



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT CREER DES SCENES ET DES PROGRAMMES

V 1.7.0

Introduction	3
Patch et contrôle	3
Menu de la zone 2D de selection des appareils.....	3
Selection des appareils	4
Fenêtre des circuits et des presets	5
Fenêtre des presets.....	5
Fenêtre des circuits.....	6
Affichage en mode preset.....	7
Utiliser la sélection et les préséts	10
Pas, Scènes, Programmes et Séquences	10
Définitions	11
Pas (step).....	11
Scène	11
Programmes	12
Séquences	12
Créer et sauver le contenu des scènes et des programmes	13
Créer et sauvegarder le contenu des pas	15
Sélection multiple des pas.....	16
Les options de prévisualisation	17
Les Options de Déclenchements	18
Options de Raccourcis.....	19
Options Médias	20
Ajouter un mode de jeu BPM aux scènes et programmes	20
Ajouter un mode de jeu BPM	20

INTRODUCTION

Ce chapitre décrit comment créer facilement et rapidement des pas, des scènes et des programmes avec le logiciel.

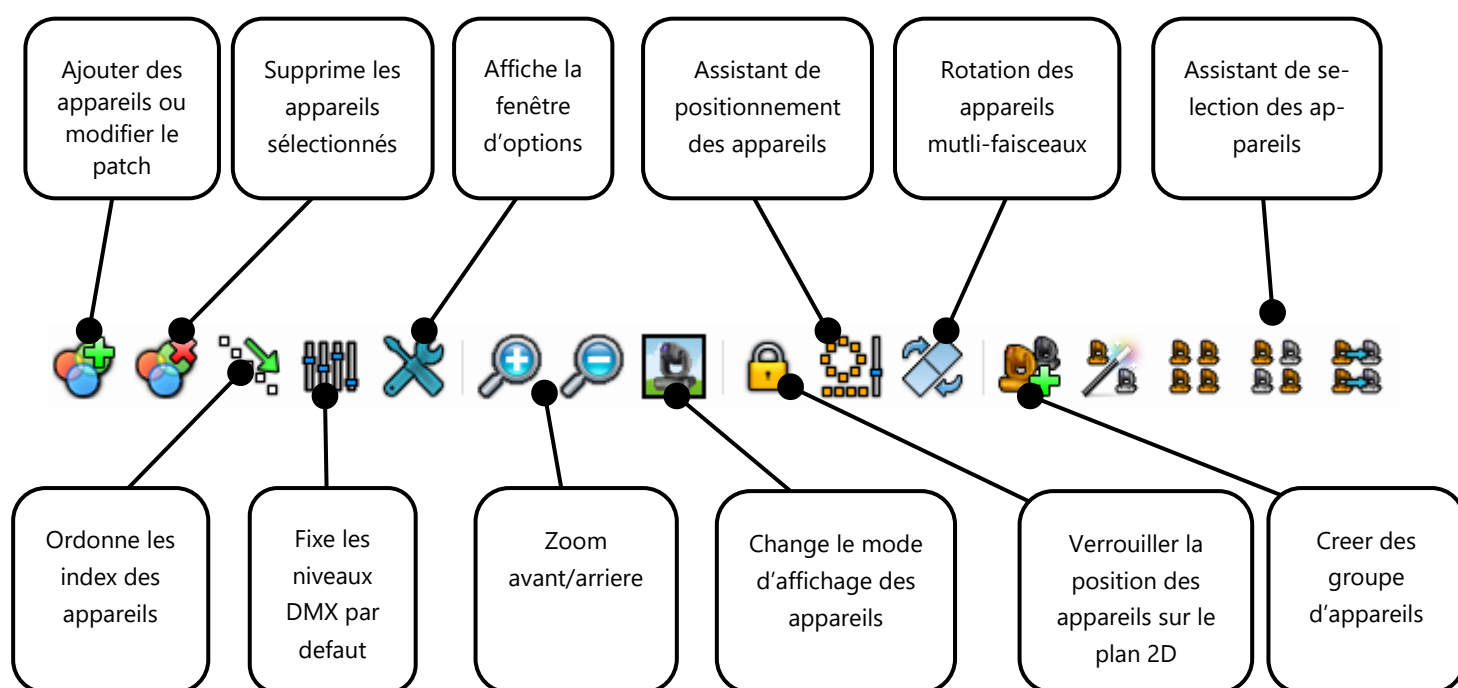
Les Pas, les Scènes et les Programmes sont la base de la programmation DMX. Il est impératif de comprendre leur sens, leur fonctionnement et leur utilité avant de commencer la programmation du show.

Avant de créer des Pas, des Scènes ou des Programmes, il faut démarrer le logiciel et appliquer un Patch DMX de Profils. Référez-vous aux chap. 1 **Comment créer des Profils** et chap. 2 **Comment Patcher les Profils** pour valider les étapes initiales. Des tutoriaux vidéo sont également disponibles.

PATCH ET CONTROLE

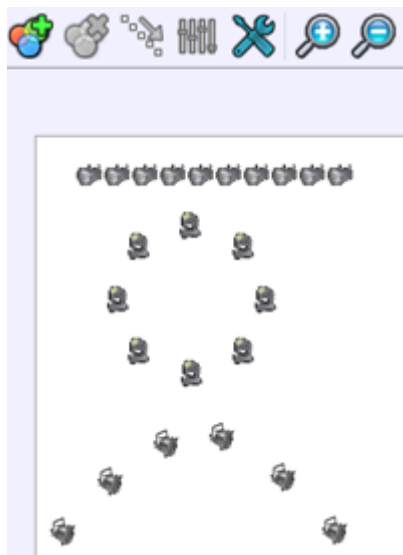
Une programmation réussie nécessite un Patch correct. Vérifiez la conformité des Profils avec les appareils concernés ainsi que l'exactitude des adresses DMX. Référez-vous aux chapitres **Comment créer des Profils** et **Comment Patcher les Profils** pour procéder à ces 2 étapes importantes.

MENU DE LA ZONE 2D DE SELECTION DES APPAREILS

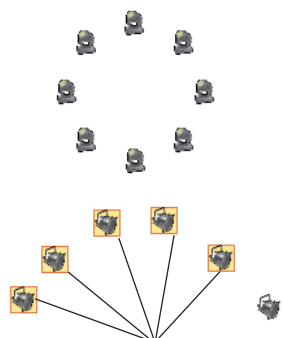


SELECTION DES APPAREILS

- Vous pouvez sélectionner/désélectionner les appareils représentés dans la zone 2D :

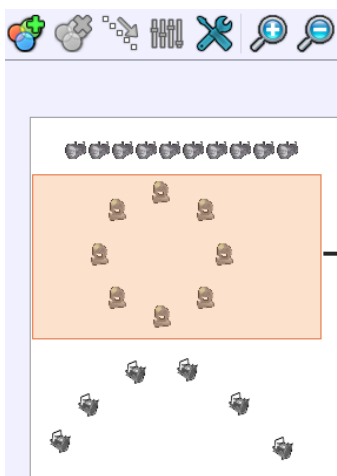


Cliquer sur un appareil
pour le sélectionner

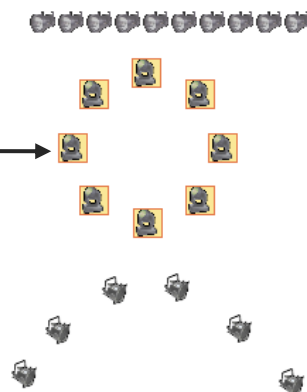


Maintenir CTRL+Click pour
une multi-sélection

- Vous pouvez aussi dessiner un rectangle de sélection



Choisir un point de départ
et maintenir le bouton
gauche de la souris pour
tracer un rectangle. Relâ-
cher la souris : tous les ap-
pareils dans la zone seront
sélectionnés



Pour tout désélectionner, cliquer n'importe où sur la zone blanche.



Quand le verrou de position est actif, vous pouvez désélectionner un appareil en cliquant dessus une 2nd fois.

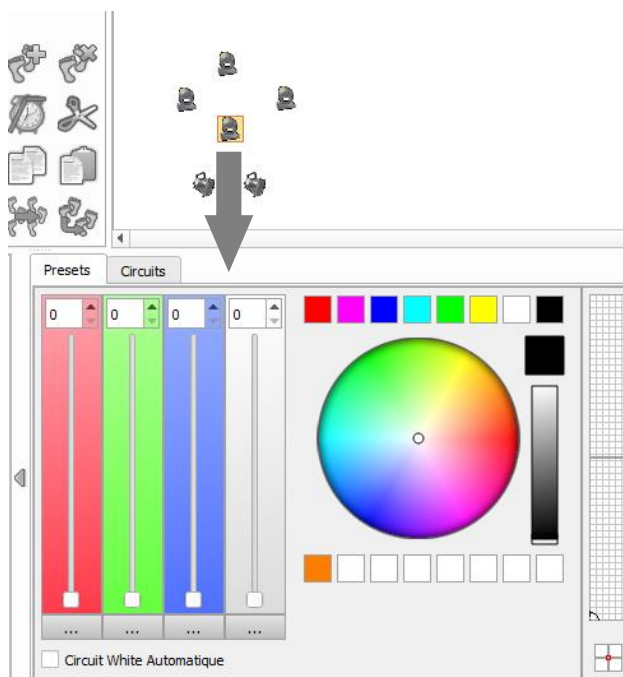


Les niveaux DMX et les valeurs des présélections impactent uniquement les appareils que vous aurez préalablement sélectionné. Vérifiez toujours si les bons appareils sont sélectionnés avant de programmer un Pas ou une scène et leur envoyer des valeurs DMX.

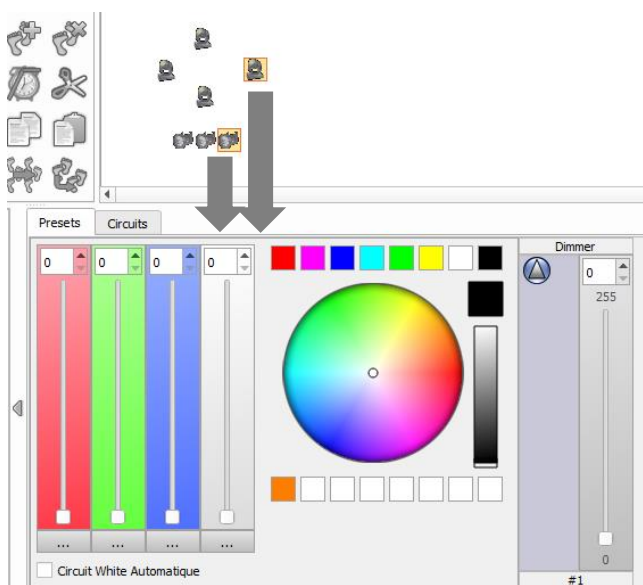
FENETRE DES CIRCUITS ET DES PRESETS

La fenêtre de contrôle DMX apparaît sous la zone 2D. Il existe deux types possibles d'affichage des commandes: le mode d'affichage des Presets et le mode d'affichage des Circuits.

FENETRE DES PRESETS



Lorsqu'un appareil est sélectionné, ses canaux et presets apparaissent en dessous dans la fenêtre des circuits. (On y retrouve tous les canaux préalablement paramétrés dans l'éditeur de profils.)



Lorsque des appareils aux caractéristiques différentes sont sélectionnés en même temps, la fenêtre des circuits ne présente que les canaux des fonctions communes à ces deux types d'appareils.

Par exemple, pour deux appareils différents possédant tous deux une fonction RGB, le logiciel affichera la palette de contrôle RGB.

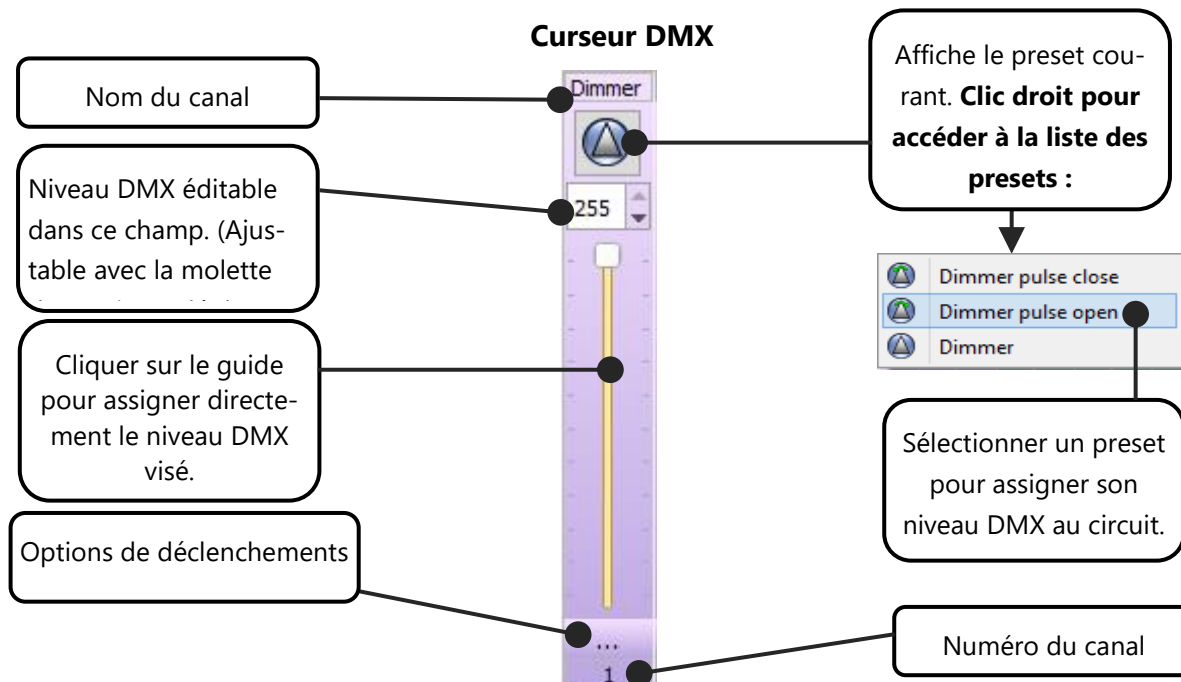
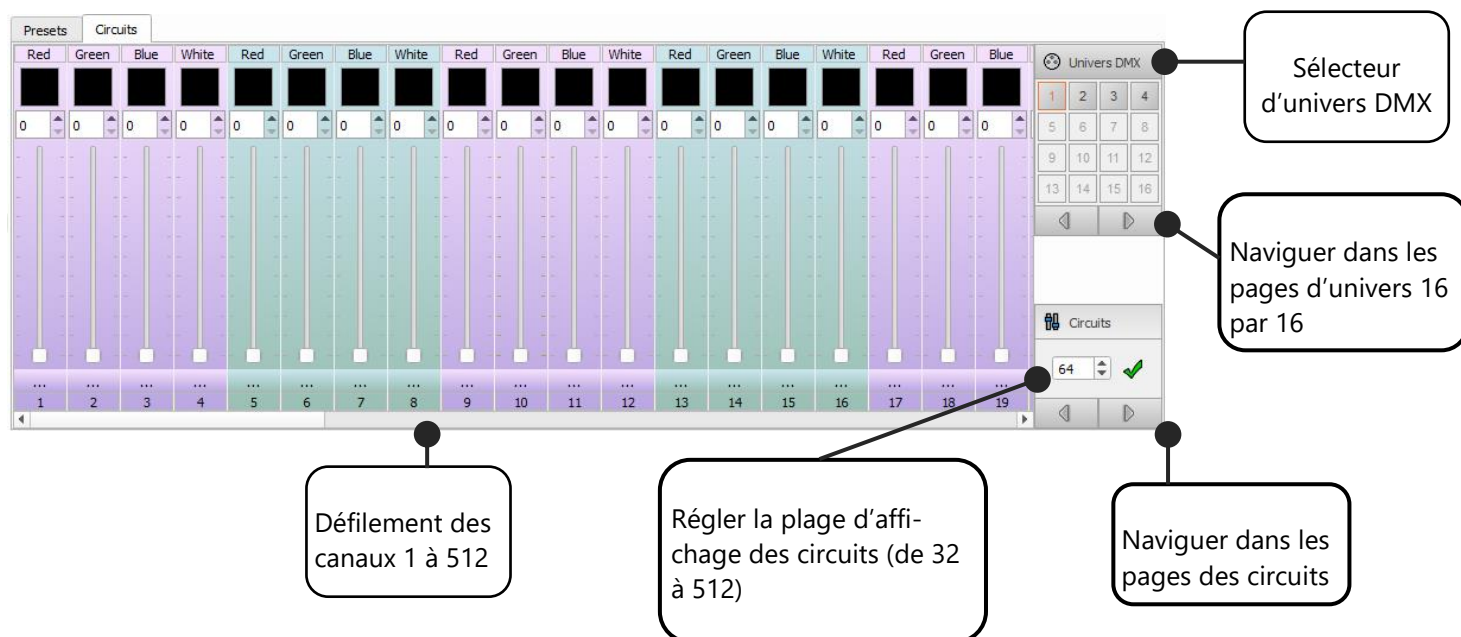
Maintenant si les deux appareils ont aussi un Pan/Tilt alors la palette de contrôle Pan/Tilt sera également présentée, etc...

En revanche, si seulement un des deux éclairages proposait une fonction Pan/Tilt, alors la palette Pan/Tilt ne serait pas proposée dans la fenêtre des circuits.

FENETRE DES CIRCUITS

Le mode d'affichage des circuit reproduit des curseurs classiques pour chacun des canaux DMX. Le logiciel peut contrôler 128 univers DMX de 512 canaux donc chaque utilisateur a la possibilité de basculer d'un univers à l'autre.

Le logiciel propose 3 couleurs de circuits : gris clair pour les canaux neutres (aucun profil associé), et deux autres couleurs pour distinguer les appareils pairs et impairs.

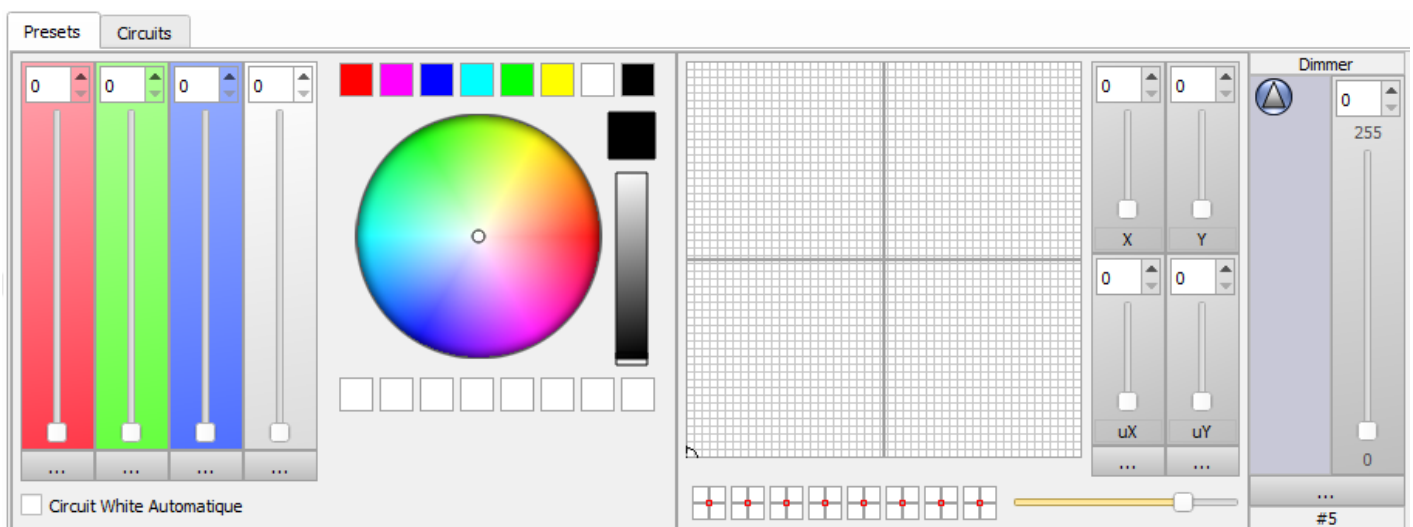


AFFICHAGE EN MODE PRESET

Le second mode de contrôle est le plus intéressant, c'est le mode présélection (Preset) : autrement dit, celui qui est utilisé par défaut par le logiciel. Directement ajusté sur les valeurs Preset, il décline les fonctionnalités disponibles sous un affichage ludique comme la palette Pan et Tilt ou la palette de couleur RGB / CMY.

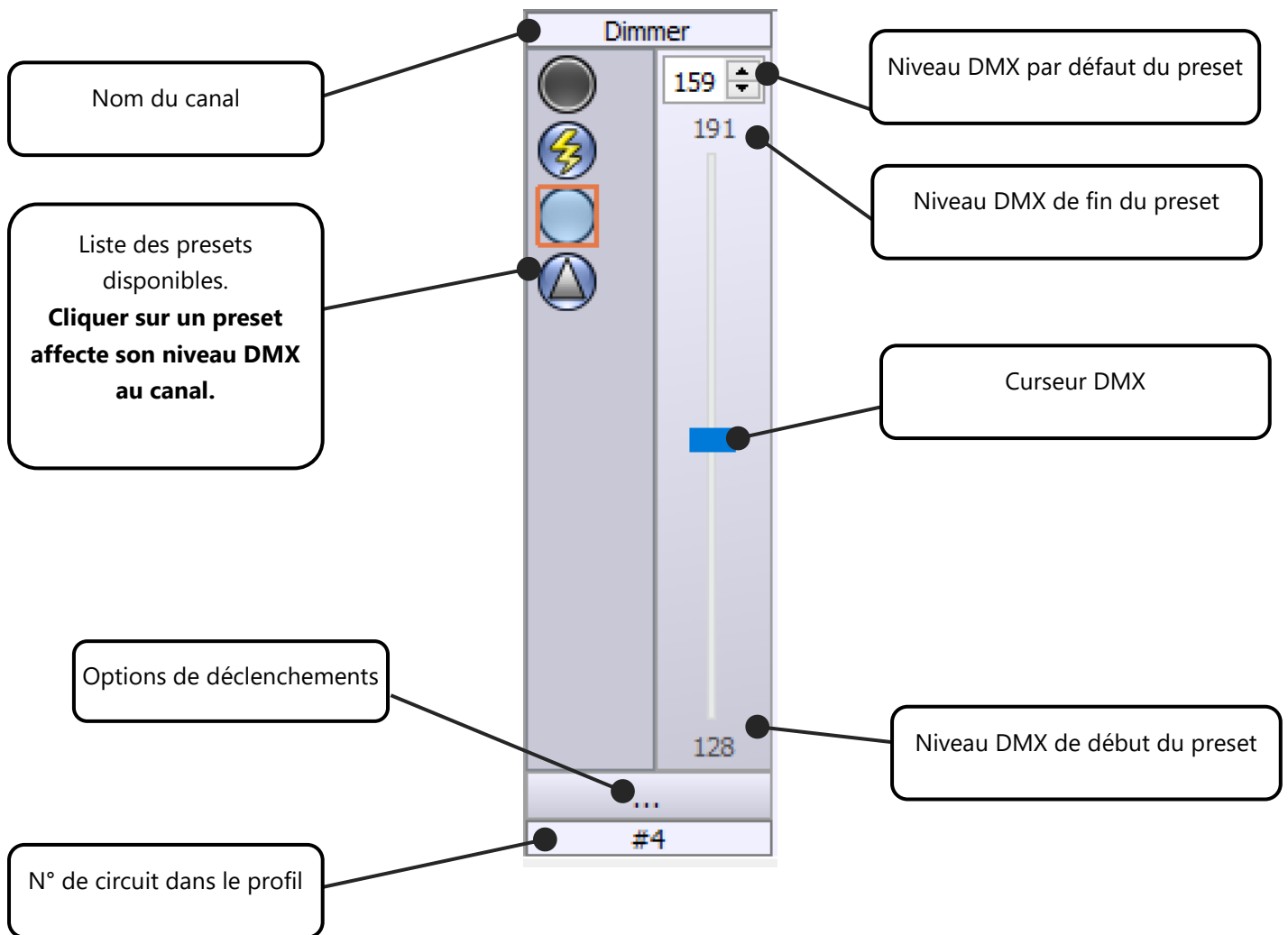


Au moins 1 appareil doit être sélectionné pour faire apparaître la zone d'affichage des Presets



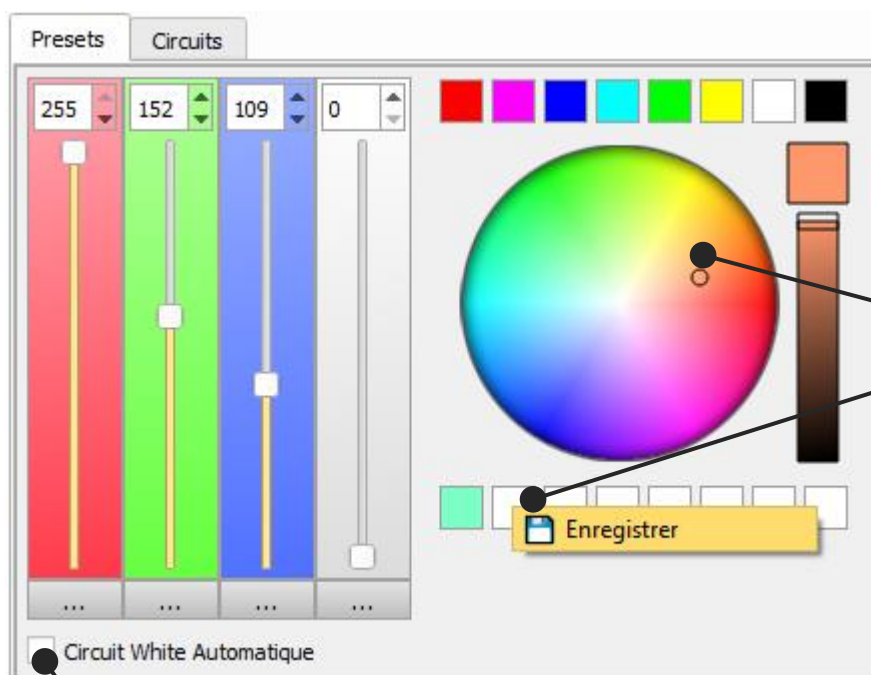
NOTE: Le mode presets est très intéressant puisqu'il gère automatiquement les univers DMX, contrairement au mode circuit qui lui, oblige l'utilisateur à basculer manuellement d'un univers à un autre. En sélectionnant les appareils désirés, la gestion de leurs univers s'effectue ainsi automatiquement.

Curseur preset



Le curseur permet d'ajuster la valeur DMX du preset sélectionné entre sa valeur maximale et sa valeur minimale définies préalablement (référez-vous au chapitre 1 **Comment Créer des Profils**). Il est possible d'annuler la présélection et revenir au niveau DMX nul en cliquant dessus une seconde fois.

Palette de couleur RVB, RVBB, RVBA et CMJ



Raccourcis vers les couleurs primaires

La palette peut sauvegarder des couleurs personnalisées:

1. Choisir une couleur sur la palette
2. Clic droit sur une case mémoire pour la sauvegarder

Il suffit ensuite de cliquer sur les cellules pour rappeler sa couleur.

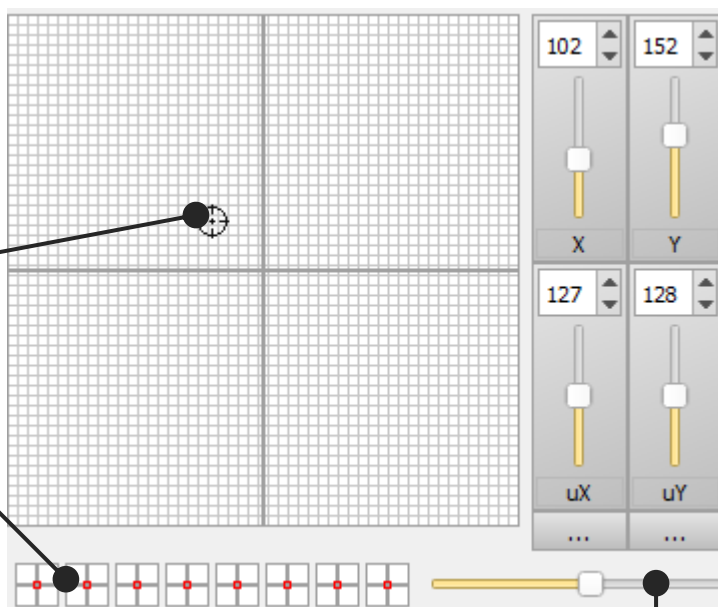
Cocher l'option pour que les valeurs du canal Blanc soient calculées automatiquement sur une moyenne des canaux RGB

Palette de Pan et Tilt

La palette peut mémoriser des positions personnalisées :

1. Choisir une position sur la palette.
2. Clic droit pour sauver la position dans une cellule.

Il suffit de cliquer sur une case mémoire pour rappeler sa position.



Ajuste la précision de la souris pour un positionnement en finesse.

UTILISER LA SELECTION ET LES PRESETS

En sélectionnant les appareils dans la zone de sélection du logiciel et en utilisant les presets, on aperçoit les niveaux DMX changer et les appareils réagir. La communication DMX est alors effective et le logiciel communique avec les éclairages. Il est recommandé de tester rapidement le fonctionnement des éclairages en utilisant les presets.

Maintenant que tout fonctionne correctement et que vous vous êtes familiarisé avec les commandes du logiciel (sélections et contrôles), il est possible de commencer la programmation DMX.

PAS, SCENES, PROGRAMMES ET SEQUENCES

Avant de poursuivre la méthodologie d'une programmation DMX, intéressons-nous au vocabulaire technique utilisé. Le logiciel utilise des Pas, des Scènes, des Programmes mais ils peuvent aussi être appelés Cues, Scènes et Programmes.

The screenshot shows the software interface with two main tables. The top table, titled 'Scènes', lists three scenes. The bottom table, titled 'Pas', lists steps for the selected scene (Scene 1). Callouts point to specific elements:

- Scène sélectionnée**: Points to 'Scene 1' in the 'Scènes' table.
- Liste des Scènes**: Points to the list of scenes in the 'Scènes' table.
- Pas sélectionné**: Points to step 6 in the 'Pas' table.
- Liste des Pas de la Scène sélectionnée**: Points to the list of steps in the 'Pas' table.

Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	Touche	Live
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 03s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 2	00m 00s 000	3 Boucles	Suivant	00m 05s 640	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 19s 960	[3]	<input checked="" type="checkbox"/>

	Temps de fondu	Temps d'attente	Total
1	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 000
2	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 120
3	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 240
4	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 360
5	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 480
6	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 600
7	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 720

Liste des Scènes et des Pas

DEFINITIONS

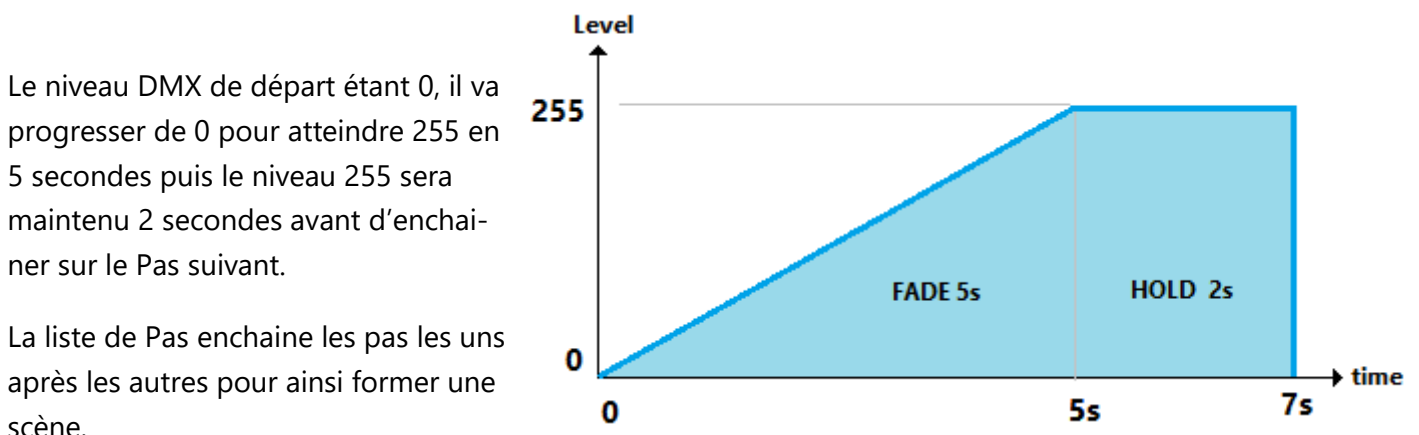
PAS (STEP)

Un Pas est une mémoire DMX pouvant enregistrer un état DMX fixe par canal. Chaque pas peut enregistrer 512 canaux par univers DMX.

Un pas inclut nécessairement un temps d'attente et un temps de fondu.

- Le temps d'attente est une durée pendant laquelle le niveau DMX est maintenu sur l'état courant du Pas.
- Le temps de fondu est la durée nécessaire pour que le niveau DMX atteigne l'état courant DMX du Pas. Le temps de fondu nécessite un état DMX antérieur puisqu'il sert à effectuer une transition progressive.

Exemple: Un pas contenant un niveau DMX égal à 225 sur le canal 1, avec 2 secondes de temps d'attente et 5 secondes de temps de fondu va se comporter comme suit:



Certaines consoles DMX traditionnelles utilisent le terme Scène ou Cues pour définir les Pas du logiciel. Mais les fonctions sont identiques.

SCENE

Une scène est constituée d'une liste de Pas. En effet, les scènes n'enregistrant pas de niveaux DMX, et elles doivent impérativement contenir au moins un Pas pour être effective. **En bref, lorsque l'on joue une scène, on joue les pas contenus dans celle-ci.**

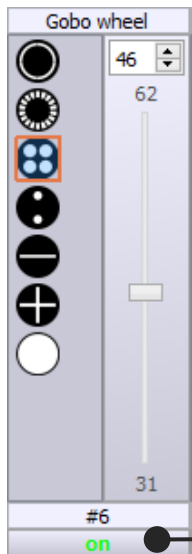
Une scène peut se répéter (on dit alors qu'elle 'boucle' sur elle-même), ou enchaîner un saut vers une autre scène. Chaque scène possède un temps de montée (fondu croisé) afin de préparer la venue de la scène suivante et effectuer des transitions DMX propres. Il n'est possible de jouer qu'une seule scène à la fois.



Certaines consoles DMX traditionnelles utilisent le terme Programme pour définir une Scène du logiciel. Mais les fonctions sont identiques.

PROGRAMMES

Dans le logiciel, un programme a les mêmes propriétés qu'une scène à la différence près que l'on peut jouer plusieurs programmes simultanément et qu'ils ne peuvent pas effectuer de sauts automatiques vers un autre programme. Les programmes permettent également de 'prendre la main' sur la programmation initiale : en effet, si seules les scènes peuvent être écrites dans la carte mémoire de l'interface et donc jouées sous le mode autonome, les programmes sont en revanche toujours prioritaires sur les scènes.



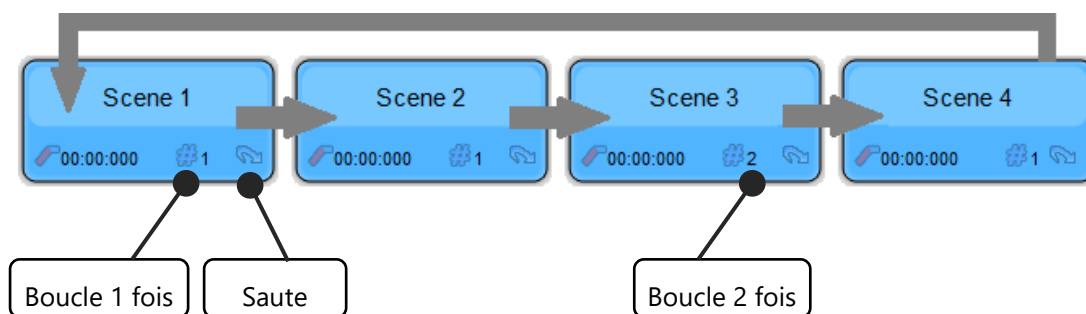
Les circuits deviennent « actifs » automatiquement dès qu'un niveau DMX a été modifié. Il est toutefois possible de les définir manuellement depuis la fenêtre des circuits ou depuis les présélections grâce aux boutons ON/OFF.

Les programmes sont toujours prioritaires sur les scènes. Si deux programmes jouent sur des circuits identiques, la priorité est donnée au dernier programme démarré (LTP).

Mode ON = Canal Actif

SEQUENCES

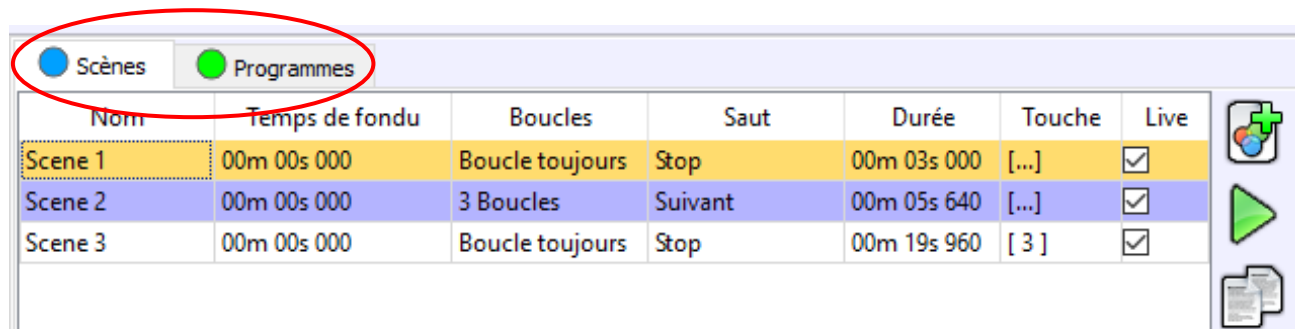
Une séquence est l'organisation d'une suite de scènes jouées consécutivement :



Seules les scènes peuvent être séquencées ; les programmes ne le sont pas.

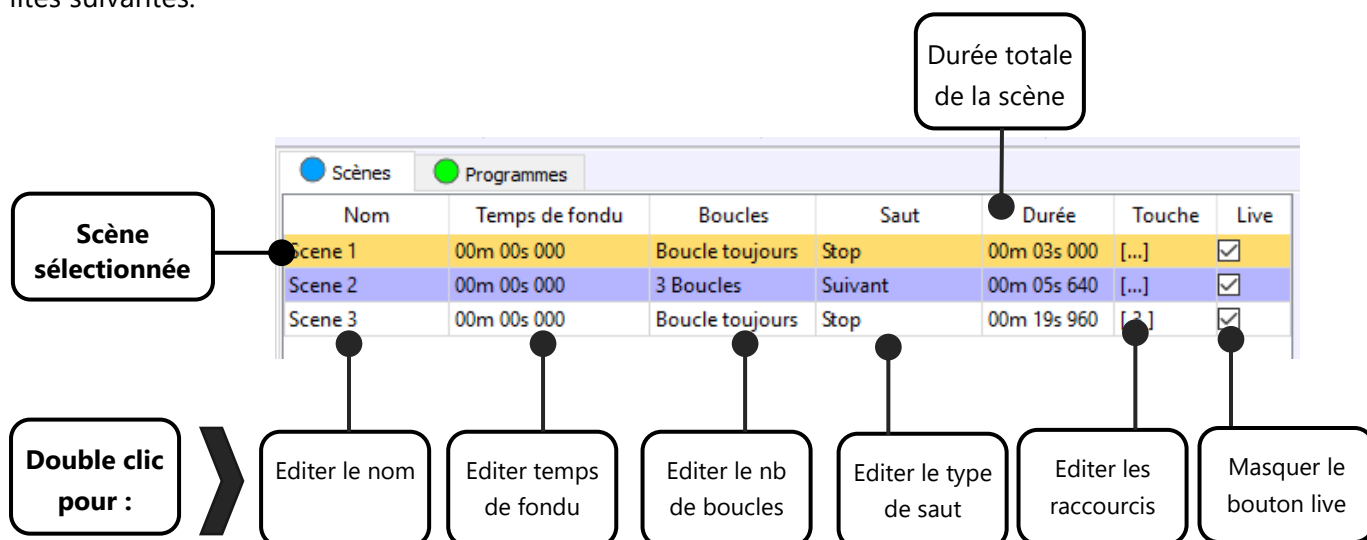
CREER ET SAUVER LE CONTENU DES SCENES ET DES PROGRAMMES

Pour visualiser les scènes et les programmes créés, sélectionnez l'onglet correspondant :

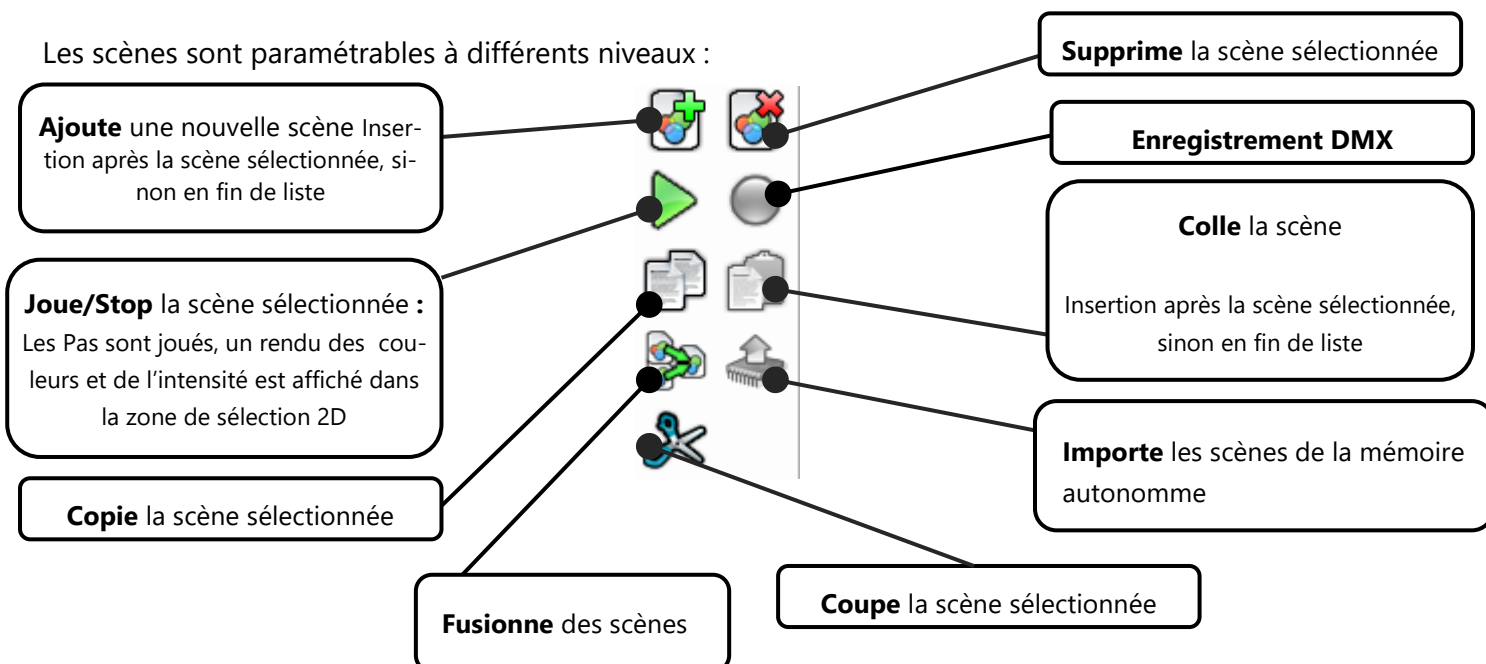


Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	Touche	Live
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 03s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 2	00m 00s 000	3 Boucles	Suivant	00m 05s 640	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 19s 960	[3]	<input checked="" type="checkbox"/>

Les options des scènes et des programmes sont situées à droite de chaque liste et permettent les fonctionnalités suivantes:



Les scènes sont paramétrables à différents niveaux :



Temps de Fondu : Au démarrage de la scène, les canaux DMX vont atteindre les niveaux DMX du premier pas suivant la durée indiquée. On appelle aussi ce temps « Fondu d'entrée »

Boucle : La Scène boucle toujours par défaut. Cependant il est possible de paramétrer l'enchaînement à la scène suivante en programmant un nombre de boucles précis.

Saut : Par défaut, le champ vide indique que la Scène s'arrêtera en fin de boucle, sauf si celle-ci est paramétrée pour boucler indéfiniment. 'Suivant' indique que la Scène passera à la Scène suivante après le nombre de boucle programmé effectué. 'Pause' indique qu'une fois terminée la Scène restera sur le dernier pas. Le nom d'une Scène indique que la Scène courante passera à cette Scène directement. Les Programmes ne possèdent pas de saut.

Touche: Ouvre la fenêtre de paramétrage des raccourcis et options de déclenchements.

Live : Permet en le cochant d'afficher la Scène dans le « Live Board »

Les modifications effectuées dans les champs sont immédiatement appliquées. L'ajout de Scène, la création de Pas et le choix des options est simplifié. Pensez à sauvegarder votre show régulièrement !

Enregistrement DMX : Permet lorsque l'interface est connectée en DMX IN d'enregistrer les pas directement depuis les signaux DMX reçus dans le logiciel.

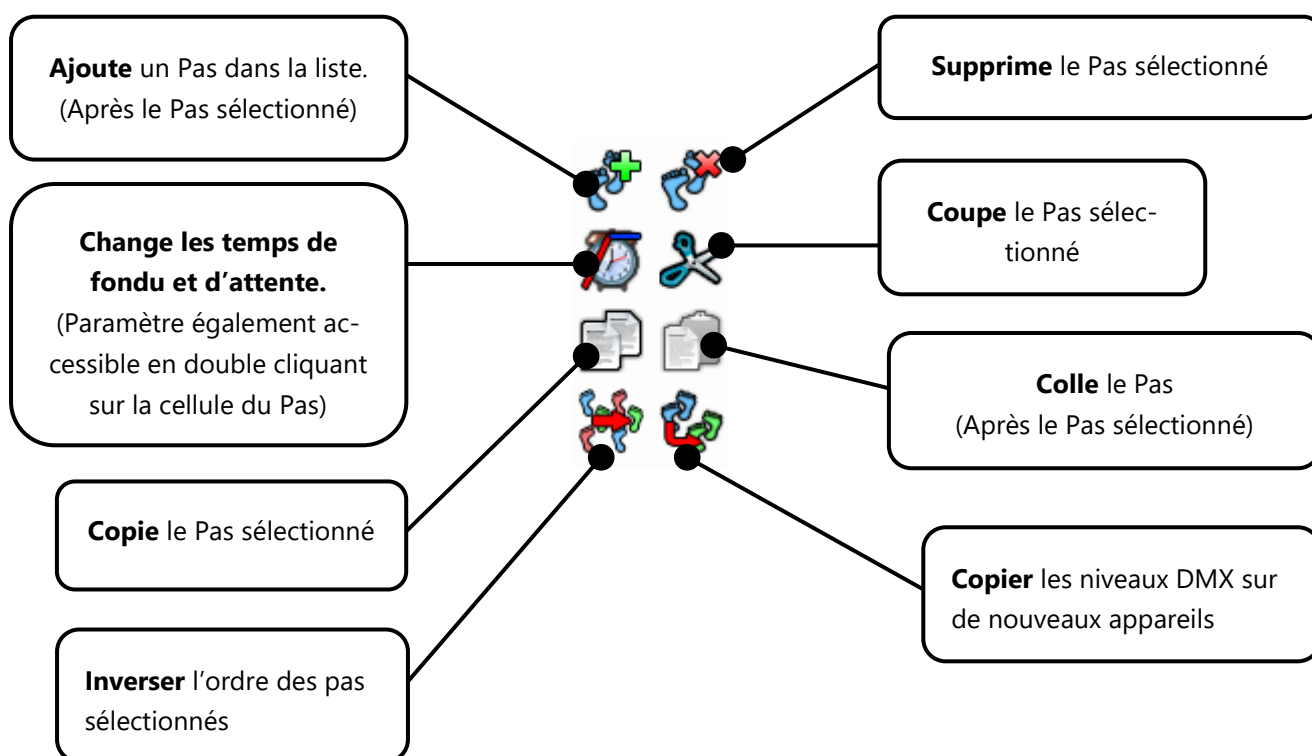


Ajouter une nouvelle scène, créer son contenu DMX avec les pas et y travailler en ajustant ses options. Vous verrez à quel point cela est facile. Les modifications apportées aux scènes sont enregistrées automatiquement, mais prenez soin de sauvegarder le projet souvent pour une sécurité renforcée.

CREER ET SAUVEGARDER LE CONTENU DES PAS

Les Pas enregistrent les valeurs DMX ; ils sont le contenu DMX d'une scène. Il est possible d'avoir un seul pas pour une scène statique ou plusieurs pas pour une scène dynamique. Les pas réagissent et leur contenu est modifié en fonction de la sélection des profils (dans la zone de sélection), et du mode de contrôle par circuits ou par présélections (preset). Chaque modification a une conséquence sur le contenu d'un Pas.

La liste des Pas se situe en dessous de la liste des scènes. La barre d'outils des Pas est située à droite de la liste :



Pas sélectionné

	Temps de fondu	Temps d'attente	Total
1	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 000
2	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 120
3	00m 00s 120	0 m 0 s 0	00m 00s 240
4	00m 00s 120	00m 00s 000	00m 00s 360

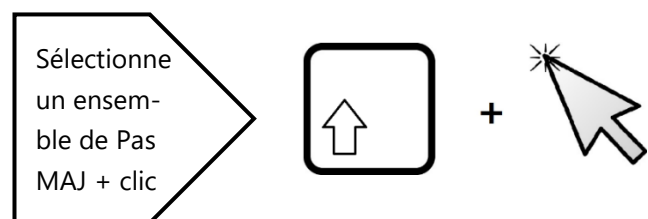
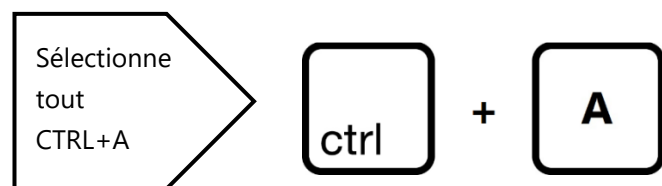
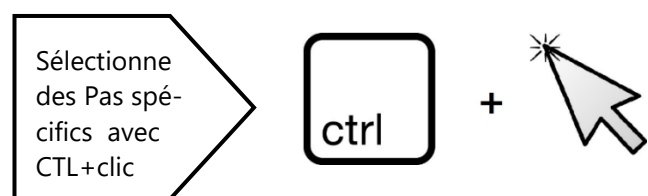
Edite les temps
 Double-cliquer la cellule

Le logiciel offre une interface de création des scènes très intuitive. Il suffit d'ajouter un Pas, sélectionner les appareils que l'on souhaite dans la zone de sélection 2D et paramétrer les valeurs DMX souhaitées à partir des circuits et des presets. On aperçoit instantanément les effets sur les appareils, dans la zone 2D et, innovation du logiciel, sur l'écran de simulation 3D (cf. « Options de prévisualisation » ci-dessous).

Ensuite il suffit de choisir les durées des effets avec les temps de fondu et d'attente. Ce procédé doit être répété pour chaque nouveaux pas.

SELECTION MULTIPLE DES PAS

La sélection multiple est possible dans la liste des Pas grâce à la souris et aux touches clavier **CTRL** et **SHIFT** :



1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000
5	00m 01s 000	00m 05s 000	00m 10s 000
6	00m 02s 000	00m 04s 000	00m 16s 000

1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000
5	00m 01s 000	00m 05s 000	00m 10s 000
6	00m 02s 000	00m 04s 000	00m 16s 000

1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000
5	00m 01s 000	00m 05s 000	00m 10s 000
6	00m 02s 000	00m 04s 000	00m 16s 000

Les modifications DMX sont affectées directement à l'ensemble des Pas sélectionnés (il en est de même avec la sélection multiple des appareils). Cette fonctionnalité est très pratique, par exemple si l'on souhaite ajuster le focus d'un appareil sur l'ensemble de la scène existante, il suffit de sélectionner les appareils à modifier, sélectionner l'ensemble des Pas et modifier le Focus à partir des Presets et des curseurs. Les nouveaux niveaux DMX seront appliqués automatiquement aux Pas sélectionnés.

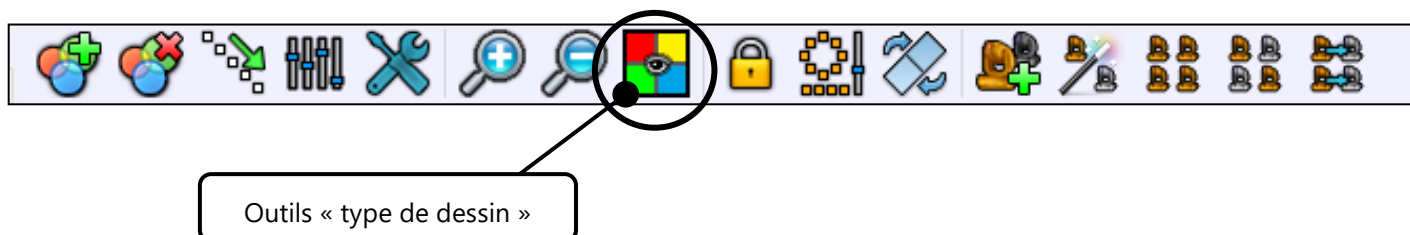
Le logiciel gère l'ensemble des manipulations DMX, vous permettant ainsi d'appréhender la création de scènes et de programmes en toute simplicité, et de réaliser vos shows rapidement. Le générateur d'effet inclus dans le logiciel vous guide pour un résultat optimal. Référez-vous au manuel « *Comment utiliser le générateur d'effets* » pour tout connaître à propos de cet outil.

LES OPTIONS DE PREVISUALISATION

Le logiciel offre une interface très intuitive : tout au long de la programmation, l'utilisateur visualise les effets qu'il applique aux appareils dans la zone de sélection 2D ainsi que dans la configuration 3D.

ZONE 2D

Pour une visualisation instantanée, sélectionner l'ensemble des appareils dans zone 2D puis cliquer sur « type de dessin » à côté de l'option loupe dans la barre d'outils jusqu'à obtenir l'icône suivante :

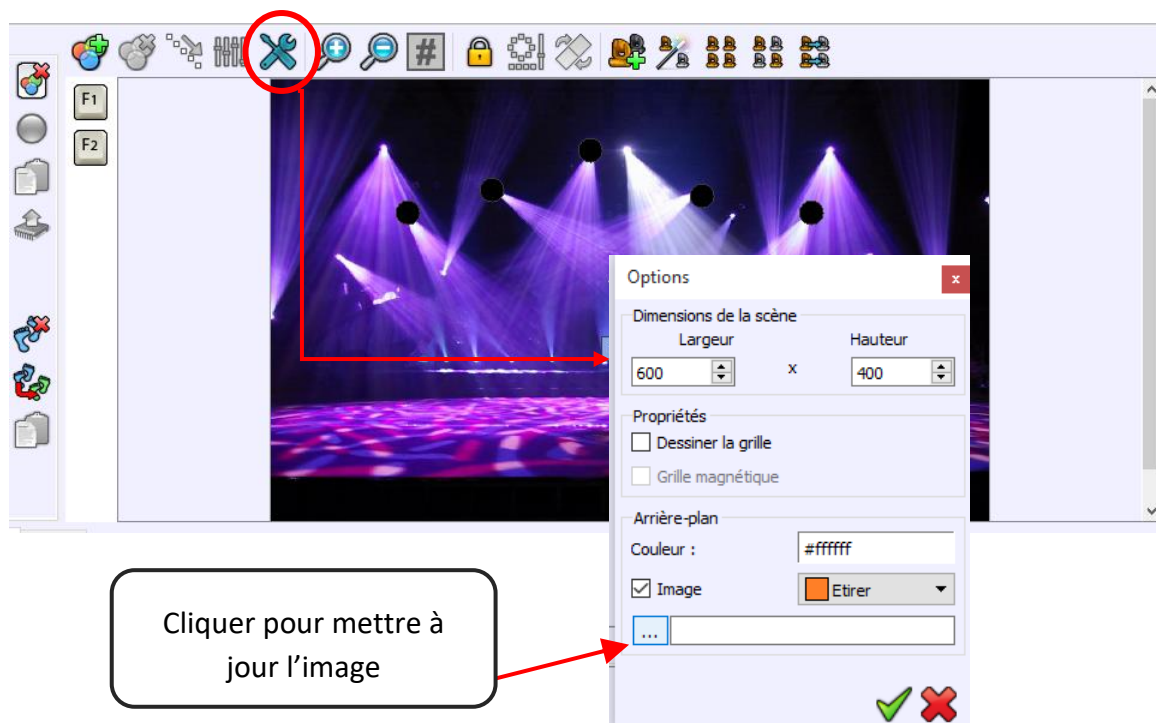


On aperçoit instantanément les effets de couleur sur les appareils, dans la zone 2D et, innovation du logiciel, sur l'écran de simulation 3D.

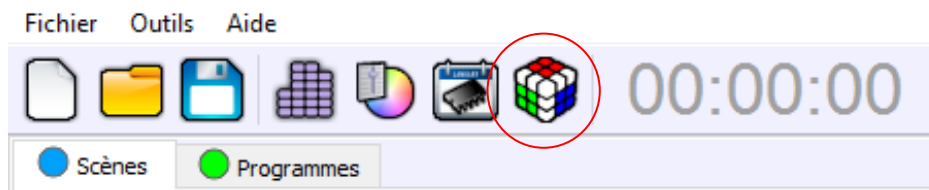


Astuce : afin de reproduire les conditions exactes de votre show, vous pouvez personnaliser la zone 2D en ajoutant une photo d'arrière-plan par exemple.

Pour personnaliser la Zone 2D, cliquer dans 'Paramètres' :



Configuration 3D



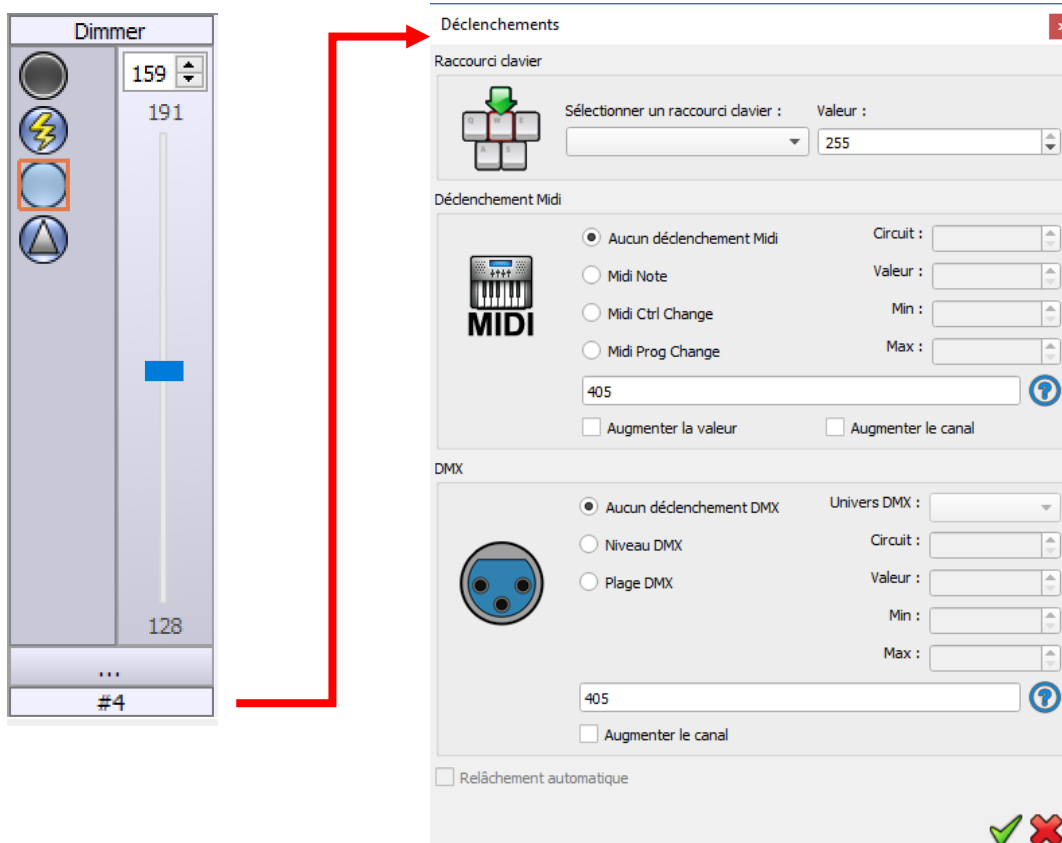
Pour ouvrir la configuration 3D, cliquer sur le cube de la barre d'outils affichée au-dessus des scènes et programmes :

Reportez-vous au manuel d'utilisation du logiciel de simulation 3D temps réel pour appréhender toutes les fonctionnalités de la configuration 3D.

LES OPTIONS DE DECLENCHEMENTS

Vous pouvez paramétrer un curseur Midi ou DMX pour gérer indépendamment le canal.

Cette option est disponible sous le mode d'affichage Circuit comme sous le mode d'affichage Preset.



Vous pouvez également accéder aux options de déclenchements dans la liste des scènes et des programmes en double cliquant sur l'onglet raccourcis « touche » :

Scènes		Programmes				
Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	Touche	Live
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 03s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 2	00m 00s 000	3 Boucles	Suivant	00m 05s 640	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 19s 960	[3]	<input checked="" type="checkbox"/>

OPTIONS DE RACCOURCIS

Touche

Déclenchements

Raccourci clavier

Sélectionner un raccourci clavier :

Média

Déclenchement Midi

☒ Aucun déclenchement Midi

☐ Midi Note

☐ Midi Ctrl Change

☐ Midi Prog Change

DMX

☒ Aucun déclenchement DMX

☐ Niveau DMX

☐ Plage DMX

SA Triggers

Boutons :

Télécommande :

Contacts externes :

☐ Relâchement automatique
 ☒ On / Off

Assigne un raccourci clavier

Assigne un déclenchement MIDI
 Tous contrôleurs MIDI peuvent être connectés à l'ordinateur.

Assigne un déclenchement DMX-IN
 Utiliser l'entrée DMX de l'interface et assigner un canal de déclenchement.

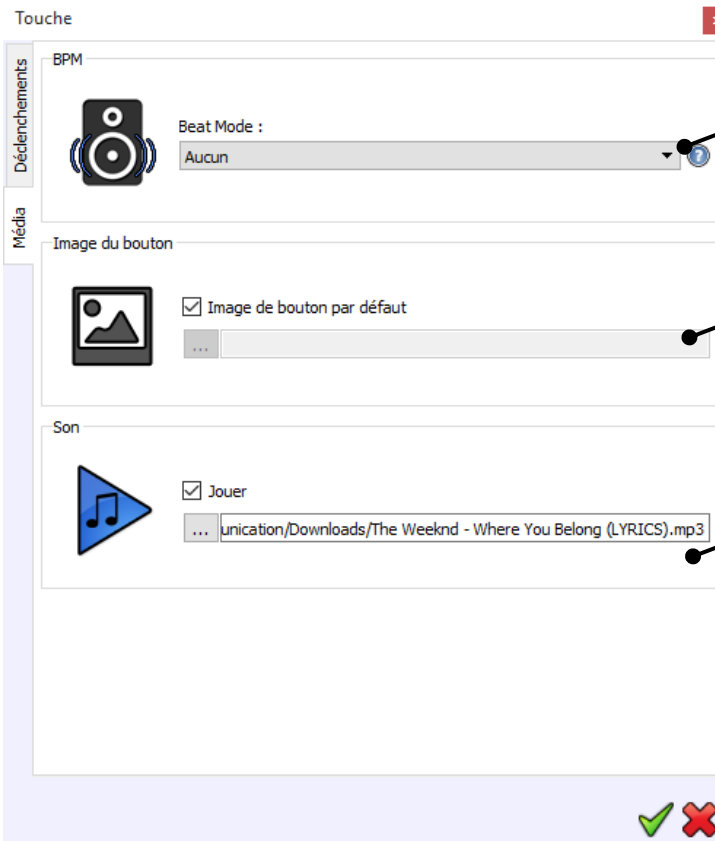
Assigne un déclenchement avec interface DMX
 Utilise les boutons, contacts externes et télécommande.

Mode relâchement auto
 La scène s'arrête quand son raccourci se relâche (flash mode)

Mode ON/OFF
 Quand l'option est cochée la scène joue au premier déclenchement et s'arrête au second

OPTIONS MEDIAS

Vous pouvez configurer vos déclenchements en fonction d'éléments médias annexes.



The screenshot shows the 'Options Médias' window with three main sections: 'BPM', 'Image du bouton', and 'Son'. Each section has a callout box explaining its function:

- BPM:** A callout points to the 'Beat Mode' dropdown menu, stating: 'Ajouter un mode de jeu BPM aux scènes et programmes'.
- Image du bouton:** A callout points to the 'Image de bouton par défaut' checkbox and the image selection area, stating: 'Ajouter une image pour remplacer le bouton de la scène ou du programme dans le Mode Live Board'.
- Son:** A callout points to the 'Jouer' checkbox and the file path input field, stating: 'Associer une musique à la scène ou au programme'.

The window also features a 'Touche' tab at the top, a 'Déclenchements' tab on the left, and a 'Média' tab at the bottom. A green checkmark and a red X icon are visible at the bottom right of the window.

AJOUTER UN MODE DE JEU BPM

Beat sur les pas: Les Pas de Scène sont enchainés sur chaque beat. Vous jouez vos scènes et programmes au rythme de la musique.

Beat avec fondu et attente : Les pas de scène sont enchainés sur chaque beat en tenant compte des temps du fondu et d'attente.

Boucles sur les Beats : Au premier Beat, la scène est jouée intégralement en tenant compte de ses pas et temps de fondus et d'attentes respectifs de chaque pas. Une fois la première boucle de pas finie, la scène attend le prochain Beat pour redémarrer la scène. Les Beats ne sont pas pris en compte pendant la boucle, mais uniquement celle-ci une fois terminée.

Redémarre sur les Beats : La scène redémarre au Pas 0 sur chaque beat.

Beat On/Off: La scène est démarrée ou stoppée sur chaque beat (effet ON/OFF)

Formés sur les fondements de la programmation DMX, vous pouvez maintenant vous reporter au manuel « comment utiliser le générateur d'effets » afin de connaître toutes les fonctionnalités de cet outil performant.