

Comment Patcher les Profils (Librairies)

Manuel d'utilisateur

(V.1.1)

Sommaire :

P. 3	Ouvrir le Patch DMX
P. 4	Ajouter des Profils au Patch
P. 5	Les options du Patch
P. 6	Mettre à jour des Profils dans le patch
P. 6	Changer l'adresse DMX des Profils
P. 6	Créer une Matrice
P. 9	Les conséquences du Patch dans le logiciel
P. 10	Zone de sélection 2D graphique
P. 12	Sélection des appareils
P. 13	La zone des Présélections et des circuits DMX
P. 15	Créer des scènes et des Programmes
P. 16	Glossaire

Index des images :

P. 3	Barre d'outil de la zone de sélection 2D
P. 3	La fenêtre du Patch
P. 4	Patcher 15 appareils
P. 5	Options du Patch
P. 7	L'éditeur de Matrice
P. 7	Options de l'éditeur de Matrice
P. 9	Supprimer des cellules et des Profils dans une matrice
P. 10	Résultats du Patch dans le mode Éditeur
P. 11	Options de la zone 2D de sélection
P. 12	Position des appareils dans l'Éditeur
P. 13	Contrôle par circuit DMX
P. 14	Contrôle DMX avec les présélections

Ce chapitre décrit comment patcher, ajouter et modifier les profils des appareils avec le gestionnaire de Patch inclus dans le logiciel.

Le terme Patcher un appareil désigne l'action d'assigner une adresse DMX à des Profils contenus dans le logiciel. Les valeurs des adresses DMX peuvent être choisies entre 1 et 512 pour chaque Univers DMX. Tous les shows DMX envoient des valeurs DMX aux différentes adresses associées. Les adresses DMX doivent obligatoirement correspondre aux adresses des appareils physiques, sinon la concordance DMX ne se fera pas entre le logiciel et les éclairages. Vous devez démarrer le logiciel pour ajouter et patcher des profils et vérifier que les profils sont disponibles.

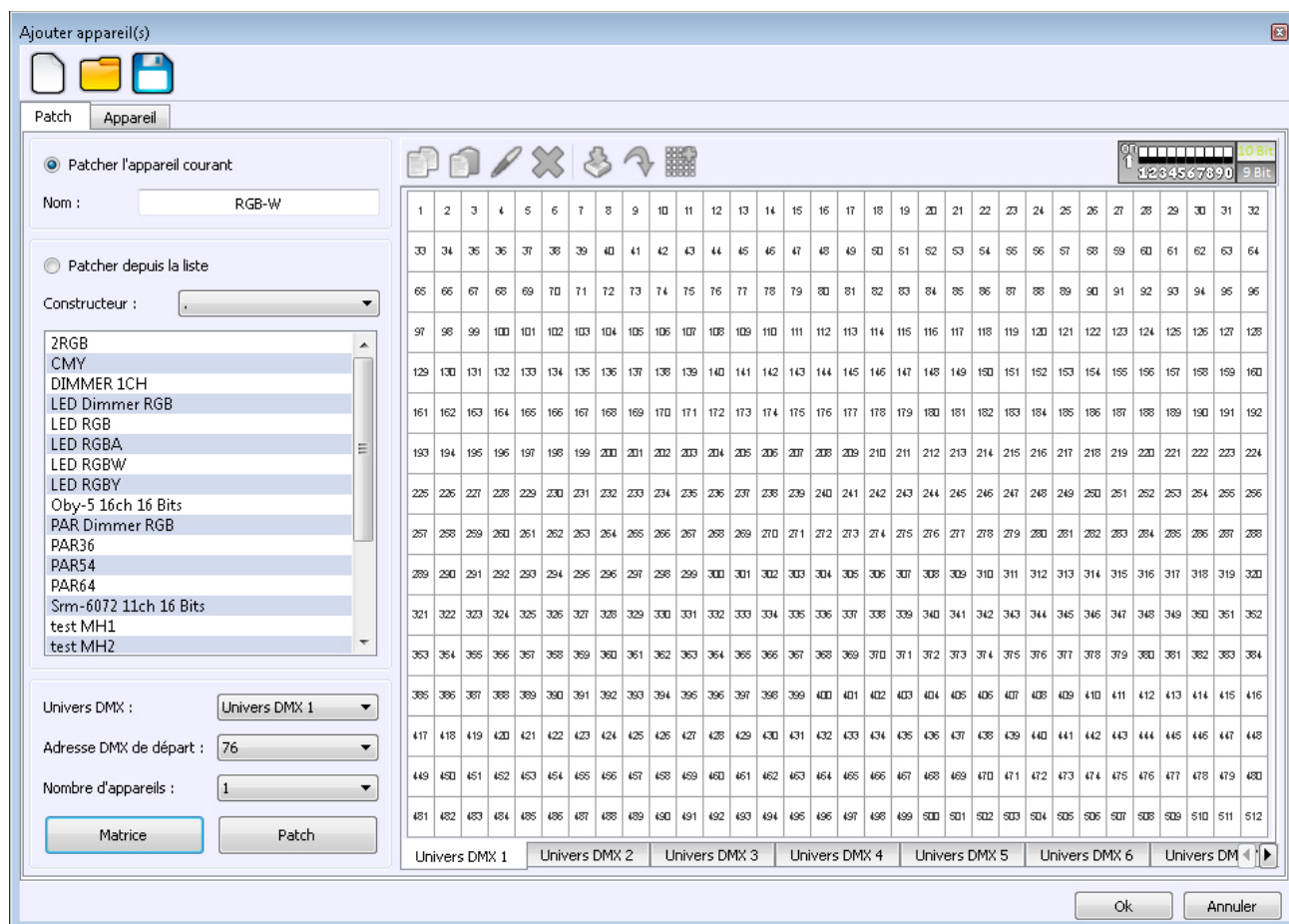
Ouvrir le Patch

Après ouverture du logiciel, il suffit de cliquer sur le bouton Ajouter pour ouvrir l'éditeur. La fonction Ajouter est sur le premier bouton à gauche de la barre d'outils de la zone de sélection 2D.



Barre d'outil de la zone de sélection 2D

L'éditeur de Patch apparaît, il est possible de modifier le Patch des appareils.



La fenêtre du Patch

La fenêtre du Patch est divisée en 2 parties. A gauche pour la configuration et les informations des appareils. A droite pour les adresses effectives des profils. Les adresses DMX doivent obligatoirement correspondre avec exactitude aux adresses des appareils physique eux même.

Ajouter des Profils au Patch

Il y a 2 méthodes possibles pour ajouter et organiser des Profiles aux 512 canaux DMX d'un univers DMX et faire correspondre les adresses aux éclairages.

Patcher des Profils depuis la liste

Il est possible d'ajouter des Profils existants et présent sur votre ordinateur à partir des fichiers .LPP. A partir de la partie gauche de la fenêtre du Patch l'utilisateur doit :

- Choisir l'option Patcher depuis la liste.
- Choisir un fabricant d'éclairage à partir du champ Constructeur. Tous les Profils disponibles du constructeur sont affichés dans la liste en dessous.
- Choisir un Profils d'appareils dans la liste disponible.
- Choisir l'univers DMX sur lequel seront ajoutés les appareils.
- Choisir l'Adresse DMX de départ pour le premier appareils.
- Choisir le Nombre d'appareils consécutifs à ajouter et confirmer avec PATCH.

Patcher 15 appareils

Dans l'exemple présenté si dessus, 15 appareils ont été ajoutés. Le premier éclairage de type RGBW (Rouge Vert Bleu et Blanc) commence à l'adresse 1 et les 14 autres appareils utilisent les adresses suivantes.

Il n'est pas possible de patcher plusieurs appareils sur le même canal ou sur des adresses déjà occupées par un autre Profil. Il est possible d'utiliser les touches CTRL et SHIFT pour la sélection avancée des Profils.

Patcher des Profils depuis l'éditeur de Profils

Il est possible d'ajouter un nouveau Profil fraîchement créé avec l'éditeur de Profils. Pour créer un nouveau Profil référez vous au manuel **Comment créer des Profils**. Il faut choisir ensuite l'option Patcher l'appareil courant et choisir les options de Patch situées sous la liste des appareils (Univers DMX, Adresse DMX de départ, Nombre d'appareils).

Les options du Patch

En haut de la partie droite de la fenêtre de Patch (représentée par les 512 adresses DMX) se trouve toutes les options nécessaires à la gestions des Profils. Ces fonctions ne sont actives que si un ou plusieurs Profils à été déposé sur la grille des 512 adresses DMX. Les fonctions nécessitent aussi que les Profils soient déjà sélectionnés pour agir.



Options du Patch

Les actions possibles sont:

- Copier un Profil ultérieurement déposé dans la grille des adresses DMX.
- Coller un profil sur les 512 canaux.
- Renommer un Profil de la grille.
- Supprimer un profil de la grille des adresses DMX.
- Importer le Profil sélectionné vers l'éditeur de profil pour des modifications.
- Mettre à jour un profils à partir de la liste des appareils ou à partir de l'éditeur de Profils et de l'appareil courant.
- Éditer et modifier la configuration de la matrice sélectionnée.
- Afficher l'adresse de départ d'un appareil sélectionné en mode DIP SWITCH.
- Inverser les canaux Pan et Tilt en cliquant droit sur un Profil.

Mettre à jour des Profils dans le patch

Il est possible de mettre à jour le Profil d'un appareil déjà présent dans le Patch et d'affiché sur la grille des adresses DMX. Le nouveau Profil doit posséder le même nombre de canaux que l'appareil à modifier. Les modifications et les mises à jour s'effectuent grâce à l'éditeur de Profils. L'ancien appareil est remplacé par le nouveau Profil dans la grille des adresses DMX. Le nouveau Profil de référence peut se trouver dans la liste des appareils des constructeurs ou être le Profil courant.

Pour procéder, il faut sélectionner l'ancien profil situé dans la grille de droite, puis sélectionner le nouveau profil situé dans la partie de gauche et cliquer sur l'option de mise à jour. Votre programmation, vos paramètres, les scènes et les programmes resteront inchangés. Le logiciel prendra en compte automatiquement les modifications apportées au Profil et ses canaux DMX.

Changer l'adresse DMX des Profils

Le numéro de canal DMX (Adresse DMX) affecté à un appareil dans le logiciel doit correspondre exactement avec l'adresse DMX de l'appareil. Les canaux et leurs fonctions doivent aussi correspondre exactement avec l'éclairage lui même.

Il est possible de déplacer les Profils dans la grille par un glisser/déposer et de les positionner sur une nouvelle adresse DMX. Il faut sélectionner un ou plusieurs profils dans la grille (ils prendront la couleur orange) et les déplacer simplement vers un nouvelle adresse DMX.

Astuce : pour changer un groupe d'appareils d'univers DMX, il suffit de les déplacer par glisser/déposer en passant sur les onglets des univers.

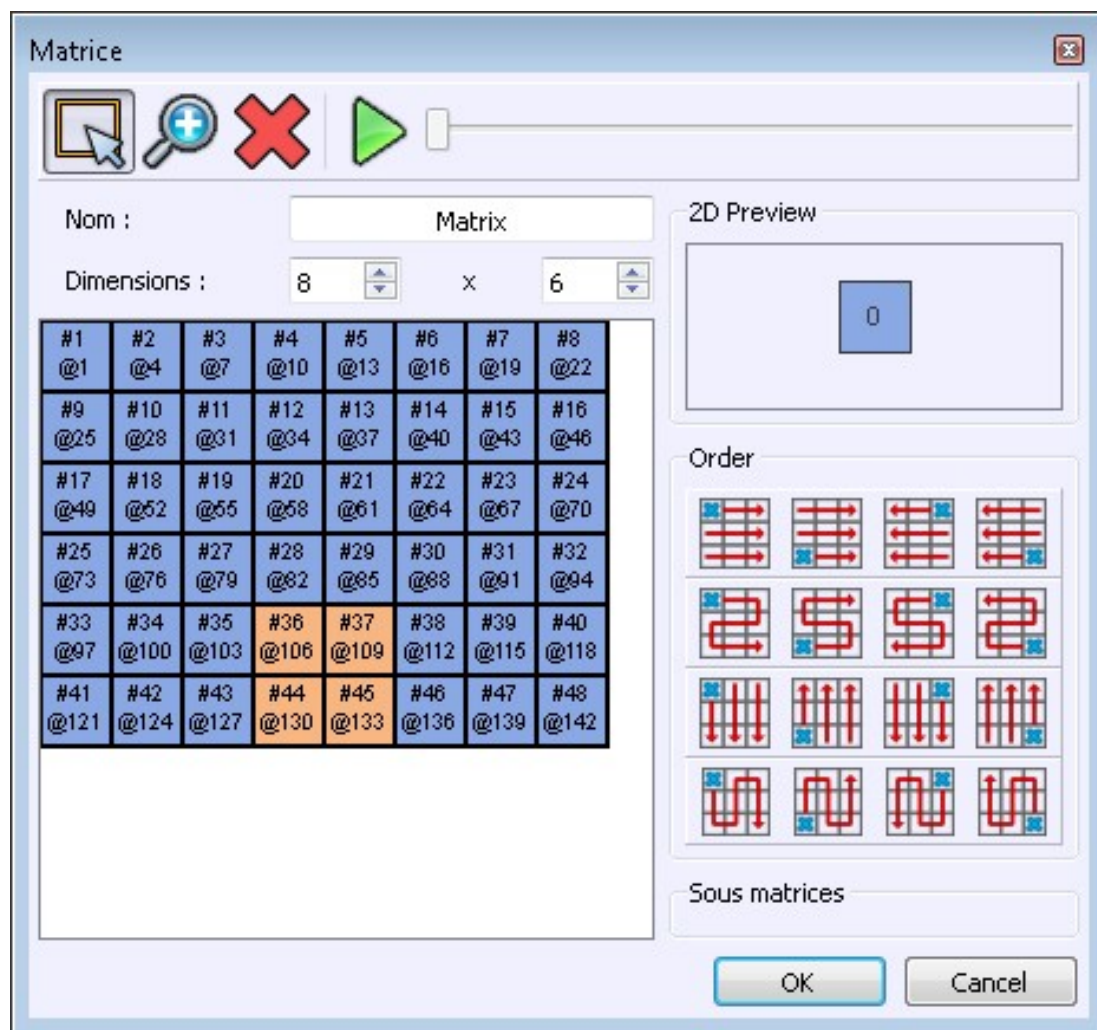
Toutes les nouvelles adresses seront prisent en compte automatiquement dans l'ensemble des scènes et des programmes et votre show ne nécessitera pas de modifications fastidieuses.

Créer une Matrice

Il est possible de configurer les éclairages et les profils associés comme une matrice grâce à l'éditeur de Matrice. Cette configuration apporte plus de possibilités et permet de générer plus d'effets visuels avec le générateur de programmes inclut dans le logiciel.

L'éditeur de Matrice peut générer n'importe quel configuration de matrice et s'adapte à n'importe quel projet. Par exemple si l'installation est déjà faite et les adresses DMX sont fixes (elles ne peuvent pas être modifiées physiquement), l'éditeur de matrice reproduira exactement la configuration de l'installation et le câblage des adresses DMX en quelques secondes.

Il suffit de sélectionner un Profil à partir de la liste des appareils ou à partir de l'appareil courant et de cliquer sur l'option MATRICE pour ouvrir l'éditeur de matrice.



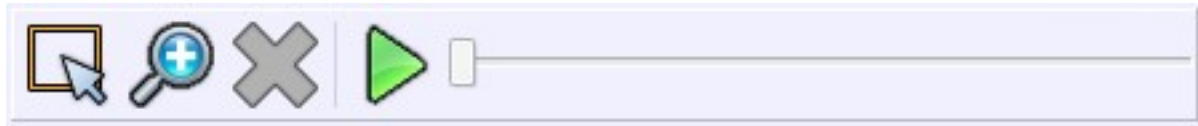
L'éditeur de Matrice

Il est possible de choisir le nom et les dimensions de la matrice. Les dimensions sont définies avec le nombre de colonnes et le nombre de lignes. La modification des dimensions est effective directement sur les cellules de la matrice. L'exemple ci dessus montre une configuration avec 8 colonnes et 6 lignes.

Il est possible de définir un ordre précis pour les cellules et les adresses DMX des profils de la matrice. Il y a 16 configurations typiques possibles (de gauche à droite, haut vers le bas, etc...). Choisissez la configuration correspondant à votre projet et à l'ordre des vos appareils. Après avoir sélectionné une configuration type, toutes les adresses DMX seront modifiées pour correspondre.

Les options de l'éditeur de Matrice

L'éditeur de Matrice propose des fonctions supplémentaires pour modifier, vérifier et valider l'ordre et la configuration de la matrice. Les fonctions se trouvent au dessus de la fenêtre de l'éditeur de Matrice.



Options de l'éditeur de Matrice

Il est possible de :

- Sélectionner certaines cellules de la matrice.
- Zoomer la matrice pour afficher les faisceaux des profils
- Supprimer des cellules (Profils) de la Matrice
- Jouer un test général pour vérifier la configuration de la Matrice

Simuler et vérifier les adresses DMX et l'ordre des cellules

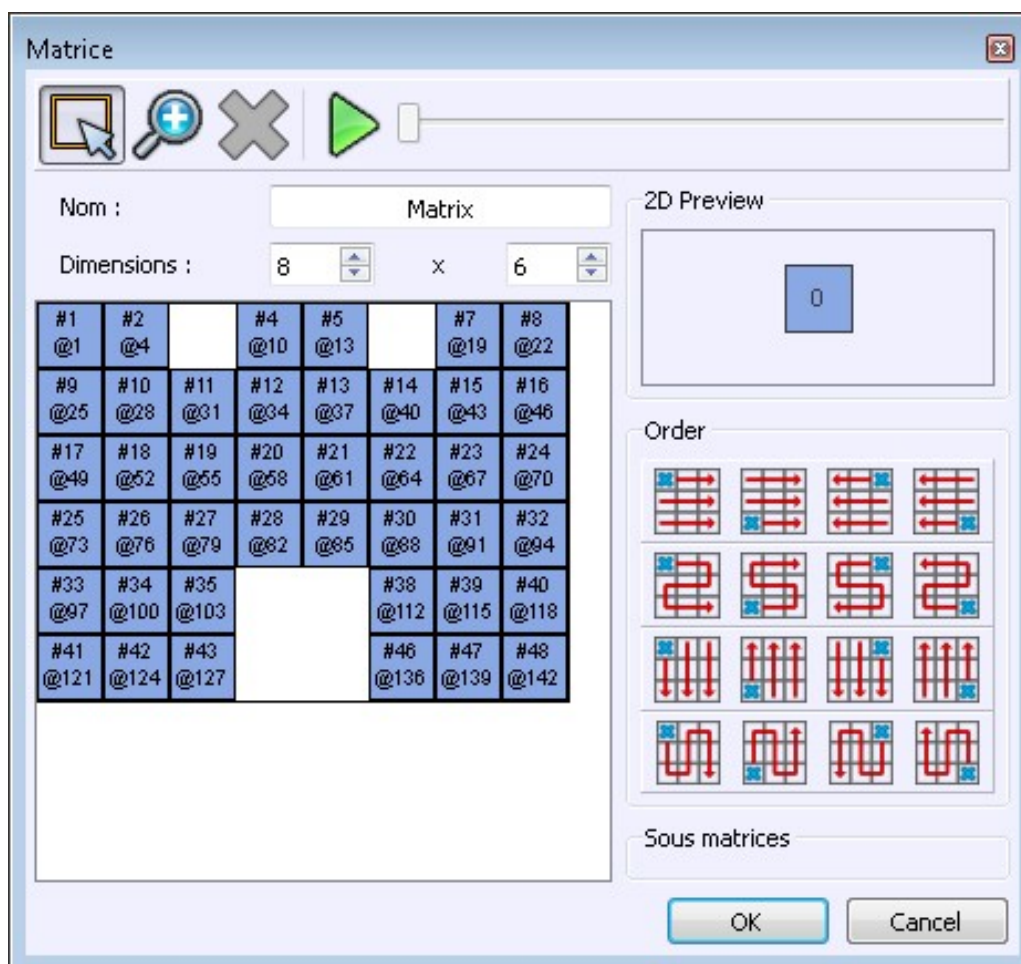
Lorsque l'option jouant un test général est utilisée, les éclairages s'allument un par un suivant l'ordre définit dans le gestionnaire de matrice. Il est possible de vérifier la concordance des adresses DMX avec l'ordre des appareils physiques. Une mauvaise organisation des profils peut être détectée rapidement. L'allumage des appareils dépend des présélections définies par défaut aux canaux d'un Profil. Les canaux de type Dimmer, Shutter et Iris doivent avoir une valeur par défaut correcte. Les canaux RVB (RGB) seront positionnés à leurs valeurs maximales.

Modifier les adresses DMX des cellules de la matrice

Il est possible de réorganiser la Matrice avec de simple glisser/déposer d'une cellule vers une autre. La position de l'appareil dans la matrice ainsi que son adresse DMX sont modifiées. C'est très utile lorsque des erreurs d'adressage apparaissent sur une installation et qu'il est obligatoire de modifier le Patch pour quelques cellules.

Il est possible de supprimer des cellules de la matrice en utilisant l'option de suppression. Les cellules à supprimer doivent être sélectionnées auparavant avec l'option de sélection. Ensuite il est possible de créer des trous dans une matrice et de libérer des adresses DMX. Il est possible de réutiliser les adresses libres et d'optimiser son Patch en sélectionnant l'une de 16 configurations types. L'ordre des adresse DMX sera réaffecté et prendra en compte les cellules vides en positionnant toutes les adresses des appareils les unes à la suite des autres. Ce procédé permet de gagner de l'espace DMX sur votre Patch et récupérer des canaux DMX libres pour ajouter d'autres appareils.

Le principale avantage de la modification et de la libération des cellules de la matrice est la possibilité d'agrandir la dimension et la résolution d'une matrice sans devoir déplacer les appareils et modifier leurs adresses manuellement.



Supprimer des cellules et des Profils dans une matrice

Les conséquences du Patch dans le logiciel

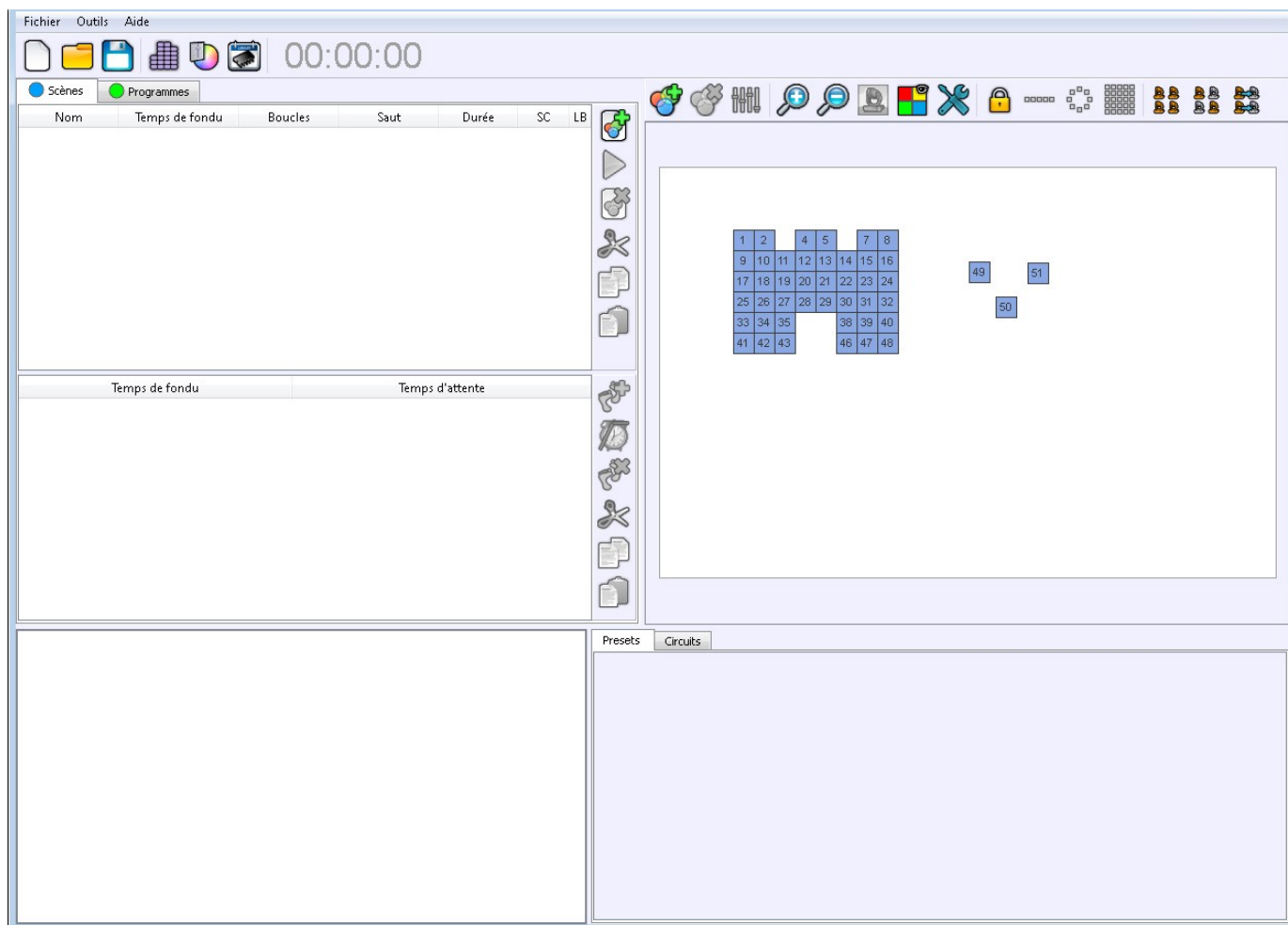
Lorsque les adresses des profils correspondent aux adresses DMX des éclairages, la patch peut être validé en cliquant sur OK. Le logiciel récupère toutes les informations du Patch pour générer des fonctions efficaces et pratiques qui aident grandement à la création d'un show.

Tous les profils apparaissent dans le mode éditeur. Le faisceaux des appareils est affiché dans la zone 2D de sélection et il est possible d'avoir une vue général du projet à partir de la zone de sélection.

Maintenant le logiciel est configuré et peut être utilisé pour la programmation DMX du show lumineux. Lorsque l'on sélectionne une famille d'appareil à partir de la zone de sélection 2D, les circuits respectifs de l'appareil apparaissent en bas de l'écran.

Mettre à jour et modifier le Patch

Il est possible de modifier le Patch à tout moment pour ajouter, supprimer ou changer les adresses des profils en cliquant sur le bouton Ajouter de la barre d'outils de la zone de sélection 2D. Les modifications apparaîtront dans la zone de sélection après confirmation du nouveau Patch. Dans le cas de modifications d'adresses, le contenu des scènes et des programmes sont automatiquement déplacé vers les nouvelles adresses.



Résultats du Patch dans le mode Éditeur

Zone de sélection 2D graphique

La zone graphique 2D de sélection montre les profils des éclairages. Les 2 actions principales de la souris (clique gauche) sont la sélection ou le déplacement des profils dans la zone. Le changement de position des Profils est possible en maintenant le clic et en déplaçant le Profils ailleurs.

Des fonctions supplémentaires sont disponibles dans la barre d'outils et proposent :

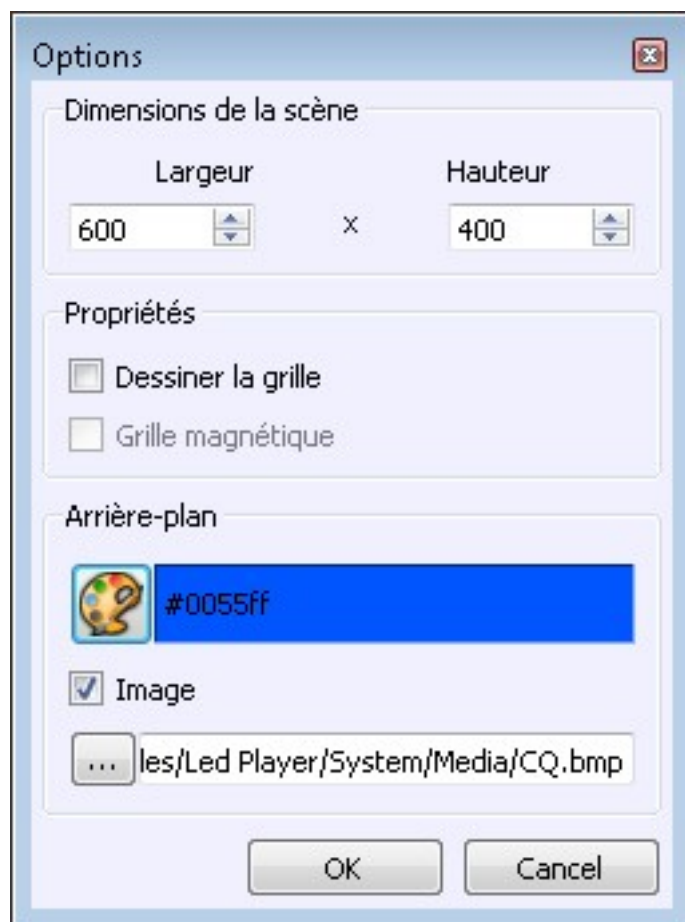
- Ajouter un nouvel appareil au projet ou modifier le Patch DMX.
- Supprimer les appareils sélectionnés du projet.
- Appliquer les niveaux DMX par défaut des appareils sélectionnés. Les valeurs par défaut sont celles définies sur chaque canal dans les profils. Les éclairages s'allument et se placent sur leur position centrale.
- Zoomer la zone de sélection pour apercevoir les informations DMX des appareils et rendre les appareils plus visible.
- Dé-zoomer la zone de sélection pour apercevoir le projet sur sa globalité.
- Afficher le rendu des couleurs et de l'intensité en temps réel sur les appareils.
- Ouvrir la fenêtre des options de la zone de sélection pour changer ses paramètres et son apparence. Les options sont décrites plus loin.
- Figurer la position des appareils, seule la sélection est possible ensuite.
- Afficher et positionner les appareils sur un ligne.

- Afficher et positionner les appareils sur un cercle.
- Afficher et positionner les appareils en Matrice en définissant le nombre de lignes et de colonnes.
- Sélectionner l'ensemble des appareils présent dans la zone.
- Sélectionner un appareils sur deux.
- Inverser la sélection.

Options de la zone graphique 2D de sélection

Il est possible d'accéder aux options de la zone de sélection à partir de la barre d'outils, elles proposent de :

- Changer les dimensions de la scène et de la zone de sélection. Les valeurs sont exprimées en pixels. Si l'utilisateur utilise un nombre important d'appareil, il faudra ajuster la taille de la zone en conséquence.
- Dessiner la grille pour afficher une grille de positionnement régulière sur la zone de sélection et aider au positionnement des Profils.
- Grille magnétique pour magnétiser la grille et faciliter le positionnement.
- Arrière-plan pour colorer grâce à une palette la couleur la zone de sélection.
- Image pour ajouter une image de fond à la zone de sélection. Il est possible d'afficher un plan de feu ou un schéma de la salle et répartir ensuite les appareils sur l'espace suivant leurs positions respectives.



Options de la zone 2D de sélection

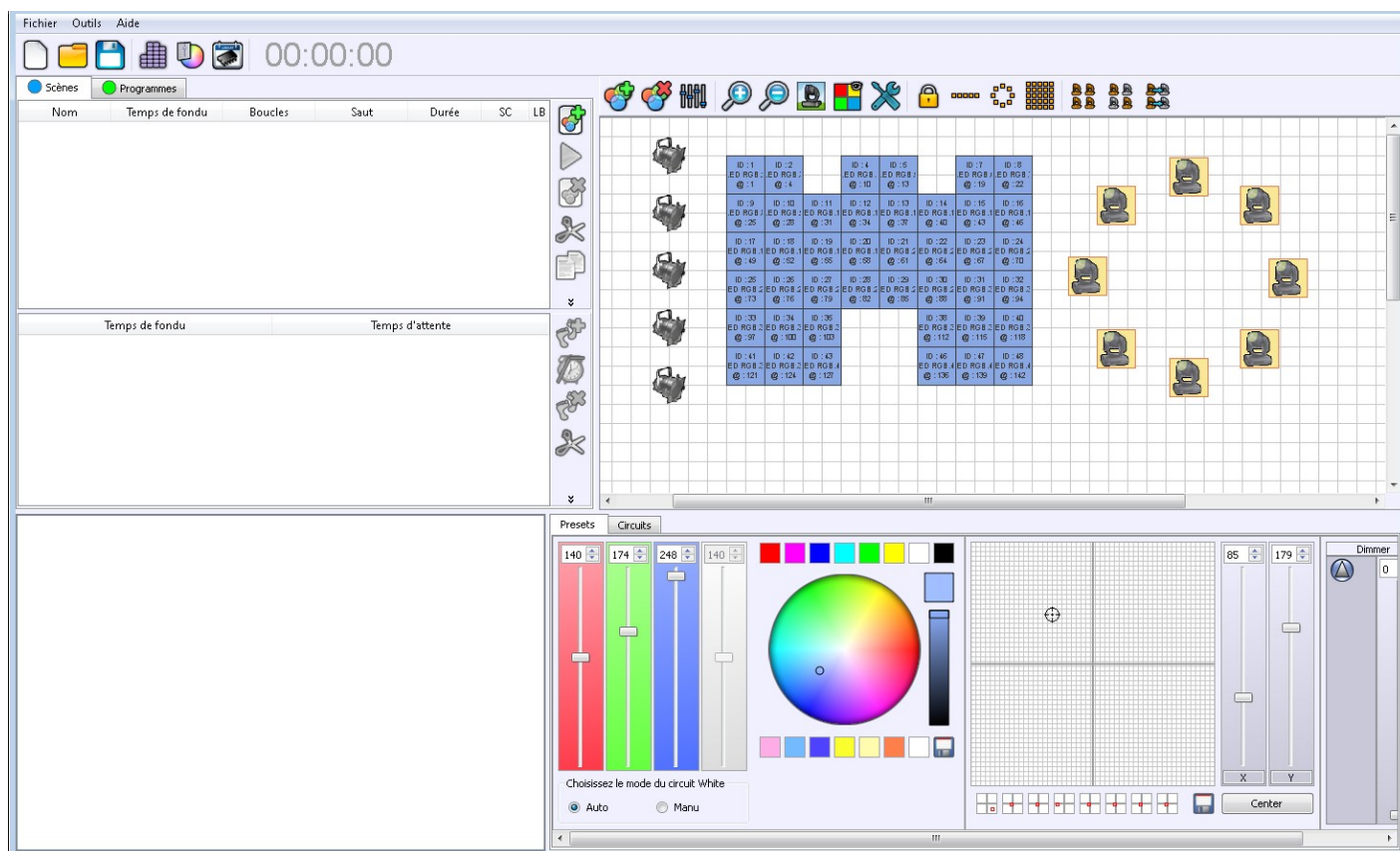
Les paramètres sont visibles après avoir validé les options par OK.

Sélection des appareils

Dans la zone de sélection 2D il est possible de sélectionner un ou plusieurs appareils en cliquant dessus ou en maintenant le clic pour la sélection de plusieurs appareils en même temps. Lorsque que l'on sélectionne des appareils de même type, les canaux et leurs présélections s'affichent automatiquement dans les contrôles situés en dessous de la zone de sélection. Il est possible d'apercevoir tous les canaux définis auparavant avec l'éditeur de Profils.

Lorsque l'on sélectionne 2 (ou plus) appareils de type différents, le logiciel affiche seulement les canaux communs. Les canaux communs pouvant être affichés sont l'intensité (Dimmer), le Focus, l'Iris, le Zoom, les couleurs RVB (RGB), le blanc, l'ambre, les couleurs CMJ (CMY) et le Pan Tilt. Par exemple, si je sélectionne 2 appareils différents et avec chacun des canaux Pan Tilt, la présélection Pan/Tilt sera affichée dans les contrôles. De même avec une intensité (dimmer) commune. Par contre si seul un des appareils possède la fonction de couleur RVB, alors le logiciel n'affichera pas la palette de couleur RVB dans les contrôles.

Il est possible d'annuler la sélection en cliquant sur une zone libre. Lorsque les positions des appareils sont figées, il est possible de dé-sélectionner des appareils en cliquant à nouveau dessus. Les niveaux DMX et les présélections ne sont actives que si l'appareil est sélectionné. Vérifiez toujours si les bons Profils sont sélectionnés dans la zone de sélection.



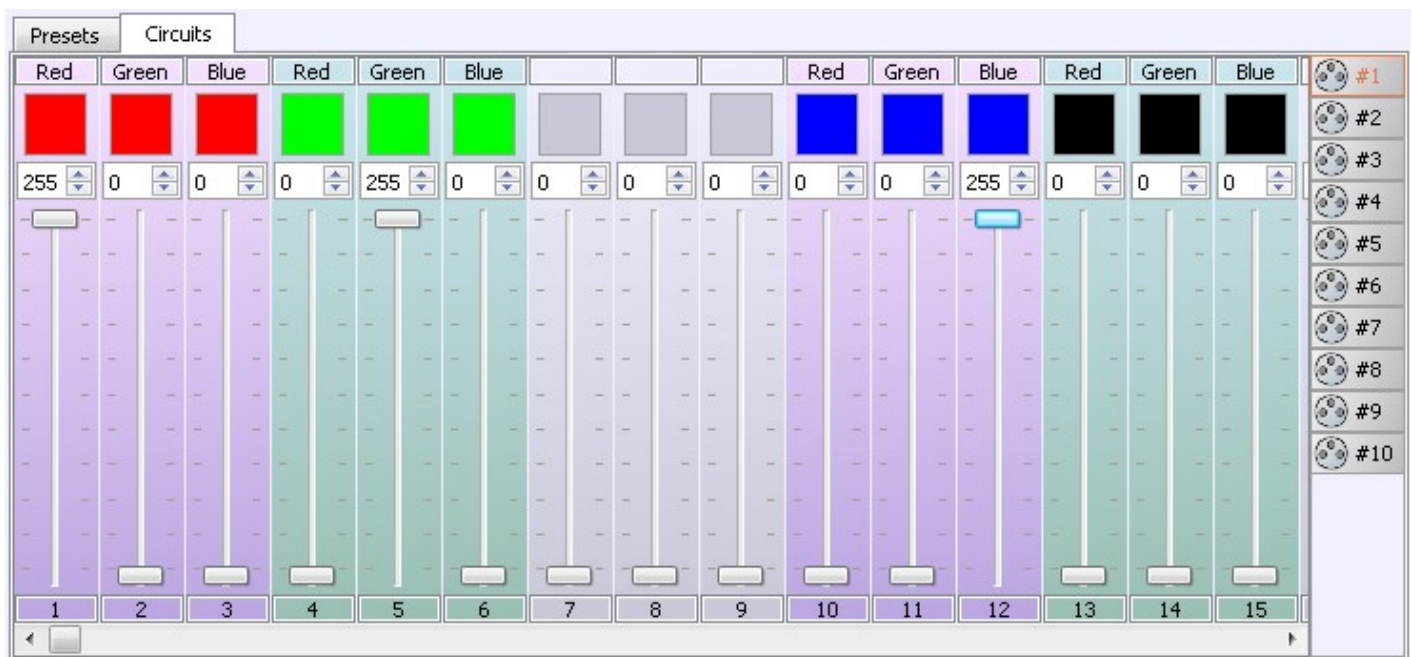
Position des appareils dans l'Éditeur

La zone des Présélections et des circuits DMX

Située en dessous de la zone de sélection 2D, il y a la zone des contrôles. Il y a 2 modes de contrôles possibles.

Mode Circuits

Le premier est le mode Circuits, il utilise 512 curseurs classiques respectifs à chaque canal de l'univers DMX. 10 univers DMX sont accessibles.



Contrôle par circuit DMX

Un simple clique sur le circuit permet de choisir une nouvelle valeur DMX. La valeur courante est affichée dans la case située au dessus du curseur. Il est possible d'ajuster la valeur DMX avec la molette de la souris ou avec les flèches du champ.

Au dessus du champ avec la valeur courante se trouve une image représentant la présélection courante du circuit. La liste des présélections est disponible en cliquant droit sur l'image. Lorsque la liste est déroulée, la sélection d'un présélection va appliquer instantanément la valeur DMX associée au circuit. La liste des présélections est définie avec l'éditeur de profils. Une liste complète et précise de présélections offre un confort de programmation et aidera grandement à la réalisation d'un show exceptionnel.

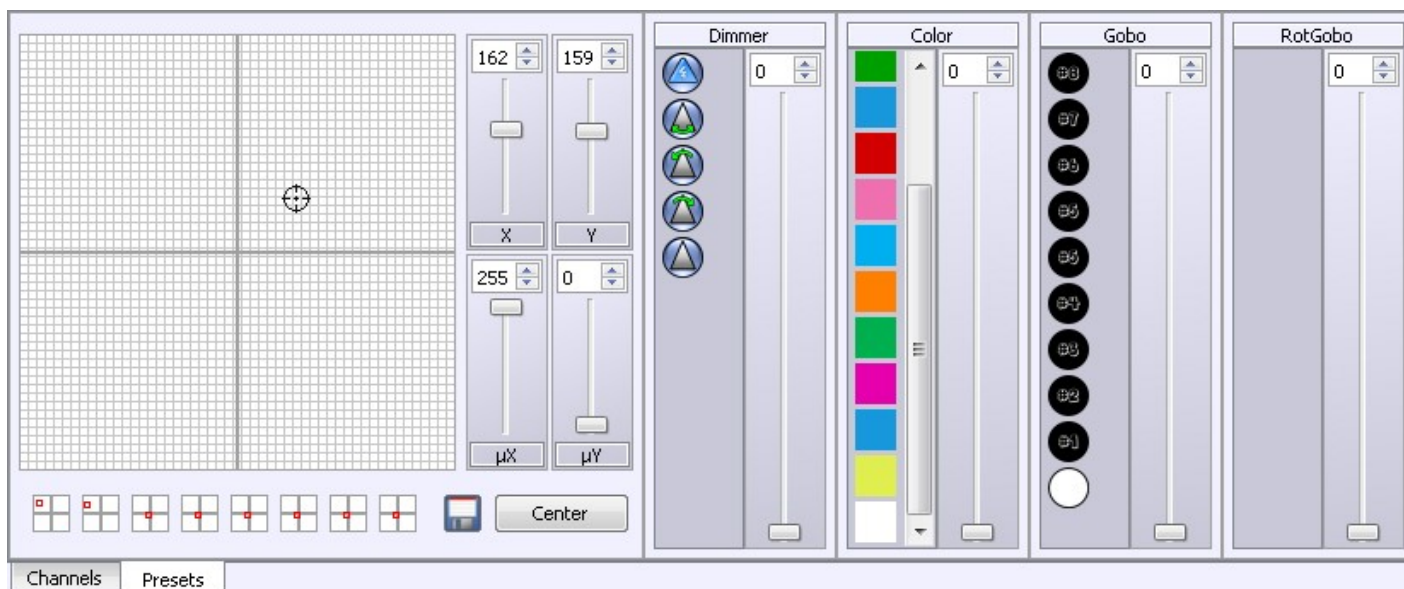
Tout au dessus du circuit se trouve le nom du canal associé et défini avec l'éditeur de Profils.

A droite de la zone des circuits se trouve les 10 univers DMX. Chacun possède 512 canaux et il est possible de passer d'un univers à l'autre et modifier les circuits DMX.

2 couleurs différentes représentent les appareils Pairs et les appareils impaires.

Mode Présélection

Le second mode de contrôle est le plus important, c'est le mode Présélection (Preset). C'est le mode par défaut utilisé par le logiciel. Il utilise des curseurs et affiche directement la liste des présélections. Il utilise des fonction puissantes et pratiques comme la palette Pan et Tilt ou la palette de couleur RGB / CMY.



Contrôle DMX avec les présélections

Le logiciel affiche tous les canaux du Profil. Chaque canal possède un curseur principal et une liste de présélections situées à gauche du curseur principal. Chaque présélection a une valeur par défaut ; cliquer sur une présélection affectera directement la valeur DMX par défaut associée.

L'utilisation des présélections est un gain de temps car il n'est pas nécessaire de connaître ou de chercher la fonction sur le canal.

Lorsque la présélection est choisie, le curseur principale peut se déplacer entre les valeurs maximales et minimales pour ajuster la valeur DMX de la présélection. Référez vous au manuel **Comment créer des Profils** pour plus d'informations sur les présélections et les canaux.

Il est possible d'annuler la présélection en cliquant une seconde fois dessus et retourner à la valeur DMX nulle.

Palette de couleur RGB

Le logiciel possède une palette de couleur RVB (RGB / CMY / Blanc / Ambre) comme présélection de couleur. La palette enregistre et restitue des couleurs personnalisées : Il faut sélectionner une case de couleur située en dessous de la palette, puis choisir une couleur à partir de la palette et sauver cette couleur grâce à la sauvegarde située en bas et à droite de la palette. Il est possible de réutiliser et modifier les couleurs personnalisées pour différent projets.

Palette de mouvement Pan et Tilt

Le logiciel possède une palette de Pan et Tilt pour les mouvements X et Y des appareils. Cette palette gère aussi les micros mouvements Pan et Tilt. La palette peut sauvegarder et restituer des positions personnalisées X et Y : Il faut sélectionner une position située en dessous de la palette, puis choisir une position à partir de la palette et sauvegarder cette position grâce à la sauvegarde située en bas et à droite de la palette. Il est possible de réutiliser et modifier les positions personnalisées pour différents projets.

Si aucun appareil n'est sélectionné dans la zone de sélection 2D, alors aucune présélection ne sera affichée et la zone restera vide.

Le mode présélection gère automatiquement les différents univers DMX. Il n'est donc pas nécessaire de passer d'un univers à un autre comme avec le mode circuit.

Créer des scènes et des Programmes

Après avoir patché les appareils avec succès et après s'être familiarisé avec le logiciel en prenant en main les commandes et les contrôles, il est possible de programmer un Show DMX. Le logiciel utilise des fonctions rapides à utiliser et propose une méthode simple ainsi que des outils efficaces pour la création du show DMX. Référez-vous au manuel d'utilisateur **Comment créer des scènes et des programmes** pour réaliser une superbe programmation DMX.

Il est maintenant possible de créer et mettre à jour votre Patch DMX et utiliser les contrôles (circuits ou présélections) du logiciel. Un patch exact est la base d'une bonne programmation DMX. La prochaine étape consiste à créer des scènes, des programmes et des séquences DMX avec le logiciel.

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.

Glisser / déposer : 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.