

Comment utiliser les options avancées

Manuel d'utilisateur

(V.1.1)

Sommaire:

P. 3	Options Générales
P. 4	Les options Live Board
P. 6	Les options des Interfaces (Devices)
P. 8	Glossaire

Index des images:

P. 3	Options avancées principales
P. 3	Ouvrir la fenêtre des options avancées
P. 4	Option générales
P. 5	Options Live Board
P. 7	Options des Appareils

Ce chapitre décrit comment utiliser rapidement les options avancées du logiciel. Ces options sont très utiles et permettent de configurer le logiciel .

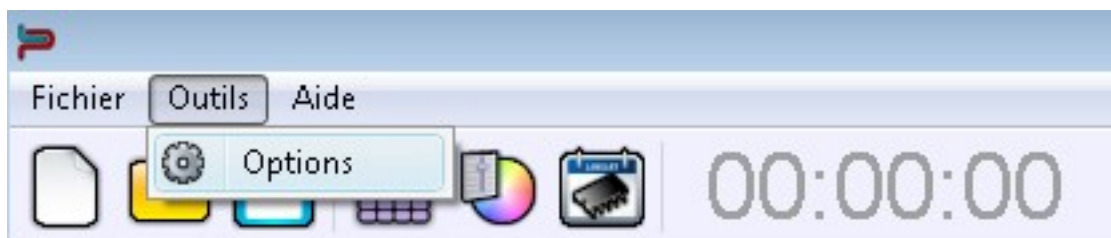
Les options principales se trouvent en dessous des menus situés en haut de la fenêtre du mode Éditeur. Vous pouvez :

- Créer un nouveau projet. Le projet actuel sera remplacé par un projet vierge et le logiciel vous demandera de sauvegarder.
- Ouvrir un projet existant. Le logiciel vous demandera de sauvegarder.
- Sauvegarder le projet courant
- Afficher la fenêtre des sorties DMX et représenter l'état des sorties en temps réel sur l'ensemble des univers DMX.
- Passer en mode Live Board
- Passer en mode Autonome (Stand Alone)
- Afficher le temps de déroulement de la Scène ou du Programme



Options avancées principales

La fenêtre des options est disponible à partir du menu Outils du mode Éditeur. Choisissez le sous menu Option pour ouvrir la fenêtre.



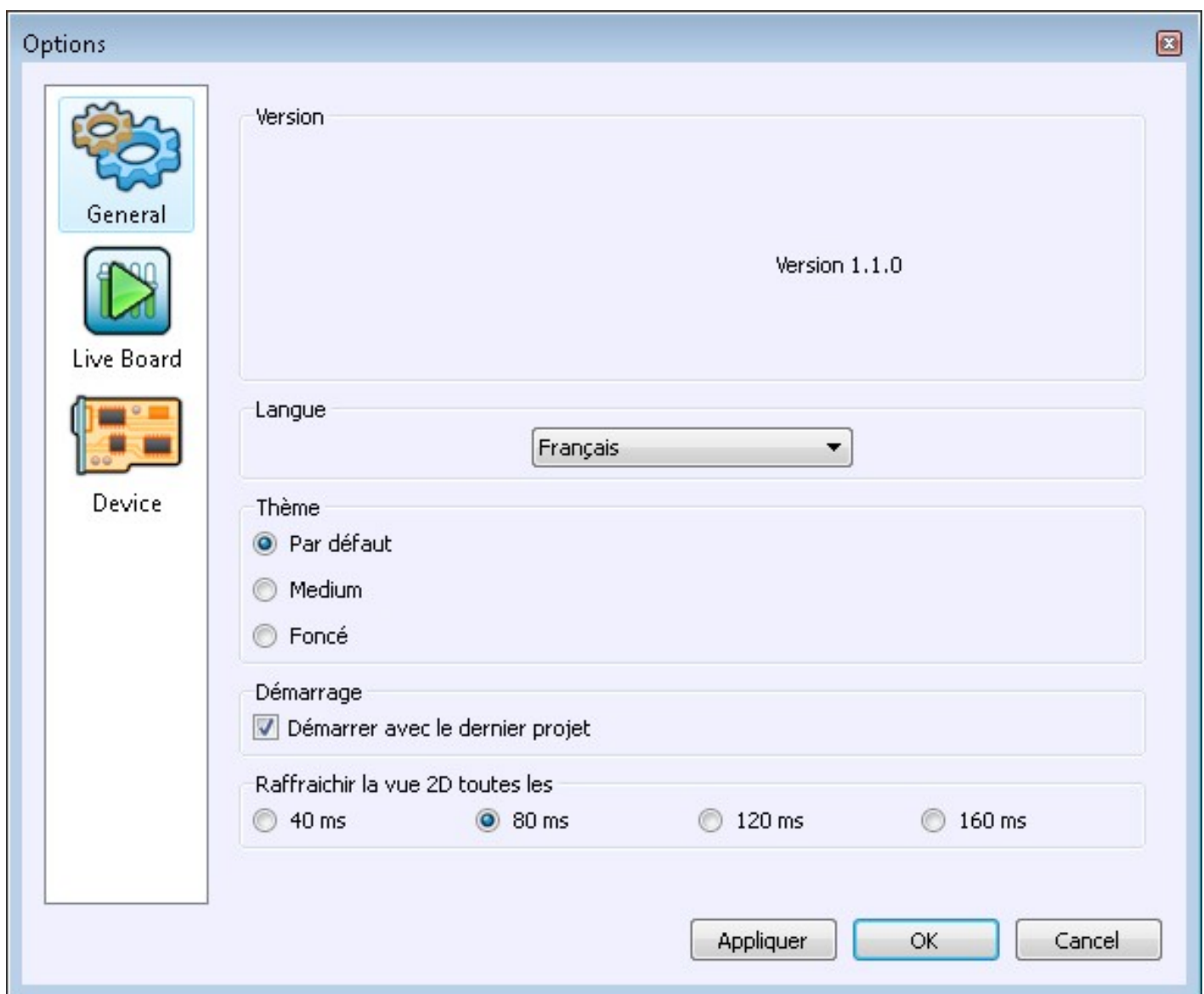
Ouvrir la fenêtre des options avancées

En cliquant sur l'une des images de la fenêtre d'option, il est possible de configurer le mode Live Board, le mode Éditeur et les interfaces.

Options Générales

La page des options générales affecte globalement le logiciel et contient les possibilités suivantes :

- La version du logiciel, pour vérifier si le logiciel est bien mis à jour.
- Langue, permettant de choisir une des langues de la liste. Par défaut le logiciel utilise l'anglais.
- Thème, donnant le choix entre 3 apparences du logiciel.
- Démarrage, permettant de démarrer avec le dernier projet. Activée, cette option chargera le dernier projet en date pour y travailler directement.
- Rafraîchir la vue 2D toute les, Donnant le choix de plusieurs valeurs pour améliorer le rendu de la visualisation 2D. Une valeur plus importante améliore les performances du logiciel.

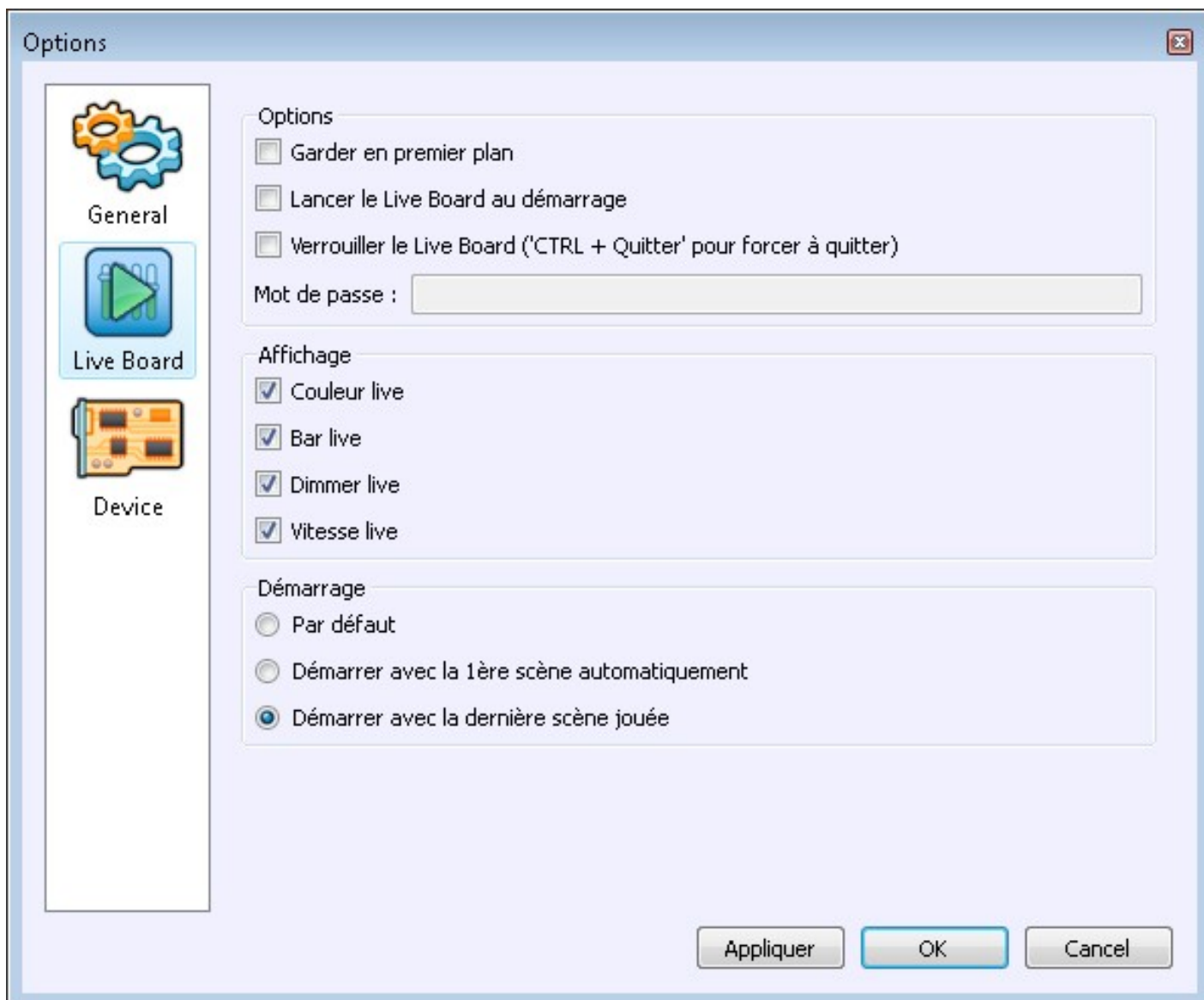


Option générales

Les options Live Board

Les options de la page Live Board agissent directement sur le mode Live Board et proposent les fonctions suivantes :

- Garder en premier plan, Le mode Live sera toujours affiché en premier plan et le mode sera utilisé comme la principale et unique application. Le logiciel est affiché par dessus toutes les autres applications de l'ordinateur. Avec l'option activée, il ne sera plus possible d'utiliser une autre application.
- Lancer le Live Board au démarrage, Le logiciel démarre automatiquement sur le mode Live Board et n'affichera pas le mode Éditeur. Il donc est possible d'accéder aux scènes et au programmes pour leur déclenchement.
- Verrouiller le Live Board, en activant cette option il est possible de sécuriser le logiciel en saisissant un mot de passe dans le champs associé. En mode Live Board, l'utilisateur ne pourra plus utiliser le mode Éditeur sans saisir le mot de passe. Le logiciel est protégé contre des manipulations accidentelles. Suite à un oubli, il est possible d'annuler l'option en maintenant la touche clavier CTRL et en cliquant sur le bouton Quitter le Live Board.



Options Live Board

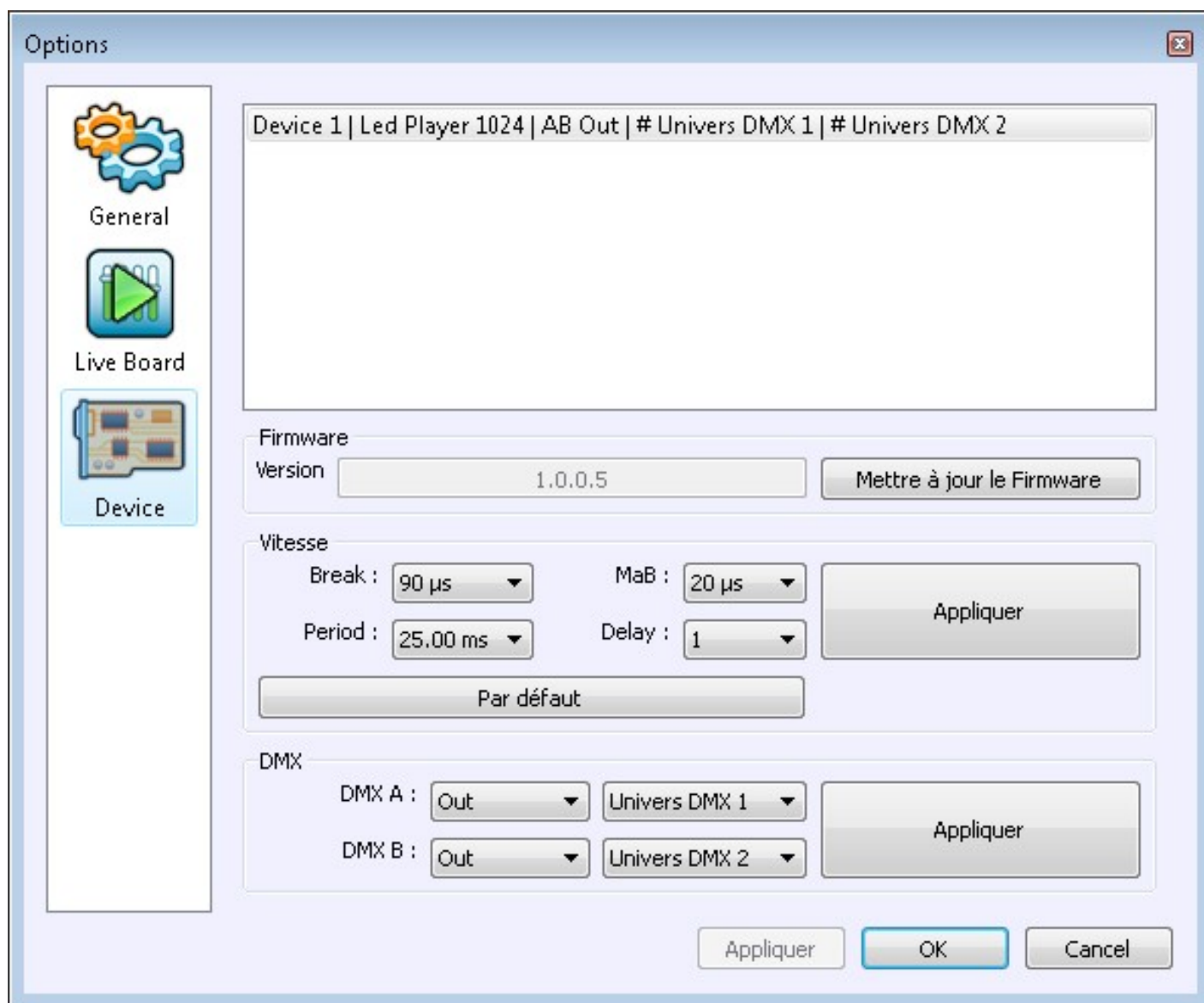
- Afficher ou non la palette de couleurs.
- Afficher ou non la Barre Live avec les options de base (allumer, éteindre, suivant et pause).
- Afficher ou non le curseur de intensité générale.
- Afficher ou non le curseur de la vitesse générale.
- Démarrage par défaut, aucune scène et aucun programme n'est déclenché.
- Démarrer avec la 1er scène automatiquement. La première scène de la liste sera déclenchée automatiquement dès l'ouverture du mode Live Board. Cette option peut être combinée avec l'option lancer le Live Board au démarrage.
- Démarrer avec la dernière scène jouée. Il est possible de reprendre le show avec la dernière scène jouée avant la fermeture du logiciel.

Le logiciel offre beaucoup de possibilités permettant de personnifier le mode Live Board. Il est très facile de rendre le logiciel accessible à n'importe quel utilisateur en laissant uniquement accès au mode Live Board. L'installateur peut configurer le logiciel et laisser le contrôle final à un professionnel ou à un amateur.

Les options des Interfaces (Devices)

La page des Devices et des interfaces est réservée uniquement aux interfaces connectées à votre ordinateur. Les options agissent directement sur les cartes électroniques et permettent :

- Afficher la liste des interfaces connectées sur les différents port USB de l'ordinateur. L'ordre d'affichage des interfaces respecte l'ordre croissant des numéros de séries. Chaque ligne donne le nom de l'interface, la configuration DMX de la carte et l'univers DMX associé.
- La mise à jour du firmware de l'interface. Cette option est automatique et chargera un nouveau programme dans la carte électronique. Le processus prendra plusieurs minutes. L'interface ne doit pas être déconnectée pendant le processus ou elle risque d'être endommagée.
- Choisir la vitesse du DMX. 4 valeurs sont disponibles pour modifier la vitesse du signal DMX. Validez avec de nouvelles valeurs pour apercevoir le résultat sur la ligne DMX et sur les LED rouge de l'interface. Si l'un des éclairages ne répond pas, essayez de diminuer les valeurs. Par expérience la plupart des problèmes survenus sur une ligne DMX viennent des câbles de mauvaise qualité ou non adaptés ou un problème de polarité DMX.
- Configurer le mode de communication DMX des univers. Il est possible de mettre une XLR en mode entrée ou sortie. Le mode Sortie DMX est celui utilisé par défaut. Il est possible d'utiliser les produits à 2 univers DMX comme un Splitter DMX et sortir deux fois la même ligne DMX, il suffit d'affecter le même univers aux sorties des interfaces.



Options des Appareils

Ce manuel est la dernière étape d'apprentissage du logiciel. Maintenant il est possible de configurer complètement le logiciel et de l'utiliser rapidement.

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.