XP, Vista 32/64, Seven
1 Ghz de CPU
512 Mo de RAM
150 MB d'espace disque disponible
1 lecteur de CD Rom
1 ou plus de port USB disponibles
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou supérieure

MAC OS X

MacOSX 10.4 (Tiger) ou supérieur
1 Ghz de CPU (Intel)
512 Mo de RAM
150 MB d'espace disque disponible
1 lecteur de CD Rom
1 ou plus de port USB disponibles
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou plus

Installer le logiciel et les drivers

Ce chapitre décrit comment installer le logiciel et les drivers sur les systèmes Windows et Mac Os X.

Pour garantie le bon démarrage du logiciel, les drivers doivent être installés auparavant sur l'ordinateur.

Installation du logiciel et des drivers sur Windows

Avant d'installer le logiciel, fermer les applications susceptibles de gêner, désactivez votre antivirus et assurez vous que votre ordinateur à le système requis.

Insérez le CD dans votre lecteur. Le menu d'installation apparaît alors à l'écran. Si le menu n'apparaît pas, alors vous devez chercher et lancer manuellement le fichier EXE d'installation dans le répertoire du CD-ROM.

L'installation des drivers peut varier légèrement d'un système Windows à l'autre donc il est possible que vous apercevez quelques différences.

Reférez vous au manuel **Installation du logiciel et des drivers** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

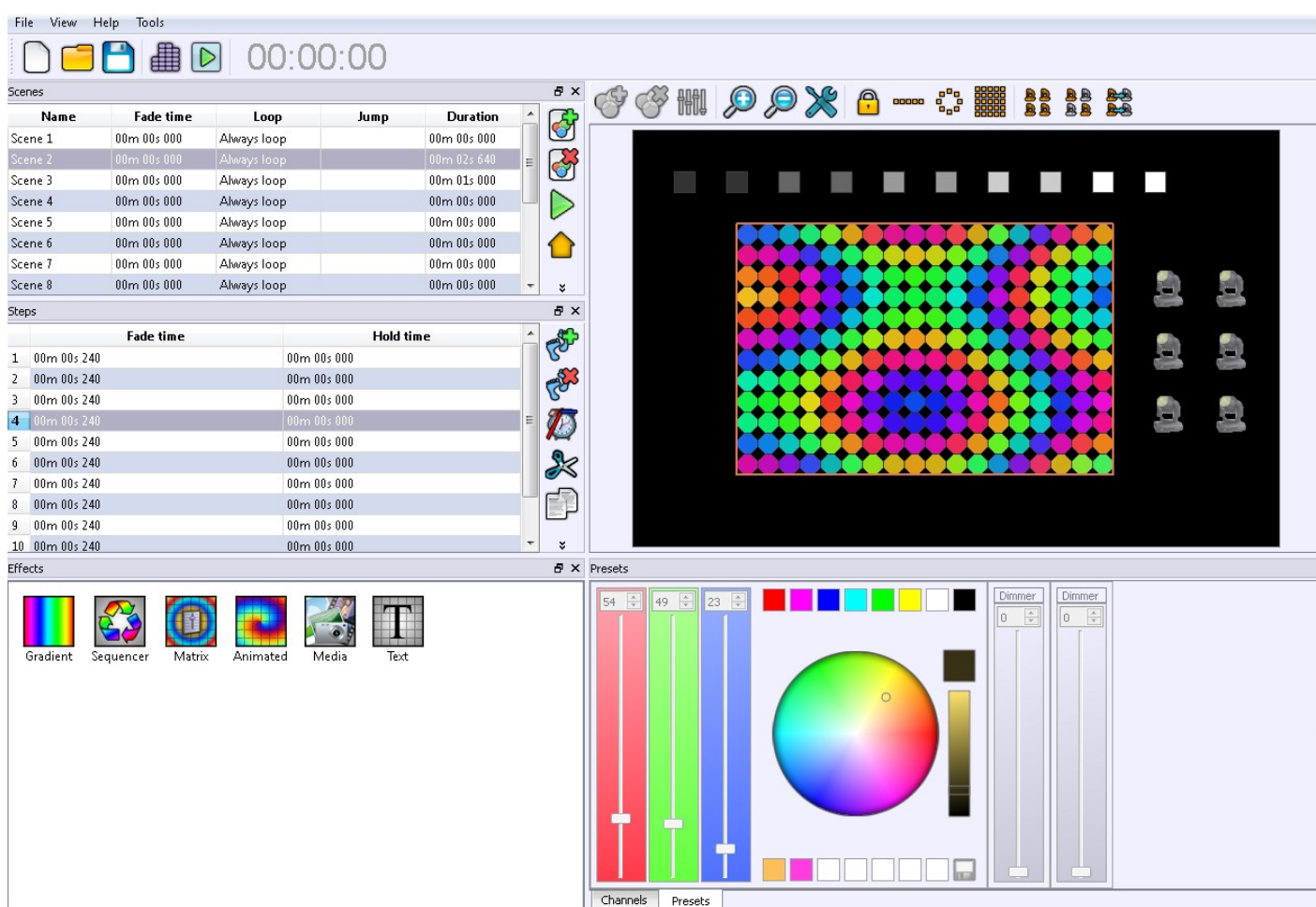
Installation du logiciel et des drivers sur Mac OS X

Référez vous au manuel **Installation du logiciel et des drivers** et suivez les instructions pour le système Mac OS X. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

Mode Éditeur

Le mode éditeur apparaît directement au premier démarrage du logiciel. C'est le mode principal du logiciel et le plus utilisé. Il donne accès à plus de 85% des fonctions du logiciel. Avec ce mode vous pouvez créer des Profils, Patcher des appareils et des Profils, créer des Pas, des Scènes et des Programmes et configurer les fonctions avancées du logiciel.

Nous avons rendu ce mode le plus convivial possible pour permettre aux utilisateurs, professionnels ou novices, de se familiariser avec le logiciel rapidement en quelques minutes.



Mode Éditeur

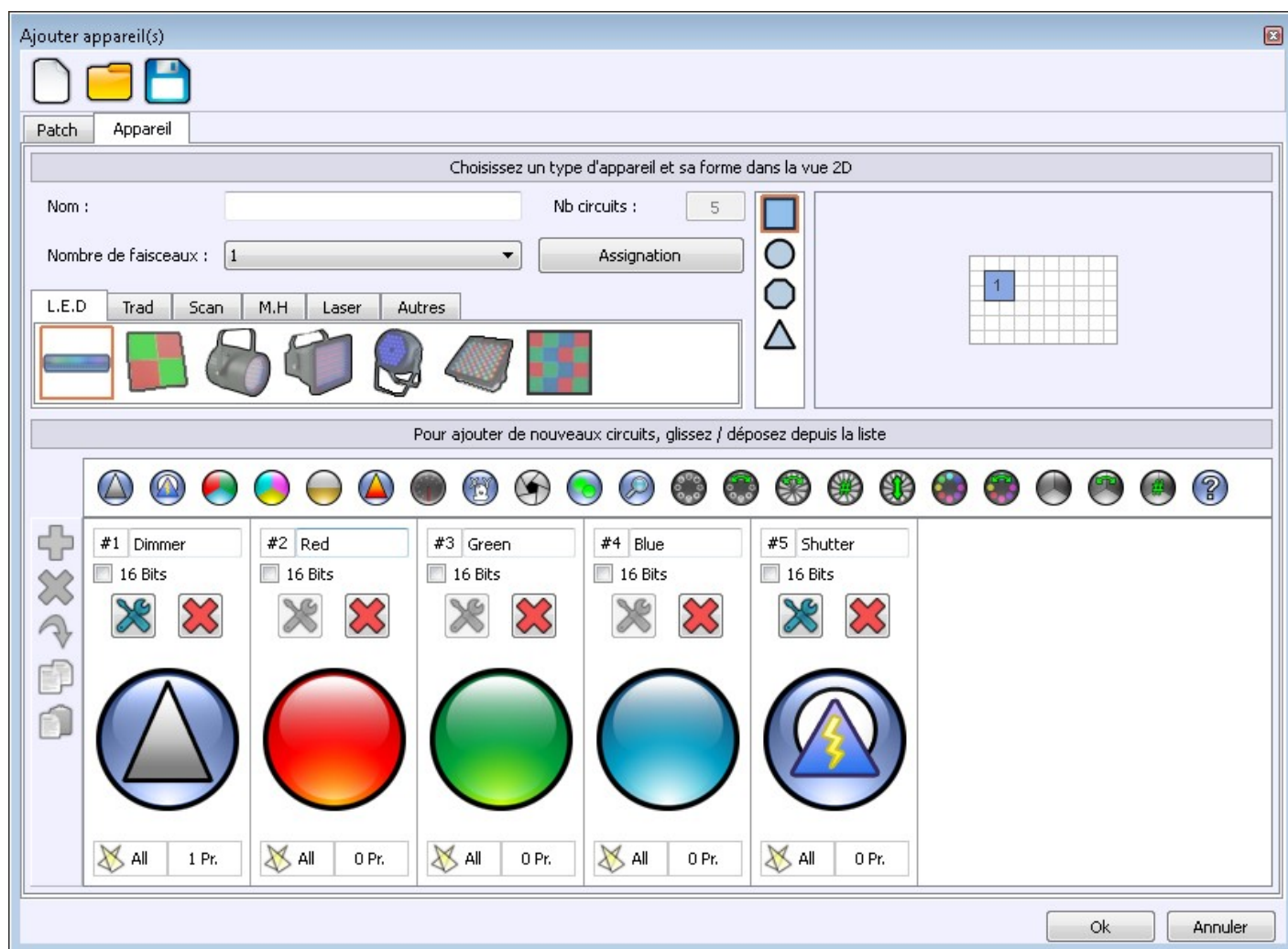
Lors de la première utilisation, le mode éditeur est vide et ne contient pas d'appareils ou de Profils. Vous devez suivre et étudier les chapitres suivants pour réaliser un show avec succès.

La première étape indispensable pour votre show est d'ajouter et de Patcher des Profils d'appareils dans le projet. Vous allez configurer le logiciel pour fonctionner avec des appareils spécifiques et utiliser leurs fonctions. Il faut toujours vérifier en premier lieu que les Profils sont corrects et que leurs fonctions et leurs adresses DMX correspondent parfaitement avec les appareils connectés à la ligne DMX.

Créer et mettre à jour les Profils de appareils

Ce chapitre décrit comment créer rapidement un profil d'appareil avec le logiciel.

L'éditeur de profil est déjà inclus dans le logiciel pour permettre un accès rapide et créer ou corriger des Profils. Vous devez démarrer le logiciel pour accéder à l'outil de création de profil.



Éditeur de Profils

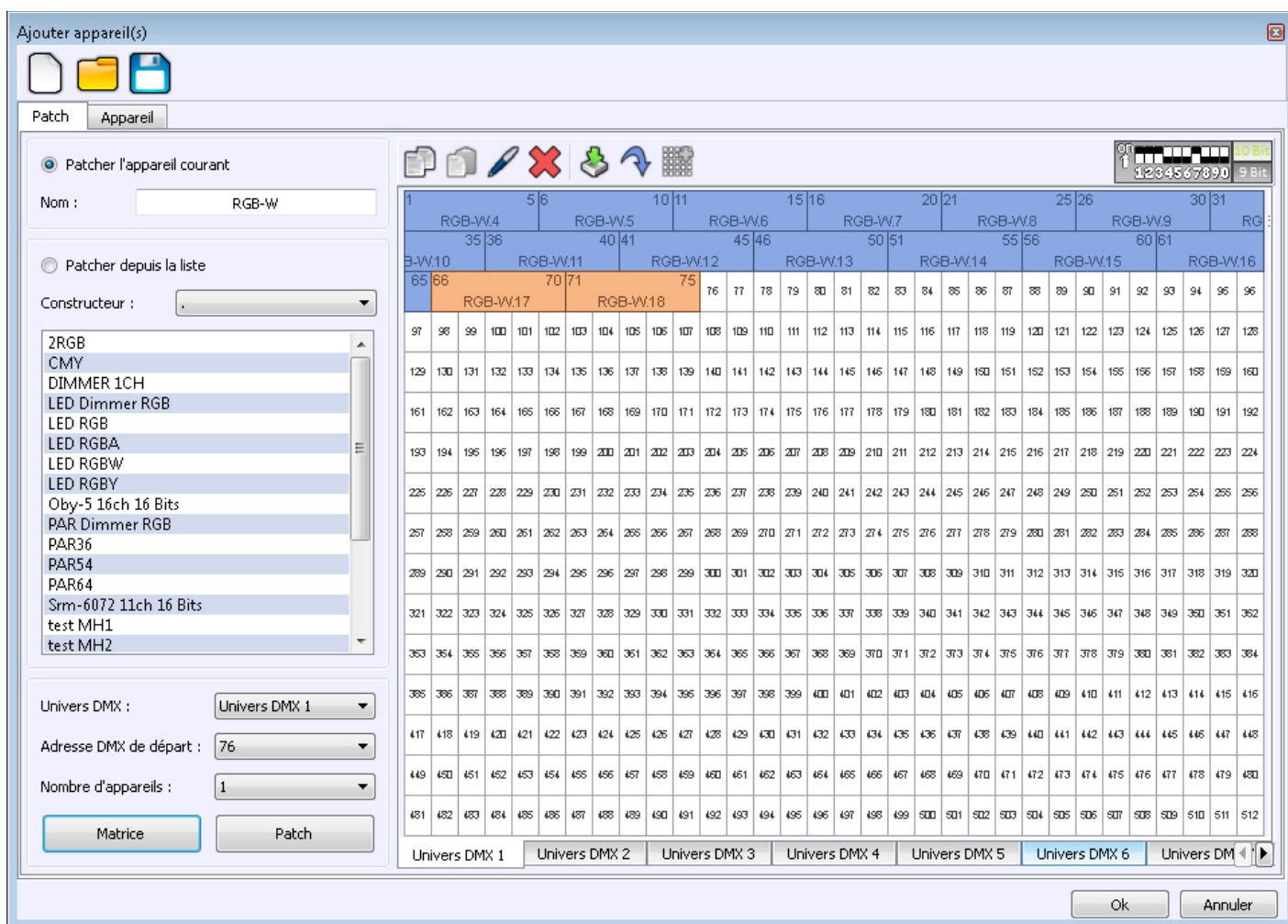
Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment créer des Profils** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

Patcher des Profils DMX

Ce chapitre décrit comment Patcher des profils d'appareils avec l'outil de Patch inclut dans le logiciel.

Patcher un appareil signifie que l'on dédie certaines valeurs et adresses de la ligne DMX à différents profils d'appareils. Les valeurs sont choisies entre 1 et 512 ou parmi les adresses disponibles. Toutes les valeurs DMX du show sont envoyées sur l'ensemble des 512 adresses. L'adresse DMX assignée au profil d'appareils doit correspondre exactement à l'adresse physique de l'appareil lui même.

L'éditeur de Patch est inclus dans le logiciel. Vous devez démarrer le logiciel pour accéder à l'outil de patch et de création des profils. Suite à l'ouverture du logiciel, cliquez sur le bouton Ajouter. Pour ouvrir l'éditeur de Profils. Le boutons Ajouter est le premier bouton de gauche situé dans la barre d'outils de la zone de sélection 2D.



Gestionnaire du Patch

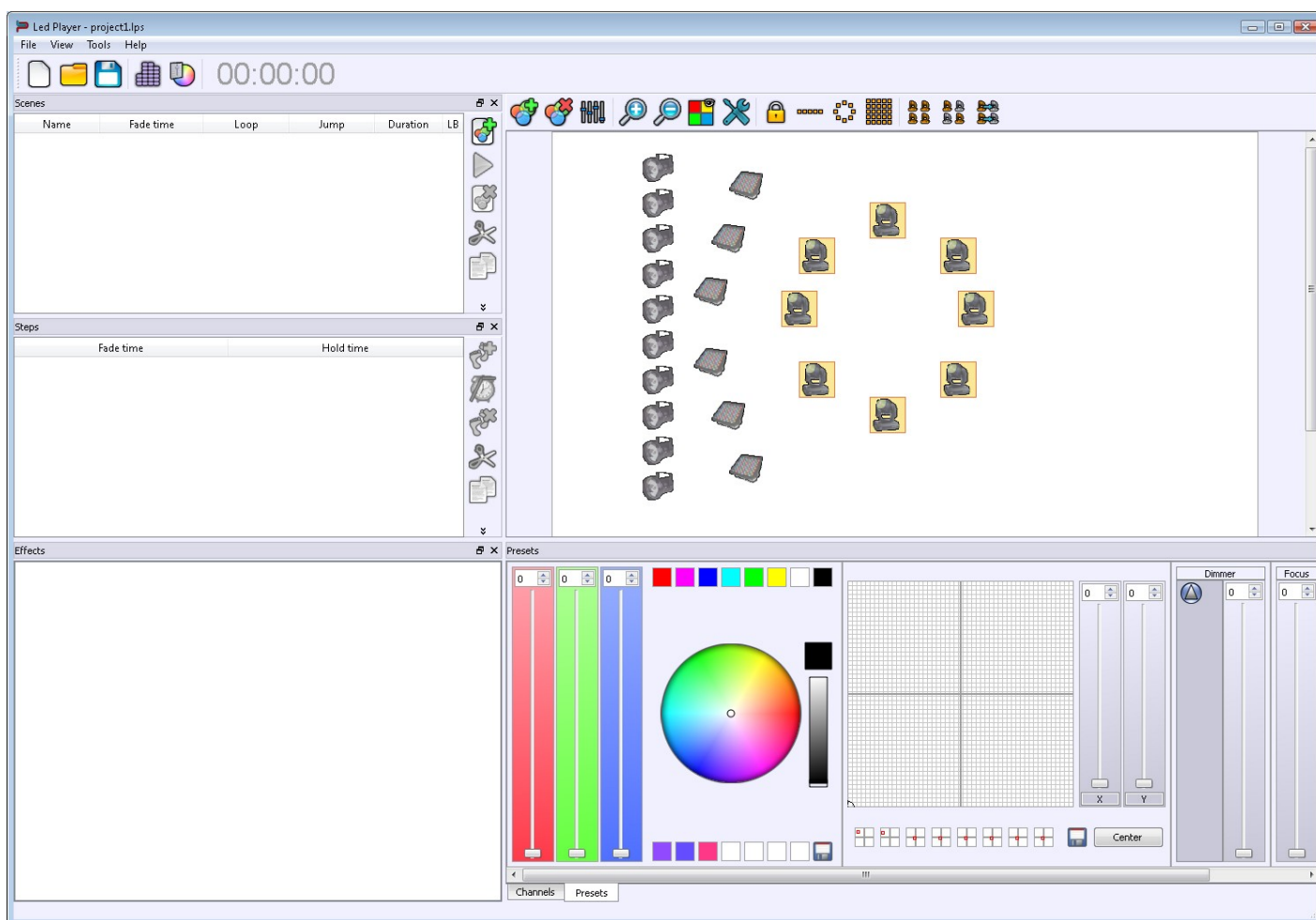
Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment Patcher des Profils** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

Confirmer et valider le Patch DMX

Lorsque les adresses DMX des Profils et les adresses DMX des appareils et des éclairages correspondent exactement ensemble, alors votre Patch est correcte et peut être confirmé. Le logiciel utilise toutes les informations du Patch pour proposer aux utilisateurs des fonctions avancées, très utiles et puissantes ainsi que des possibilités vraiment intéressantes aidant à la réalisation de votre show.

Suite à la validation du Patch, tous les Profils s'affichent dans la fenêtre de l'Éditeur et plus exactement dans la zone de sélection 2D. Grâce à la zone de sélection, il est alors possible d'avoir une vue d'ensemble et complète du projet et de la répartition des appareils. Suite à la sélection d'appareils dans la zone, les canaux et les présélections des Profils s'affichent en dessous de la zone.

Après avoir Patché les appareils et les Profils avec succès, après s'être familiarisé avec les principales fonctions du logiciel, il est possible de démarrer la programmation du show. Le logiciel utilise une méthode simple et efficace pour la réalisation et la création des Scènes et des Programmes.



Mode Éditeur après un Patch







Un Patch correcte et de bons Profils sont la base d'une bonne programmation et offrent un gain de temps ainsi qu'un résultat appréciable. Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment Patcher des Profils**.

Créer des Pas, des Scènes et des Programmes






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

Les Pas, les Scènes et les Programmes sont la base d'une programmation DMX. Il est indispensable de bien les comprendre ainsi que leur fonctionnement avant toute programmation DMX.

● Scènes		● Programmes				
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



Pas, Scènes et programmes

Il faut expliquer certains termes avant de poursuivre le manuel. Le logiciel utilise des Pas, des Scènes et des Programmes. Il est aussi possible de les appeler Scènes, Cues et séquences. Voici quelques explications.

Pas

Un Pas est une mémoire récupérant l'état DMX des 512 canaux DMX. Un pas enregistre donc 512 niveaux DMX en même temps ou plus si le nombre d'univers DMX le permet.

Un pas contient un temps de fondu et un temps d'attente. Le temps de fondu est le temps de transition entre le niveau DMX (état DMX) du pas précédant vers le pas courant. Le temps d'attente est le temps sur lequel les niveaux des canaux DMX sont maintenus.

Il est possible de combiner plusieurs pas à la suite les uns des autres en créant une liste de pas. Il arrive que le terme scène soit aussi utilisé pour désigner un pas mais l'utilisation est identique.

Scène

Une Scène est une liste de pas contenant une suite de Pas qui sont joués consécutivement. La fonction d'une Scène est différente de celle d'un Pas car elle n'enregistre pas de niveaux DMX directement et doit utiliser les Pas pour ça. En conséquence une Scène doit contenir au moins 1 Pas pour être active et fonctionner normalement. En fait lorsque l'utilisateur déclenche une Scène, il joue les Pas contenus dans la Scène. Il arrive que le terme Programme soit utilisé pour désigner une Scène mais l'utilisation est identique.

Programme

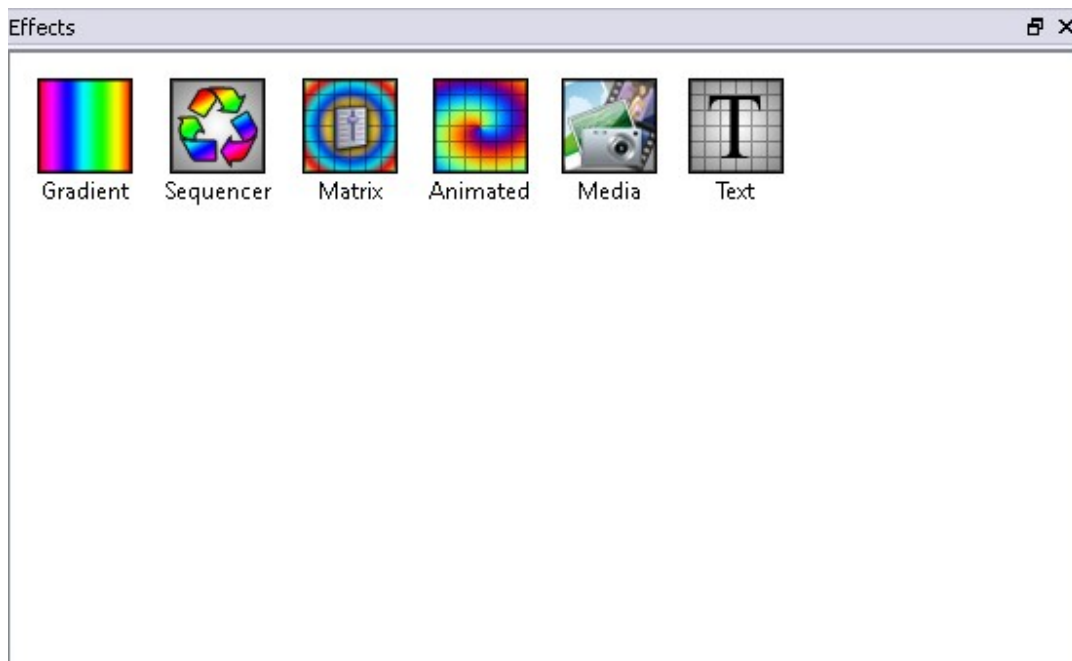
Un programme est pratiquement identique à une scène. Il fonctionne de la même façon à la différence que les programmes ne gèrent pas les sauts sur un autre programme.

Reférez vous au manuel d'utilisateur **Comment créer des scènes et des programmes** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

Créer des Scènes et des programmes avec le générateur d'effets

Le logiciel inclut un outils permettant de créer des effets visuels automatiquement et très rapidement. Le générateur d'effets peut produire une multitude d'effets visuels incroyables.

La liste des effets est disponibles en bas et à gauche de l'écran lorsque l'utilisateur sélectionne des Profils d'appareils dans la zone de sélection 2D du mode Éditeur. Le logiciel affiche automatiquement l'ensemble des effets disponibles en fonction du type d'appareil sélectionné. Par exemple on obtient plus d'effets lorsque l'on travail avec une matrice ou lorsque l'on sélectionne un appareil avec la fonction RGB ou Pan et Tilt.



Liste des Effets

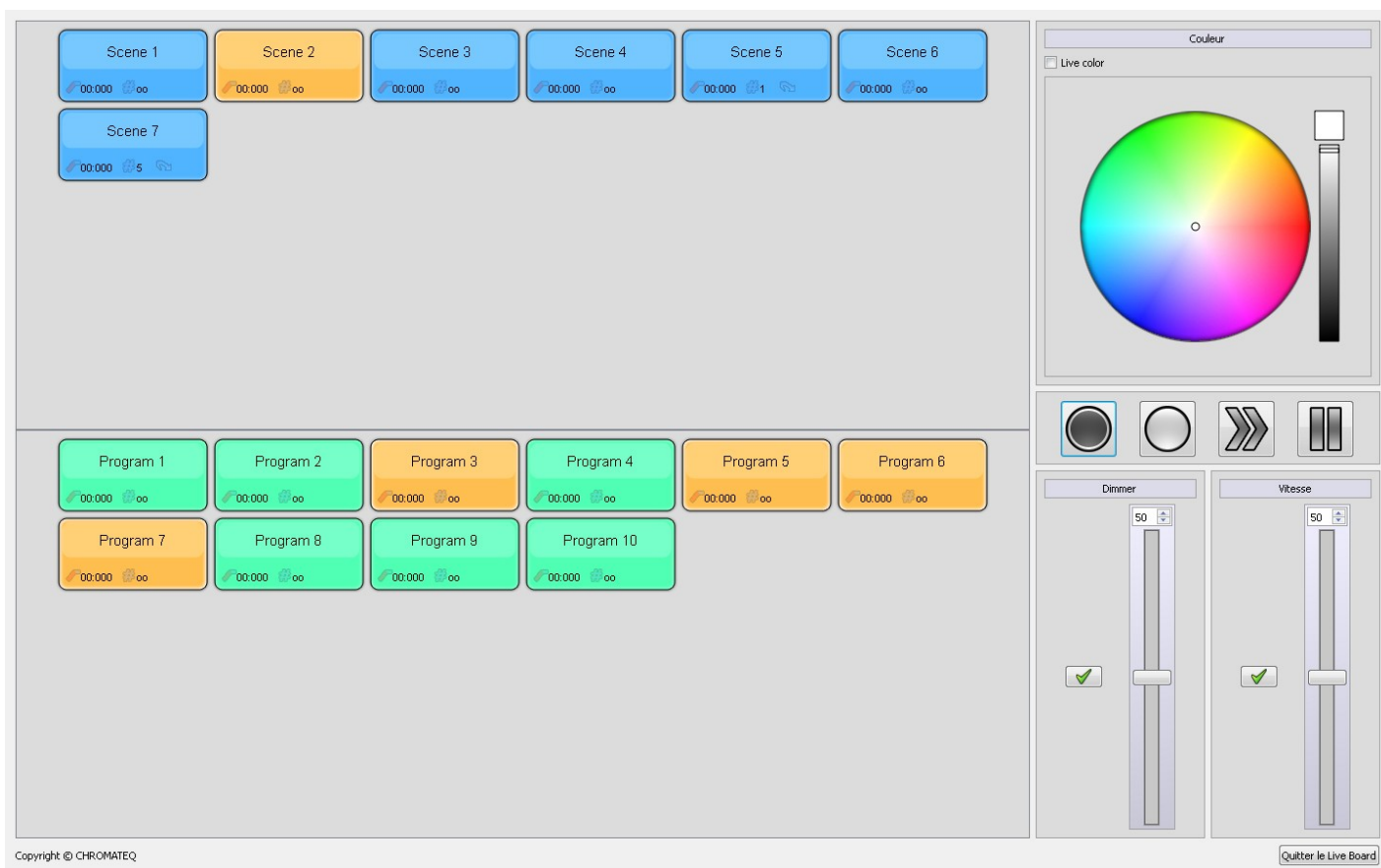
Referez vous au manuel d'utilisateur **Comment utiliser le générateur d'effet** et suivez les instructions.

Mode Live Board

Ce chapitre décrit comment utiliser rapidement le mode Live Board pour effectuer les déclenchements de Scènes et de Programmes et pour prendre le contrôle des commandes du mode Live Board.

Lorsque tous les Pas et toutes les Scènes sont créés et convenablement configurés dans le mode Éditeur, l'utilisateur peut passer sur le mode Live Board du logiciel pour jouer le show.

Le mode Live en plus des déclenchements propose en même temps des fonctions supplémentaires comme une palette de couleur RVB/B/A (RGB/W), un Black Out, Une intensité maximum, une pause, un Go vers la scène suivante, un curseur d'intensité générale et un curseur de vitesse.



Mode Live Board

Dans ce mode, chaque Scène et chaque Programmes est affiché par un bouton bleu ou vert qui peuvent être activés ou désactivés. Le logiciel permet de jouer 1 seule Scène à la foi (comme pour le mode autonome de l'interface Stand Alone) mais peut jouer et déclencher plusieurs Programmes en même temps.

Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment utiliser le mode Live Board** et suivez les instructions.

Options avancées

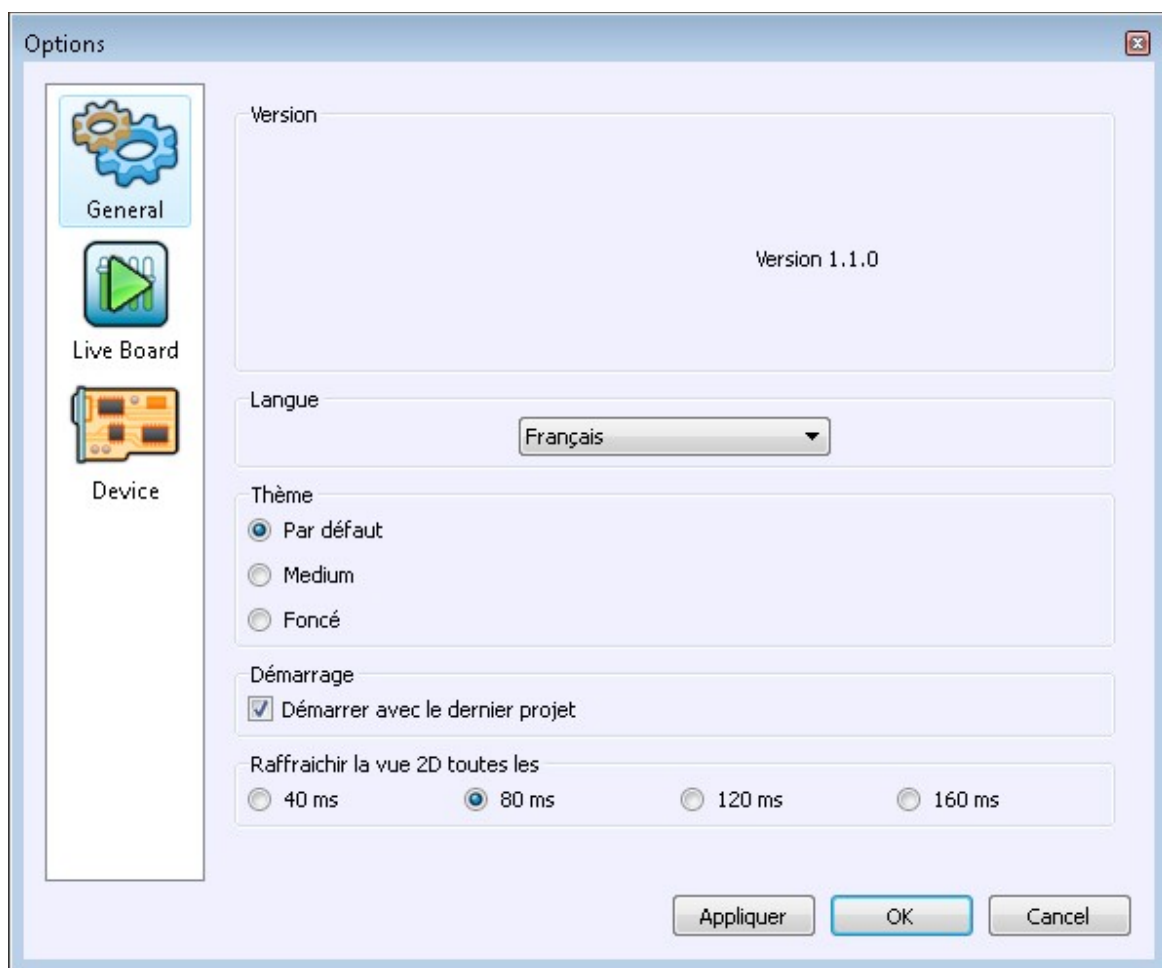
Ce chapitre décrit comment utiliser et configurer facilement les options avancées du logiciel. Ces options sont importantes car elles permettent de paramétrer le logiciel selon les besoins de l'utilisateur ou de l'administrateur. La fenêtre des options avancées est disponible à partir du menu OUTILS/OPTIONS du logiciel.



Ouvrir la fenêtre des options avancées

Sélectionnez une des images situées à gauche de la fenêtre des options avancées pour configurer le logiciel ou le mode Live Board ou les cartes électroniques.

L'ensemble des fonctions proposées dans cette fenêtre sont dédiées à des utilisations plus professionnelles et avancées du logiciel.



Options avancées du logiciel

Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment utiliser les options avancées** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

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.