

# **Comment créer des Profils (Librairies)**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.3)

## **Sommaire :**

P. 2	Index des images
P. 3	Ouvrir l'éditeur de Profils
P. 4	Créer un Profil
P. 4	Créer et ajouter des canaux
P. 7	Créer des présélections sur les canaux
P. 11	Sauver, charger et modifier les Profils
P. 12	Glossaire

## **Index des images :**

P. 3	Boutons Ajouter
P. 3	Onglet Appareil de l'éditeur de Profil
P. 4	Liste générale des canaux
P. 5	Exemple de canaux
P. 6	Canaux Pan et Tilt et canaux 16 bit correspondants
P. 7	Fenêtre d'édition des présélections pour le canal Gobo
P. 8	Nouvelle présélection pour le canal Shutter
P. 10	Présélection de couleur

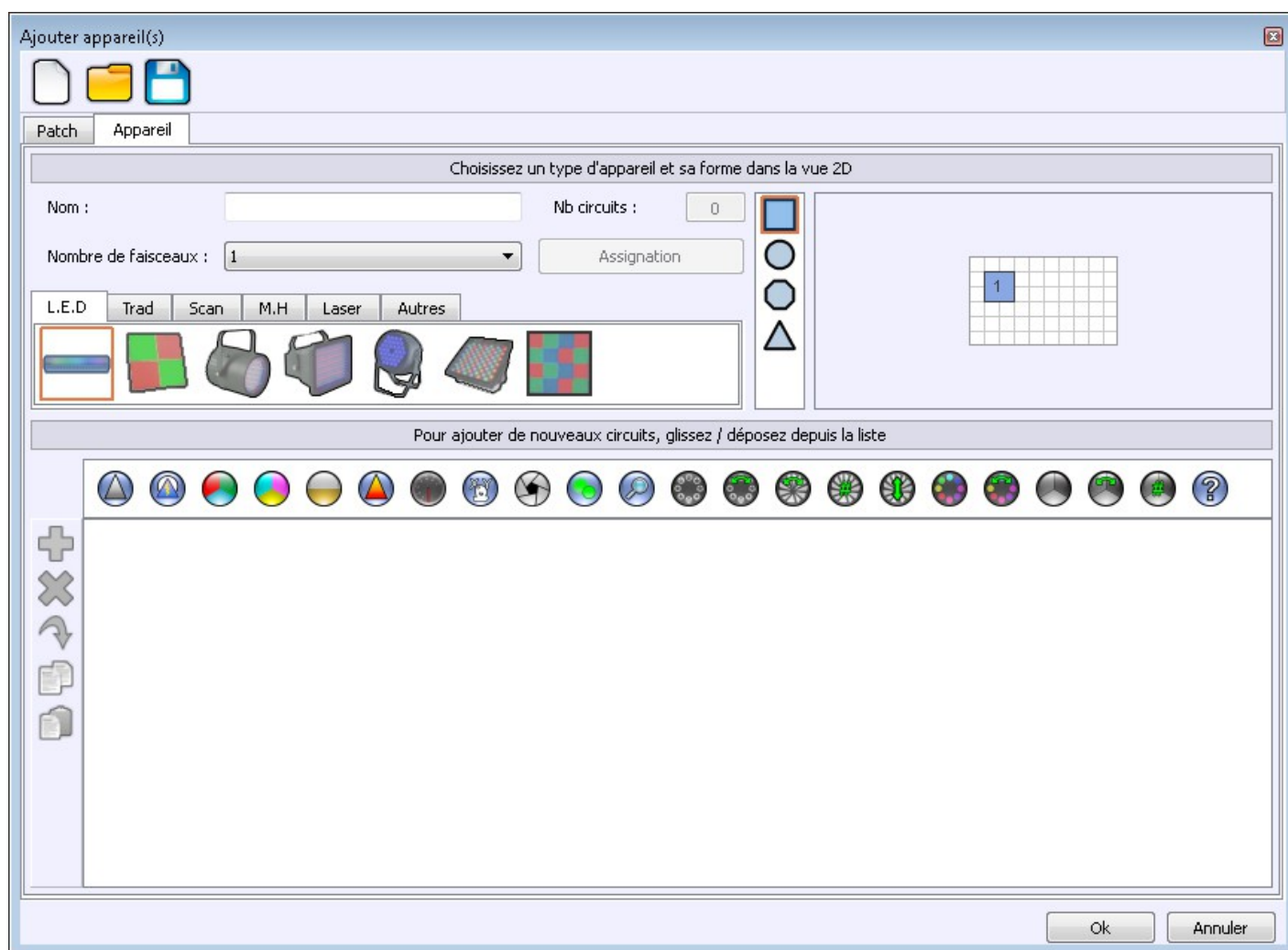
Ce chapitre décrit la méthode pour créer facilement et rapidement un Profil avec le logiciel. L'éditeur de Profil est déjà inclus dans le logiciel pour un accès rapide et il permet de créer ou corriger des Profils. Vous devez démarrer le logiciel pour accéder à l'outil de création des Profils.

## **Ouvrir l'éditeur de Profils**

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.



L'éditeur de Patch apparaît et il est possible de choisir entre l'onglet Patch ou Appareil. Sélectionnez Appareil pour utiliser l'éditeur de Profil.



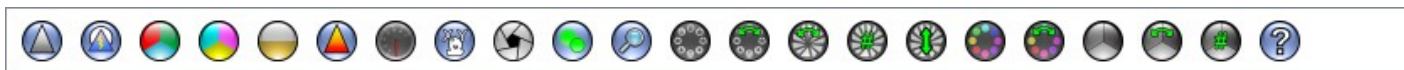
*Onglet Appareil de l'éditeur de Profil*

## **Créer un Profil**

- ♦ Dans l'éditeur, entrez le nom de l'appareil dans le champ correspondant.
- ♦ A droite se trouve la forme de l'appareil quand celui-ci est représenté dans la zone de sélection 2D. Choisissez une forme correspondante entre le carré, le rond, le triangle ou l'hexagone pour représenter votre appareil.
- ♦ Le Nombre de Faisceaux peut être modifié en fonction de l'appareil souhaité et il se met automatiquement à jour si l'appareil possède plusieurs faisceaux de type Dimmer ou RGB.
- ♦ Dans la liste située en dessous choisissez une image représentant le type de l'appareil parmi LED, Trad (Traditionnel), Scan (Scanner), M.H. (Lyre), Laser et autres. L'image peut être représentée dans la zone de sélection 2D de l'éditeur. Sélectionnez l'image la plus proche de votre appareil afin de faciliter grandement la sélection des appareils dans le mode éditeur.

## **Créer et ajouter des canaux**

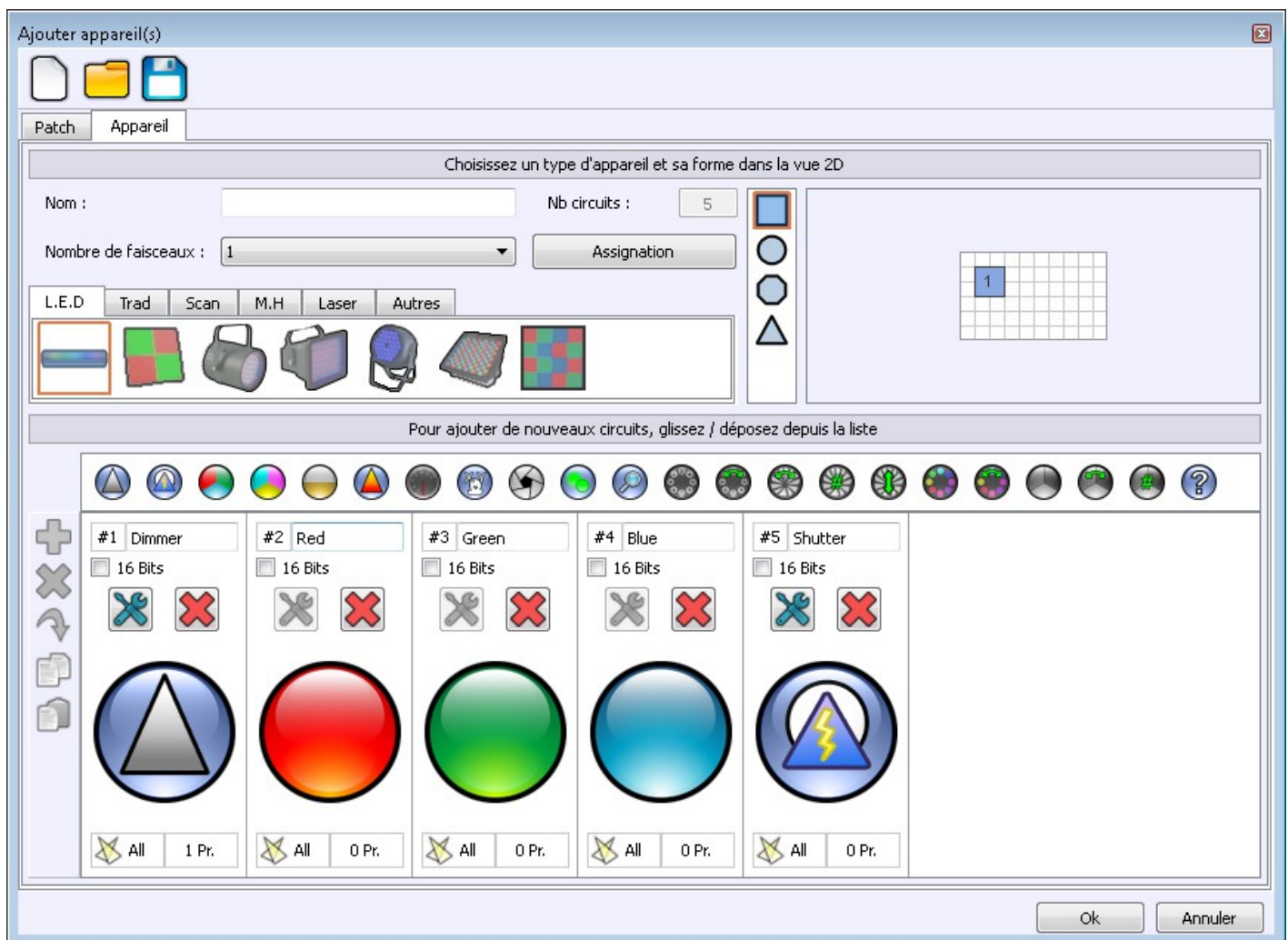
Choisissez les différents canaux que vous souhaitez ajouter à votre appareil. Déplacez et posez ces canaux à partir de la liste générale des canaux située en dessous des caractéristiques de l'appareil. Suite au dépôt, le canal apparaît dans la zone et le nombre de canaux augmente. Il est possible de modifier l'ordre des canaux simplement avec un déplacé/posé du canal vers sa nouvelle position.



*Liste générale des canaux*

Il est aussi possible d'utiliser les options situées à gauche de la zone des canaux. Vous pouvez Ajouter, Supprimer, Mettre à jour, Copier ou Coller un canal. Il est obligatoire de sélectionner les canaux avant l'utilisation de ces options.

L'exemple suivant montre le cas d'un appareil avec 1 Dimmer, 1 RGB ou RVB (Rouge, Vert, Bleu) et 1 Shutter :



*Exemple de canaux*

## Liste des canaux disponibles

La liste générale des canaux donne toutes les possibilités suivantes :  
 DIMMER, SHUTTER, RGB, CMY, WHITE/AMBER, DIMMER COLOR, SPEED, PAN  
 TILT, IRIS, FOCUS, ZOOM, GOBO WHEEL, GOBO WHEEL ROTATION, GOBO  
 ROTATION, GOBO INDEX, GOBO SHAKE, COLOR WHEEL, COLOR WHEEL  
 ROTATION, PRISM, PRISM ROTATION, PRISM INDEX, UNDEFINE.

## Canal Shutter

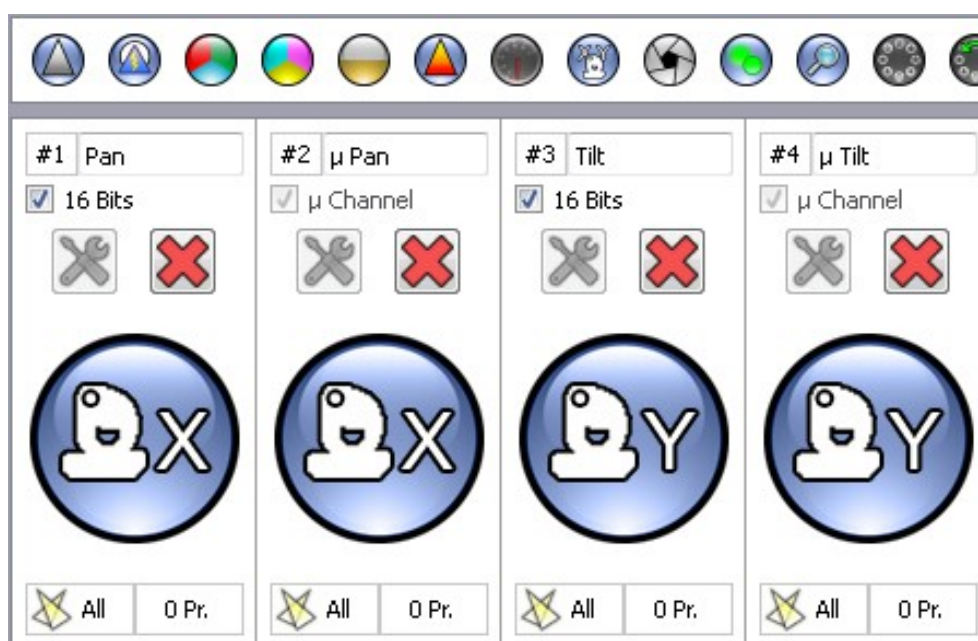
Ce canal est principalement utilisé pour la présélection et la fonction stroboscopique des appareils. Il peut aussi inclure une présélection et une fonction d'intensité Dimmer et de Black Out.

## 16 Bit sur les canaux

Tous les canaux peuvent être utilisés en 16 bits. La fonction 16 bits ajoute un canal supplémentaire afin d'augmenter la précision du canal de référence. Au lieu de 255 valeurs DMX sur un canal, on obtient ainsi 65535 niveaux DMX possibles pour une même fonction de l'appareil.

Sur un canal, sélectionnez l'option 16 Bits pour faire apparaître le second canal de précision. Il est possible de déplacer les canaux pour les ordonner avec un simple déplacé / collé.

Cet exemple donne les canaux Pan et Tilt en 16 bits.



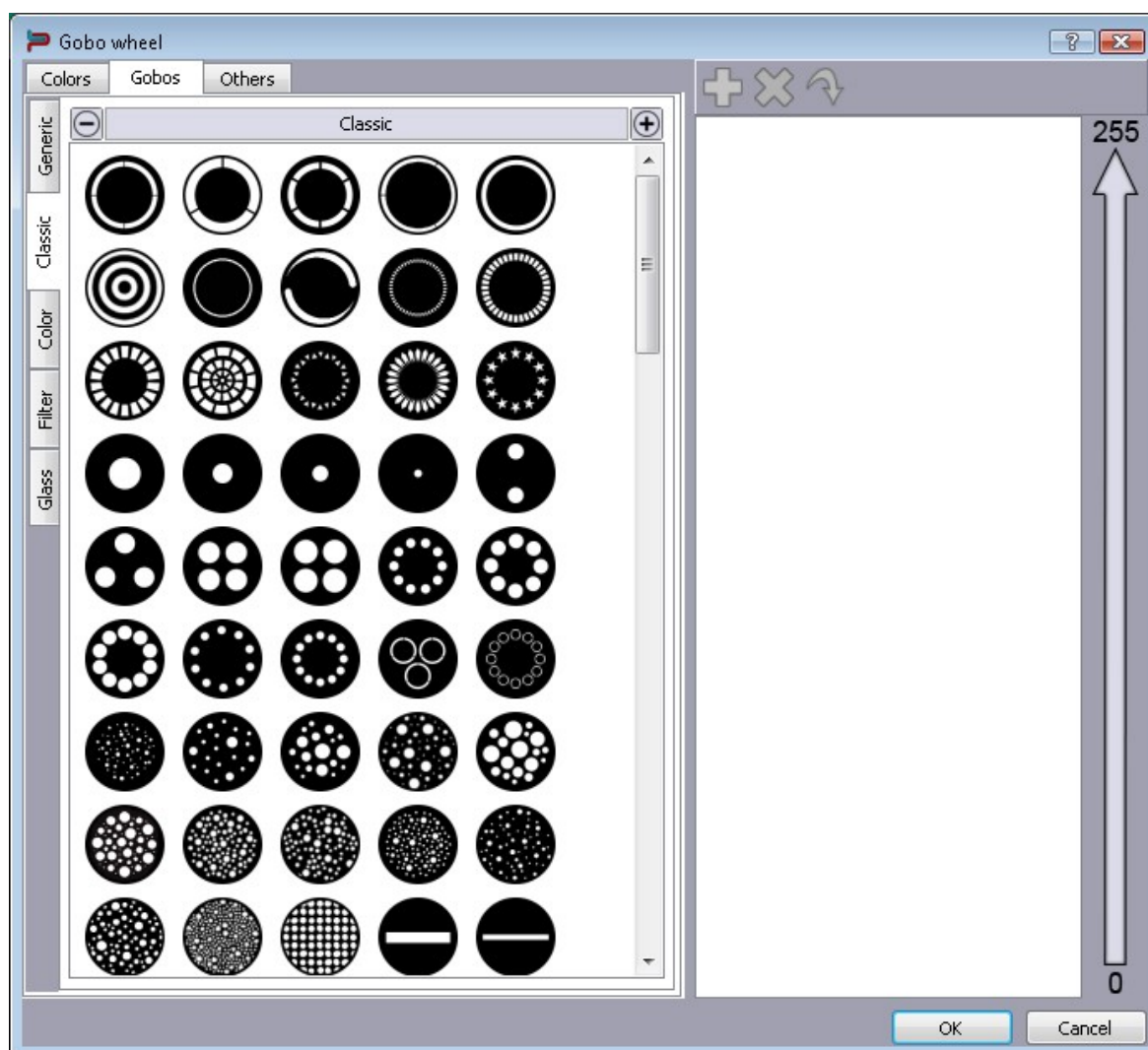
*Canaux Pan et Tilt et canaux 16 bit correspondants*

## Créer des présélections sur les canaux

Il est possible d'ajouter et de créer des présélections pour un canal. La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX 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. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée sur le canal. Elles permettent d'utiliser l'intervalle dédié au preset pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

Certains canaux n'ont pas besoin de présélections, c'est le cas des canaux PAN, TILT, RGB, CMY, White/Amber. Ces canaux nécessitent une course constante de 0 à 255. Le logiciel offre des fonctions dédiées à ces canaux spécifiques, par exemple la palette de couleur ou la palette Pan et Tilt. Il suffit simplement d'ajouter ces canaux dans la liste sans ajouter de présélections.

Cliquez sur le bouton Ajouter situé en dessous de l'option 16 Bits du canal et représenté par des outils pour créer de nouvelles présélections sur le canal. La fenêtre d'édition des présélections apparaît.

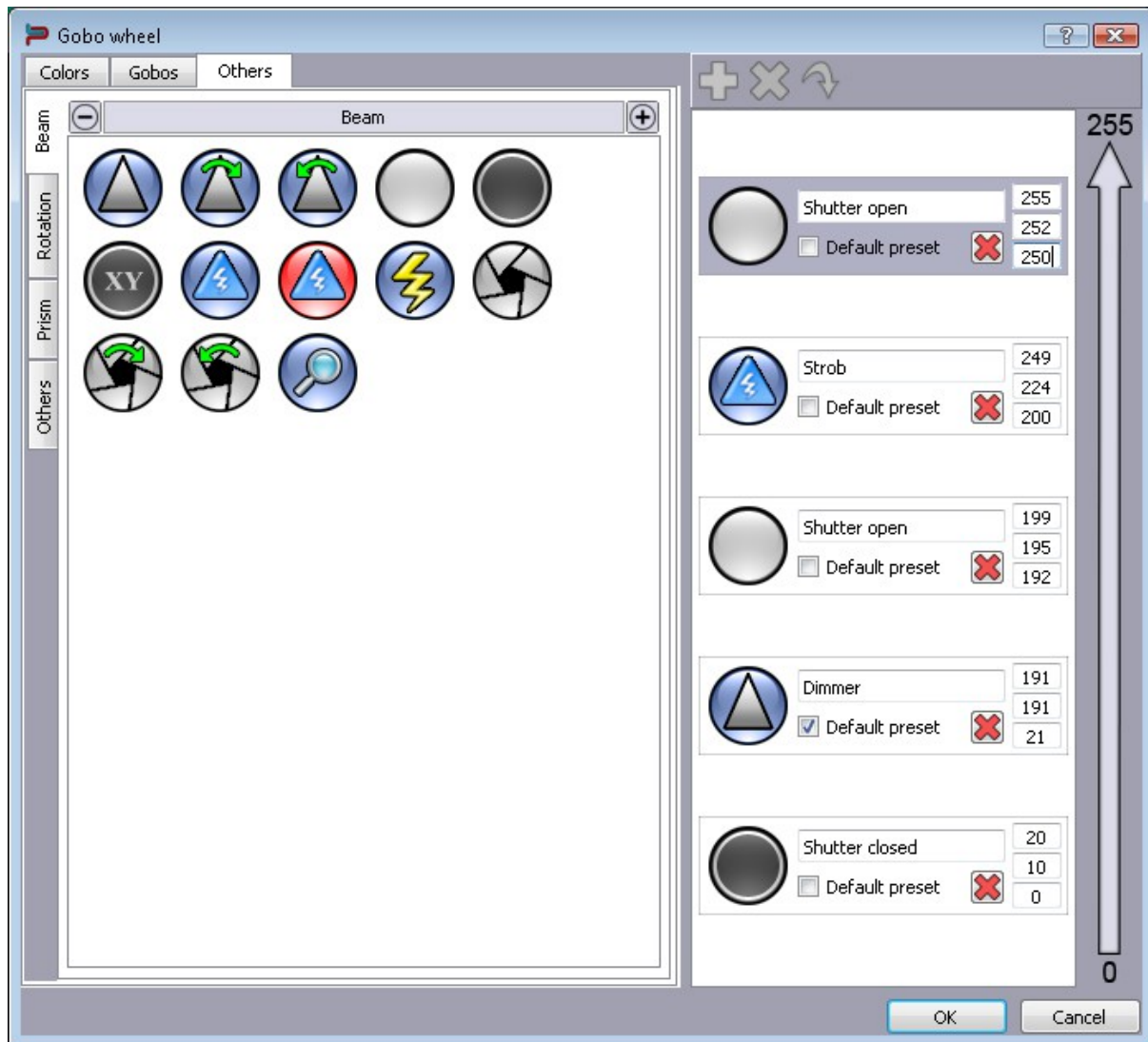


*Fenêtre d'édition des présélections pour le canal Gobo*



La fenêtre des présélections est divisée en 2 parties (droite et gauche). La section de gauche propose une multitude d'images de présélections contenues dans le logiciel. La section de droite représente la liste des présélections définies pour le canal.

Sélectionnez une famille de présélections à gauche et déplacez l'image souhaitée en glissé/collé sur la section de droite pour définir une nouvelle présélection sur le canal. La nouvelle présélection apparaît alors dans la liste de droite.



*Nouvelle présélection pour le canal Shutter*

La première présélection est positionnée en bas de la section de droite. Il est possible de changer le nom de la présélection, de choisir la valeur DMX de fin, de référence et de début et de définir une présélection par défaut pour le canal.

De bas vers le haut :

- ◆ La valeur de début est la valeur DMX à laquelle démarre la présélection.
- ◆ La valeur de fin est la valeur DMX à laquelle termine la présélection.
- ◆ La valeur de référence est la valeur à laquelle va se positionner la présélection quand elle sera utilisée et sélectionnée dans le logiciel.



## Présélection par défaut

Cochez la case Défaut pour définir la valeur de référence de la présélection comme la valeur par défaut du canal. Chaque canal ne possède qu'une seule valeur 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.

Par exemple, si vous désirez allumer le faisceau de vos appareils, vous devez mettre le Shutter sur sa position ouverte, ouvrir l'iris et augmenter l'intensité lumineuse du Dimmer. Les valeurs par défaut permettent de positionner tous les canaux à leur valeur par défaut avec un seul clic. Il est très important de bien positionner ces valeurs sur les canaux.

Vous pouvez affecter une image à une présélection existante. Choisissez la nouvelle image de référence dans la section de gauche, sélectionnez la présélection dans la section de droite et utilisez l'option Mettre à jour. Il est aussi possible d'utiliser la touche CTRL et de faire glisser l'image sur la présélection.

Continuez à ajouter des présélections dans la partie de droite pour compléter le contenu du canal et définissez correctement les valeurs DMX de début et de fin de chaque présélection. Les listes seront utilisées dans le mode éditeur du logiciel et seront affichées sur les canaux DMX de contrôle. Certaines fonctions du mode Live Board peuvent aussi utiliser certaines présélections.

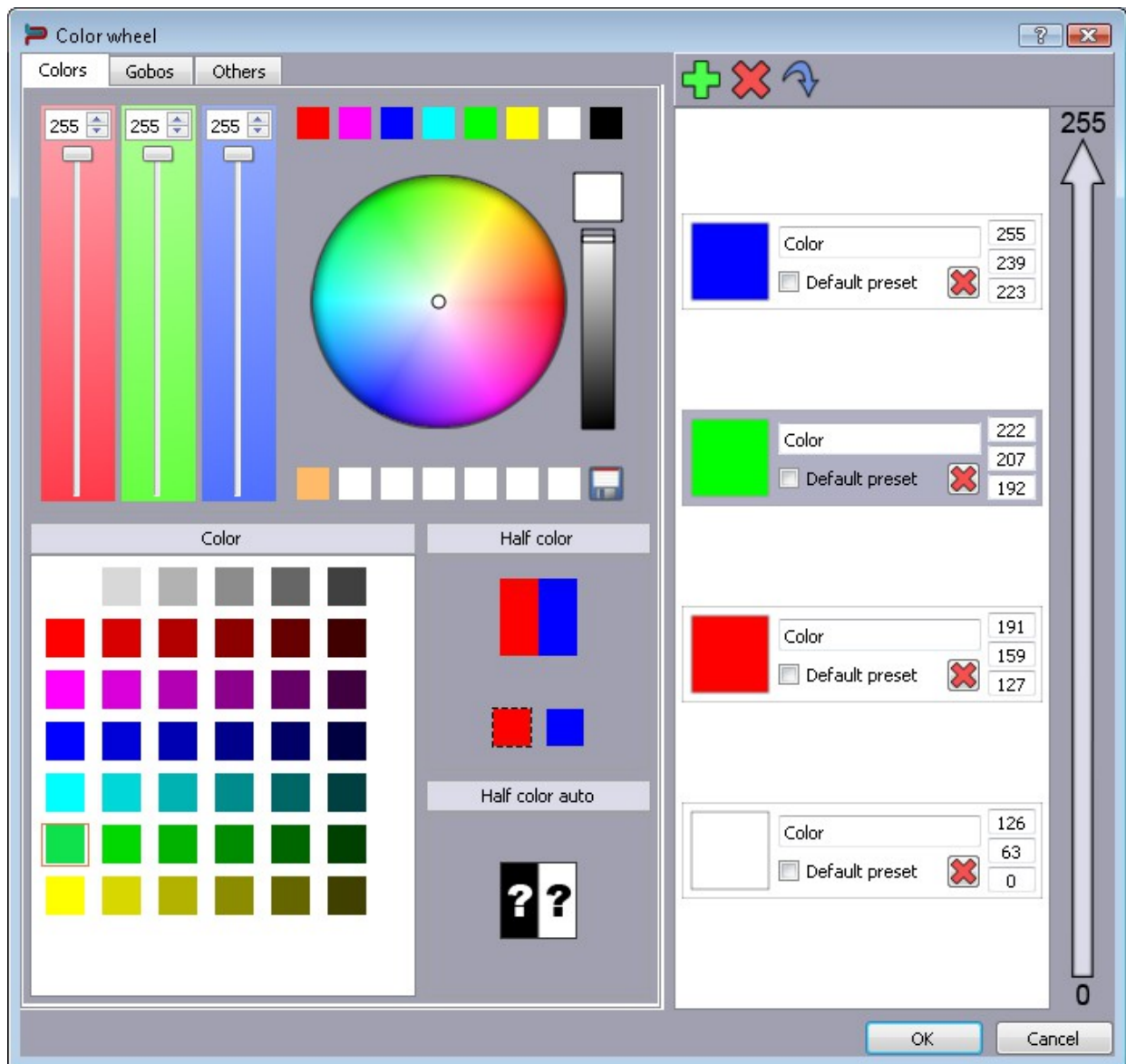
## Gobo et autres présélections

La famille Gobo est utilisée pour créer des présélections de type Gobo. Avec un canal de type Roue de Gobo, la famille Gobo s'affichera automatiquement lors de l'appel de la fenêtre des présélections.

Le logiciel donne plusieurs familles différentes qui fonctionnent pratiquement toutes comme la famille Gobo.

## La présélection couleur

Cette famille est utilisée pour créer des présélections de couleurs. Avec un canal DMX de type couleur, la famille apparaît automatiquement.



*Présélection de couleur*

En haut de la fenêtre se trouve la palette de couleur permettant de choisir les valeurs RGB / RVB (Rouge, Vert, Bleu) de la couleur.

En dessous se trouve une liste de 42 couleurs personnalisables grâce à la palette de la façon suivante :

- ♦ Sélectionnez une couleur dans la liste.
- ♦ Modifiez la couleur sélectionnée avec la palette.
- ♦ Glissez la couleur vers la liste des présélections à droite de la fenêtre.
- ♦ La nouvelle couleur apparaît dans la liste
- ♦ Modifiez le nom de la présélection et affinez les valeurs DMX de début et de fin.

## **Présélection de double couleur**

La fonction de double couleur est disponible avec la famille couleur. Il y a 2 possibilités : Demi couleur et demi couleur automatique.

Vous pouvez choisir 2 couleurs différentes avec l'option de demi couleur. Sélectionnez le carré de la première couleur et changez la couleur avec la palette et répétez l'opération avec la seconde couleur. Glissez la demie couleur dans la liste des présélections à droite de la fenêtre.

Lorsque vous glissez la demie couleur automatique sur la liste des présélections, la présélection est créée et les couleurs sont définies automatiquement en fonction des couleurs déjà présentes dans la liste. Cette option est pratique, il suffit de créer dans un premier temps toutes les couleurs pleines et ensuite d'ajouter les demi couleurs automatiques entre chacune des couleurs.

## **Sauver, charger et modifier les Profils**

3 options sont disponibles en haut de la fenêtre de l'éditeur de Profil : Créer un nouvel appareil, Ouvrir un Profil existant, Sauver le Profil d'un appareil.

Tous les fichiers des appareils sont sauvés par défaut dans le répertoire Profils du logiciel. Il est recommandé de sauver les nouveaux Profils dans le même répertoire ou de créer un dossier personnel dans ce répertoire. Il est conseillé d'effectuer une sauvegarde fréquente de vos Profils dans le cas d'une réinstallation ou d'un problème avec votre disque.

Nous invitons les utilisateurs à échanger leurs Profils et à les envoyer aux revendeurs ou au fabricant pour garder une base de donnée à jour.

## **Inclure et utiliser les Profils dans un projet**

L'appareil venant d'être créé peut être utilisé directement dans le projet. Sélectionnez l'onglet du Patch et référez vous au manuel Comment patcher un Profil DMX.

Maintenant vous pouvez créer votre propre Profil. Consultez toujours le manuel de vos appareils pour connaître les listes des présélections et utiliser l'éditeur de Profil pour personnaliser vos fichiers de Profil.

## 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.