

# **Comment utiliser le mode Live Board**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.1)



## **Sommaire:**

P. 3	Boutons de Scènes, de Programmes et les Séquences
P. 4	Palette de couleurs RVB B/A CMY (RGB W/A, CMW)
P. 5	Commandes du mode Live Board
P. 5	Le contrôle de l'intensité Dimmer et de la vitesse
P. 6	Les options de Live Board
P. 7	Glossaire

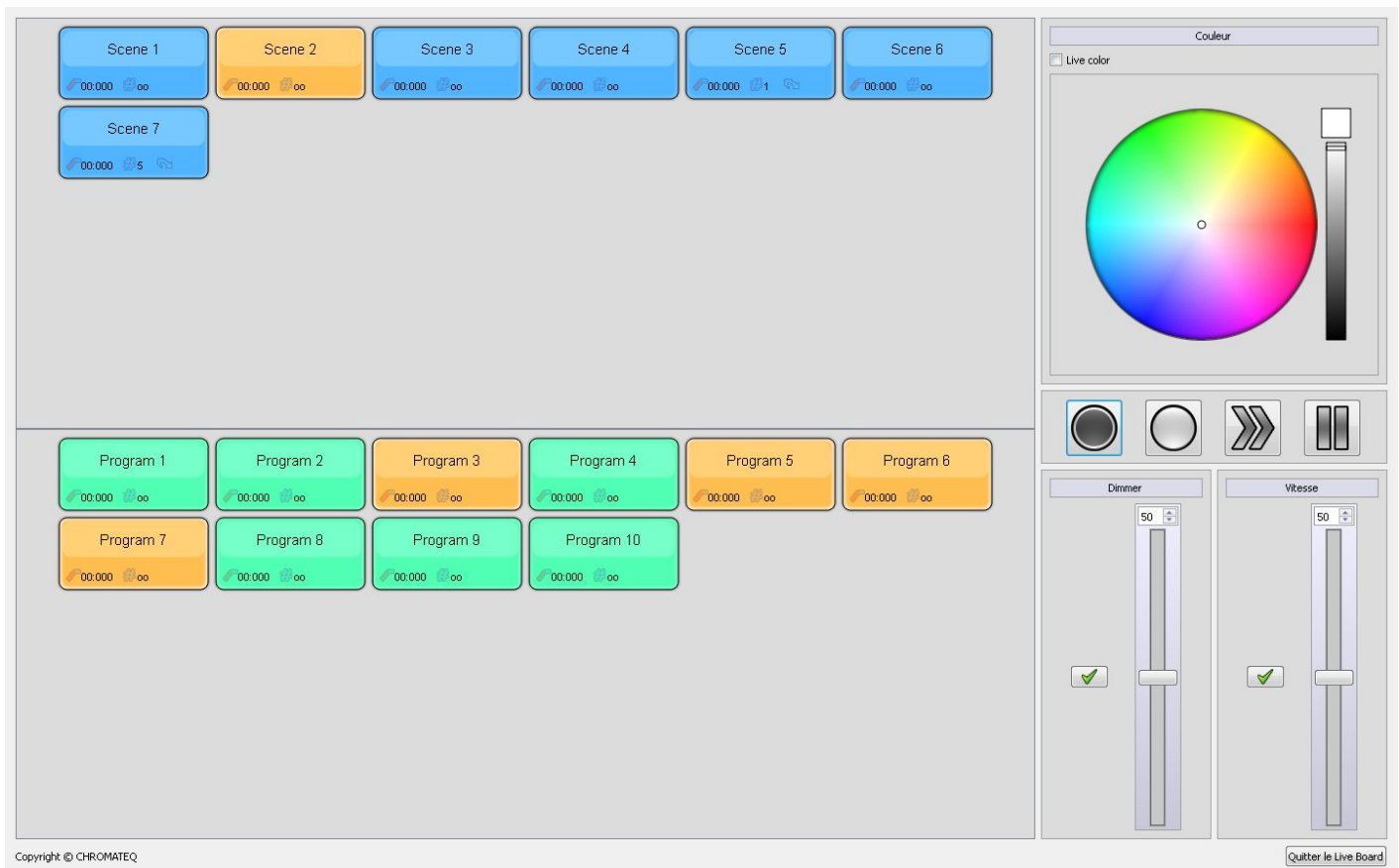
## **Indexe des images:**

P. 3	Le mode Live Board
P. 4	Palette de couleurs RVB W/A
P. 5	Commandes standard du mode Live Board
P. 6	Curseurs d'intensité et vitesse



Ce chapitre décrit comment utiliser le mode Live Board rapidement pour déclencher des Scènes, des Programmes et des Séquences et comment utiliser les commandes du mode Live Board.

Quand l'ensemble de vos Pas, de vos Scènes et de vos Programmes sont créés et configurés à partir du mode éditeur, il est possible de les jouer et de les déclencher directement à partir du mode Live Board. Ce mode donne aussi plusieurs fonctions de base comme une palette de couleurs, l'extinction des appareils, l'allumage des appareils, la pause, le saut vers la scène suivante, le réglage de l'intensité générale et la vitesse générale. Référez vous au manuel **Comment créer les Scènes et les Programmes** pour connaître les méthodes de création.



*Le mode Live Board*

## **Boutons de Scènes, de Programmes et les Séquences**

Dans le mode Live Board les Scènes et les Programmes sont représentés par un bouton. On aperçoit la liste des Scènes et des Programmes actifs qui ont été programmés dans le mode Éditeur. L'ordre d'affichage respecte celui défini dans le mode Éditeur.

Les boutons indiquent :

- Le nom de la Scène ou du Programme.
- Le temps de fondu de déclenchement
- Le nombre de boucle et de répétition
- Le saut vers une autre scène (option non active pour les Programmes)
- La touche raccourcis du clavier pour déclencher le bouton



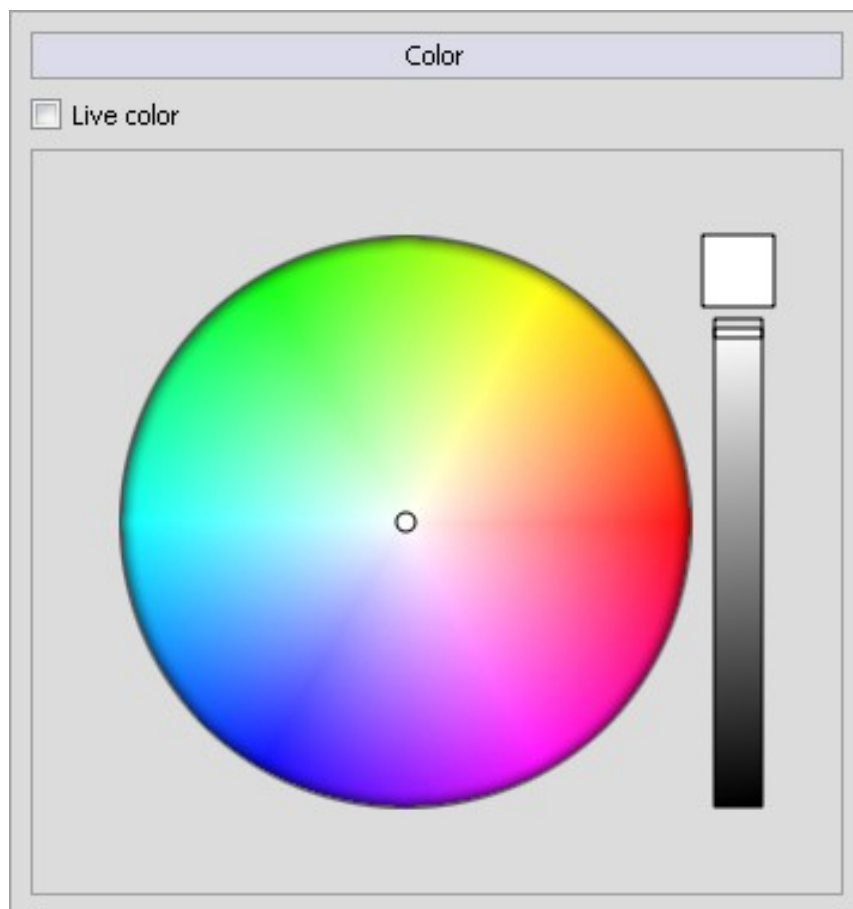
Un clique gauche sur un bouton le déclenche et démarre la Scène ou le Programme. Il suffit de cliquer sur un autre bouton de scène pour jouer quelque chose d'autre. Le logiciel peut jouer 1 seule Scène à la fois comme avec le mode autonome mais il peut déclencher plusieurs Programmes simultanément avec l'ordinateur.

Dans le mode Live Board, tout comme dans le mode Éditeur, chaque Scène joue le nombre de boucles et exécute les sauts vers une autre scène. Il est donc possible de laisser le logiciel jouer une Séquence lumineuse complète.

Une Séquence est une suite de Scènes qui sont jouées automatiquement dans un ordre spécifique. Une Séquence est créée en paramétrant le nombre de boucles et les sauts des Scènes avec le mode Éditeur. Il suffit de déclencher la première Scène de la Séquence pour jouer la totalité de la Séquence.

### **Palette de couleurs RVB B/A CMY (RGB W/A, CMW)**

Tout en jouant une Scène, il est possible d'utiliser la palette de couleurs située en haut et à droite de l'écran pour changer la couleur des éclairages RGB. Cliquez dans la zone de couleur pour définir la nouvelle couleur. La palette de couleurs contrôle uniquement les couleurs Rouge, Vertes, Bleu, blanc et ambre pour les appareils possédant cette fonctionnalité.



*Palette de couleurs RVB W/A*



La palette de couleurs modifie les couleurs des appareils actifs et utilisés uniquement dans la Scène courante. Les appareils sont activés dans une Scène lorsque leur états DMX ont été modifiés avec le mode Éditeur.

La palette de couleur gère aussi le blanc et le ambre automatiquement grâce à un curseur supplémentaire situé à gauche de la palette et permettant de modifier l'intensité.

Il est possible d'annuler la couleur en dé-sélectionnant la case de Couleur Live.

### **Commandes du mode Live Board**

Le logiciel donne les fonctions de base suivantes :

- La fermeture générale des faisceaux lumineux.
- L'ouverture générale des faisceaux lumineux. Les appareils RGB prennent leur niveau DMX maximum.
- Passer à la scène suivante.
- Pause générale permettant de geler la scène et les programmes sur leur état DMX courant.



*Commandes standard du mode Live Board*

Il est possible d'utiliser ces fonctions à tout moment.

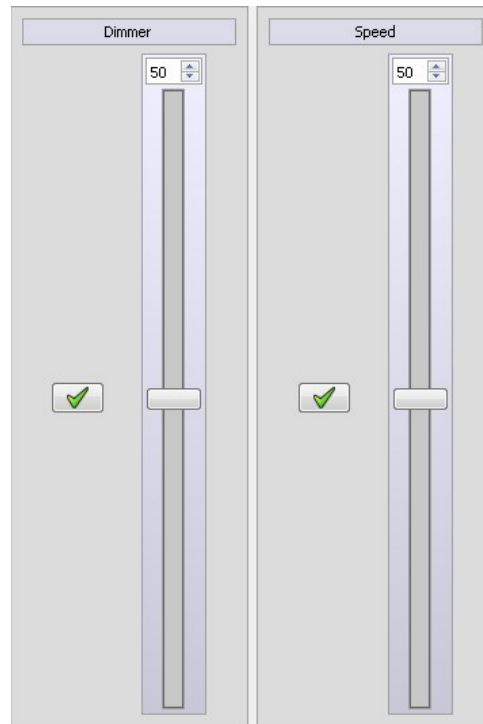
### **Le contrôle de l'intensité Dimmer et de la vitesse**

Le logiciel dispose de 2 curseurs situés en bas et à droite de la fenêtre. La position centrale des curseur est la valeur par défaut. Les valeurs augmentent en déplaçant le curseur vers le haut et diminuent en déplaçant le curseur vers la bas.

Le curseur de gauche gère l'intensité lumineuse générale Dimmer ainsi que l'intensité des canaux RVB (RGB) pour les canaux actifs. Il arrive que les intensités soient déjà à leur maximum dans une scène, donc l'augmentation du Dimmer n'a aucune conséquence. L'intensité peut aussi être utilisé avec la fonction d'ouverture générale des faisceaux.

Le curseur de droite gère la vitesse générale. Déplacez le curseur pour accélérer ou décélérer la vitesse générale du show. Les vitesses des scènes et des programmes sont gérées par le curseur.





*Curseurs d'intensité et vitesse*

## **Les options de Live Board**

Il est possible de configurer les différentes options du mode Live Board. Par exemple afficher ou cacher les commandes du mode Live Board, verrouiller le mode avec un mot de passe pour éviter à l'utilisateur d'accéder au mode Éditeur et de modifier le show involontairement. Pour plus d'informations, référez vous au manuel **Comment Utiliser les Fonctions Avancées**.

Avec ce manuel vous pouvez maintenant déclencher et jouer des Scènes et des Programmes et laisser le logiciel en mode Live Board à un autre utilisateur. Le Live board est très simple à utiliser et peut être utilisé avec un écran tactile. Ainsi un novice peut très facilement prendre en main le mode Live Board.



## **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.