

*Logiciel Version 6.26*

Manuel d'utilisation

# **THE LIGHTING CONTROLLER**

# TABLE DES MATIERES

<b>1. AVANT DE COMMENCER.....</b>	<b>5</b>
LE PRODUIT CONTIENT.....	5
INSTRUCTIONS DE DEBALLAGE.....	5
CONVENTIONS D'ECRITURE .....	5
ICONES .....	5
<b>2. INTRODUCTION .....</b>	<b>6</b>
FONCTIONS DU LOGICIEL .....	6
<i>ControlBoard</i> .....	6
<i>Setup</i> .....	6
<i>Editor</i> .....	6
<i>Live</i> .....	6
<i>StandAlone</i> .....	6
<i>Backup/Restore</i> .....	6
<i>3DView</i> .....	6
<i>Timeline</i> .....	6
INTERFACE CABLE.....	7
VUE D'ENSEMBLE (CABLE).....	7
INTERFACE D512 .....	7
VUE D'ENSEMBLE (D512) .....	7
INTERFACE REMOTE.....	8
VUE D'ENSEMBLE (REMOTE).....	8
<b>3. INTERFACES .....</b>	<b>9</b>
FONCTIONS .....	9
<i>Câble</i> .....	9
<i>D512</i> .....	9
<i>Remote</i> .....	9
ALIMENTATION .....	9
<i>Câble</i> .....	9
<i>D512</i> .....	9
<i>Remote</i> .....	9
<b>4. MISE EN PLACE DU LOGICIEL/MATERIEL.....</b>	<b>10</b>
CONFIGURATION INFORMATIQUE NECESSAIRE (SANS VISUALISATION 3D).....	10
CONFIGURATION INFORMATIQUE NECESSAIRE (AVEC VISUALISATION 3D).....	10
INSTALLATION DU LOGICIEL (WINDOWS® XP, VISTA & 7).....	10
INSTALLATION DES PILOTES (WINDOWS® VISTA & 7).....	13
INSTALLATION DES PILOTES (WINDOWS® XP).....	13
INSTALLATION DES PILOTES (MAC OSX).....	15
REINSTALLATION DES PILOTES (WINDOWS® VISTA & 7) .....	15
REINSTALLATION DES PILOTES (WINDOWS® XP).....	15
DEPANNAGE DE L'INTERFACE .....	16
<b>5. VUE D'ENSEMBLE.....</b>	<b>17</b>
CONTROLBOARD .....	17
<i>Zone des Messages</i> .....	17
SETUP.....	17
<i>Appareils personnels</i> .....	17
<i>Réglages 3DView</i> .....	17
<i>Canaux</i> .....	17
<i>Niveaux</i> .....	17
<i>Adressage DMX</i> .....	17
EDITOR .....	19
<i>Zone Pan/Tilt, RVB</i> .....	19
<i>Zone des pas</i> .....	19
<i>2DView</i> .....	19
<i>Zone des canaux</i> .....	19
LIVE-BOUTONS.....	20
<i>Sélection des tableaux</i> .....	20
<i>Zone des scènes</i> .....	20

<i>Zone d'options</i>	20
LIVE-TIMELINE	21
<i>Zone de contrôle</i>	21
<i>Affichage du temps</i>	21
<i>Zoom</i>	21
<i>Timelines</i>	21
PATCH ENTREE DMX	22
<i>Saisie des entrées</i>	22
PATCH ENTREE MIDI	23
PATCH SORTIE DMX	24
<b>6. PROGRAMMATION</b>	<b>25</b>
CONCEPT DE PROGRAMMATION	25
CREATION D'UN PROJECTEUR (EXEMPLE)	25
<i>Zone 3D</i>	26
ADRESSAGE DMX	26
<i>Affichage du « DIP switch »</i>	27
<i>Réglage de l'adressage DMX</i>	27
CREATION D'UNE SCENE	28
2DVIEW	29
<i>Modification de la disposition des appareils</i>	29
<i>Modification de la taille d'un appareil</i>	29
<i>Modification de l'image de fond</i>	29
<i>Modification de l'image d'un appareil</i>	29
<i>Cacher des appareils</i>	29
GENERATOR	30
<i>Création d'une scène en utilisant Generator</i>	31
<i>Les courbes en mode « courbes »</i>	33
<i>Les courbes en mode « lignes »</i>	33
<i>Les courbes en mode "Points"</i>	33
<i>Les groupes d'appareils (écran Editor)</i>	34
<i>Sélection des appareils dans l'écran Editor</i>	34
<i>Sélection des appareils avec les groupes</i>	34
<i>Création d'un groupe</i>	34
<b>7. RESTITUTION</b>	<b>36</b>
IMPORTATION DES SCENES DANS L'ECRAN LIVE-BOUTONS	36
OPTIONS POUR LA RESTITUTION DE LA SCENE	37
<i>Bouton flash</i>	37
<i>Bouton preset</i>	37
<i>Jouer le bouton une seule fois</i>	38
OPTIONS POUR LA RESTITUTION DES PAGES	38
<i>Jouer séquentiellement</i>	38
<i>Jouer aléatoirement</i>	38
<i>Un bouton chasse l'autre</i>	38
RESTITUTION DANS LIVE-BOUTONS	39
<i>Jouer/Pause</i>	39
<i>La vitesse de la scène</i>	40
BOUTON MACRO	40
<i>Déclenchement audio (Auto BPM)</i>	41
<i>BPM manuel</i>	42
<i>Vitesse manuelle</i>	42
<i>Gèle</i>	43
<i>Préférences</i>	43
3DVIEW	44
<i>Changement de l'angle de vue</i>	44
<i>Position de la vue</i>	44
<i>Zoom</i>	44
<i>Utilisation</i>	44
<i>Réglages de la salle</i>	45
<i>Texture des murs</i>	45
<i>Réglages des appareils</i>	46
ECRAN LIVE-TIMELINE	47
<i>Déclenchement d'une TimeLine depuis l'écran Live-Boutons</i>	47
<i>Importer un fichier média dans Live-Timeline</i>	48
<i>Propriétés de ScreenControl</i>	48
<i>Sortie vidéo</i>	48
<i>Taille de la sortie</i>	49
<i>Importer un fichier audio dans Live-Timeline</i>	49
<i>Vue d'ensemble de Live-Timeline</i>	50
<i>Fonctions spéciales de la souris dans Live-Timeline</i>	50
<i>Renommer les lignes</i>	50

<i>Créer une nouvelle TimeLine</i> .....	51
<i>L'outil "OFF"</i> .....	51
<i>L'outil "STOP"</i> .....	51
<i>L'outil "BPM"</i> .....	52
<i>"Déplacer vers" dans Live-TimeLine</i> .....	53
<i>Propriétés des événements dans Live-TimeLine</i> .....	53
<b>8. TELECHARGEMENT</b> .....	<b>54</b>
TELECHARGEMENT DES SCENES DANS LES INTERFACES .....	54
<i>D512</i> .....	54
<i>Remote</i> .....	54
<i>Mise à jour de l'horloge interne</i> .....	54
<b>9. SAUVEGARDE/RESTAURATION</b> .....	<b>56</b>
EXPORTER .....	56
IMPORTER .....	56
<b>10. RACCOURCIS CLAVIER</b> .....	<b>57</b>
SETUP.....	57
EDITOR .....	57
LIVE-BOUTONS.....	57
LIVE-TIMELINE.....	57
2DVIEW .....	57
SCREENCONTROL (LECTEUR DE FICHIERS MEDIAS) .....	57
<b>11. REMOTE DECLENCHEMENTS</b> .....	<b>58</b>
CONNECTEUR MINI-DIN .....	58
DECLENCHEMENTS SANS FIL (TELECOMMANDE) .....	59
<i>La télécommande dédiée EFK®</i> .....	59
<i>Opération</i> .....	59
<i>Les télécommandes universelles</i> .....	59
<b>12. MISE A JOUR DU FIRMWARE</b> .....	<b>60</b>

EFK®, 2010, Tous Droits Réservés  
 L'auteur se réserve le droit de modifier le texte de ce manuel sans préavis. EFK® n'assume aucune responsabilité pour les erreurs ou inexactitudes pouvant apparaître dans ce manuel.

# 1. AVANT DE COMMENCER

## Le produit contient

- 1 x Interface
- 1 x câble USB (sauf l'interface Câble)
- Le logiciel est téléchargeable gratuitement depuis internet

## Instructions de déballage

Ouvrez le carton et vérifiez le contenu. Conservez l'emballage. Si vous devez ultérieurement retourner le produit au fabricant, il est important qu'il soit retourné dans son emballage original.

## Conventions d'écriture

Le manuel EFK® utilise les conventions d'écriture suivantes pour différencier certains types d'information de l'écriture standard.

CONVENTION	SIGNIFIE
[3D View]	Accès à l'écran 3Dview depuis l'application ControlBoard
<Menu>	Accès à un écran secondaire depuis l'écran principal
1~512	Une rangée de valeurs
50/60	Un jeu de valeurs parmi lesquelles une seule peut être choisie
<b>Settings</b>	Une option de menu qui n'est pas à modifier
<b>MENU &gt; Settings</b>	Une séquence d'options de menu à modifier
<b>ON</b>	Une valeur à entrer ou à sélectionner
<i>Appareils personnels</i>	Une sous-section d'une fenêtre

## Icônes

Ce manuel utilise les icônes suivantes pour indiquer les informations qui requièrent une attention particulière.

ICONES	SIGNIFIE
	Ce paragraphe contient une opération critique. Il est important de mener à bien cette opération, sous risque d'endommager le produit.
	Ce paragraphe contient une opération critique. Il est important de mener à bien cette opération, sous risque de mauvais fonctionnement du produit..
	Ce paragraphe annonce une information importante, mais non critique.

## 2. INTRODUCTION

### Fonctions du logiciel

#### ControlBoard

- Fenêtre principale depuis laquelle on accède aux autres applications

#### Setup

- Créer des nouvelles librairies d'appareil ou sélectionnez-en depuis la banque du logiciel
- Assignement DMX automatique de la liste des appareils
- Définissez les paramètres des appareils pour la visualisation en 3D
- Définissez la configuration des canaux et des niveaux
- Importez des textures personnalisées pour les roues de gobos

#### Editor

- Programmez facilement les pas, les scènes et les shows
- Jusqu'à 600 pas par scène
- Générez des figures (à l'aide de Generator)
- Sélectionnez à l'écran les couleurs et les gobos
- Vu 2D à l'écran
- Redimensionnez la salle pour différents spectacles, en gardant les mêmes scènes (uniquement avec Generator)
- Nombre illimité de scènes (utilisation avec ordinateur)

#### Live

- Jouez plusieurs scènes de lumière simultanément
- Entièrement configurable pour l'utilisateur
- Plusieurs fenêtres (tableaux) avec un nombre illimité de pages par fenêtre
- Déclenchez les scènes avec la souris, le clavier, une date/heure (note Midi et entrée DMX disponible bientôt)
- Jouez des timelines avec des lumières, de l'audio et des vidéos avec un simple clique

#### StandAlone

- Sélectionnez des scènes à télécharger dans les interfaces (Box, D512, Remote et Ssa)
- Les scènes autonomes démarrent automatiquement lorsque l'ordinateur ne communique plus avec l'interface (uniquement avec D512, Box et Remote)
- Jouez simultanément plusieurs scènes (uniquement avec Remote et Ssa)

#### Backup/Restore

- Importez et Exportez des shows lumière
- Envoyez une copie du show à un partenaire
- Importez/Exportez un nombre illimité de shows

#### 3DView

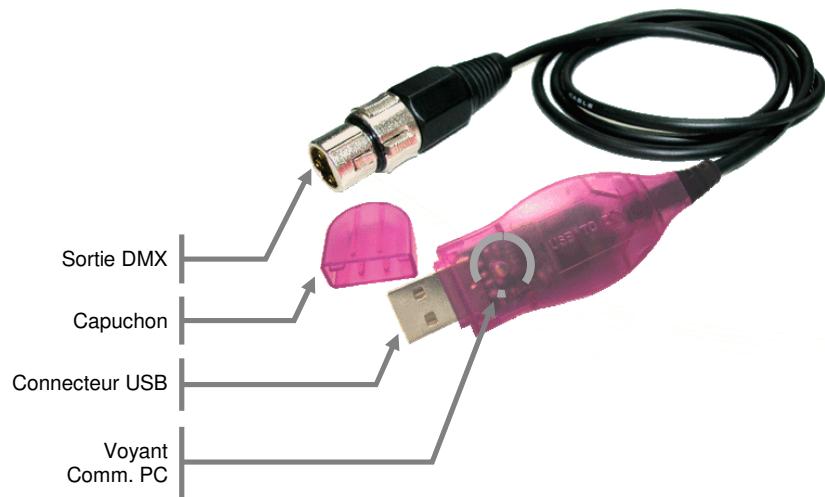
- Visualisez un show complet en temps réel depuis n'importe quel point de vue
- Importez des nouveaux objets 3D (faits avec un autre logiciel de CAO) ou sélectionnez-les depuis la banque interne
- Changez les positions, orientation, échelle et couleur des objets
- Importez des photos personnalisées telles que des rideaux, un sol en béton ou un mur de pierres

#### Timeline

- Synchronisez du son, de la vidéo, des images, avec le show lumière
- Options d'agencement simples avec action de « glisser/déposer »

# Interface Câble

## Vue d'ensemble (Câble)



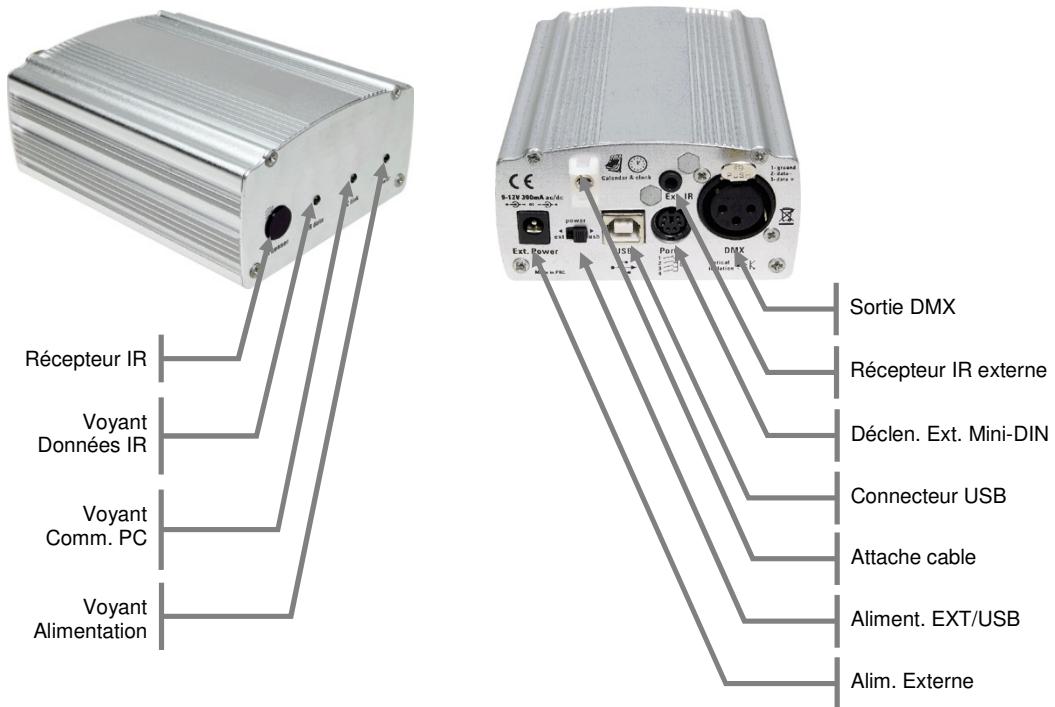
# Interface D512

## Vue d'ensemble (D512)



# Interface Remote

## Vue d'ensemble (Remote)



# 3. INTERFACES

## Fonctions

### Câble

- Câble USB - DMX câble
- 10 appareils avec au maximum 100 canaux DMX
- Nombre de shows illimités (utilisation avec ordinateur)
- Visualisation 3D disponible uniquement lorsque l'interface n'est pas connectée

### D512

- Interface USB - DMX-512
- Plusieurs interfaces peuvent être reliées ensembles au logiciel
- Nombre de shows illimités (utilisation avec ordinateur)
- Joue un show sans ordinateur

### Remote

- Interface USB - DMX-512
- Plusieurs interfaces peuvent être reliées ensembles au logiciel
- Connecteur Mini-DIN pour déclenchements externes
- Capteur Infrarouge pour déclenchement avec télécommande
- Connecteur à l'arrière du boîtier pour capteur IR déporté
- Sélecteur d'alimentation : USB ou AC/DC
- Sortie DMX opto isolée
- Joue jusqu'à 18 shows sans ordinateur (avec maximum 4 shows en simultané), avec contrôle de la vitesse du show globale
- Nombre de shows illimités (utilisation avec ordinateur)
- Calendrier interne pour déclenchements date/heure sans ordinateur

## Alimentation

### Câble

Cette interface est alimentée par le port USB.

### D512

Lorsqu'elle fonctionne avec l'ordinateur, cette interface est alimentée par le port USB.



*Pour un fonctionnement en mode autonome (sans ordinateur), il faut utiliser une « alimentation USB » (5VDC – 300mA). Cette « alimentation USB » n'est pas incluse dans le package.*

### Remote

Lorsqu'elle fonctionne avec l'ordinateur, cette interface est alimentée par le port USB.



*Pour un fonctionnement en mode autonome (sans ordinateur), il faut utiliser un « bloc d'alimentation » (12 VDC ; 300mA). Ce « bloc d'alimentation » n'est pas inclus dans le package.*

# 4. MISE EN PLACE DU LOGICIEL/MATERIEL

## Configuration informatique nécessaire (sans visualisation 3D)

- Pentium 1Ghz avec 512MB RAM sous Windows® XP (32-bits seulement)
- Pentium 2Ghz avec 1GB RAM sous Windows® Vista (32-bits seulement)
- Pentium 2Ghz avec 1GB RAM sous Windows® 7 (32-bits & 64-bits)
- 100MB d'espace sur disque dur
- 1 lecteur CD-ROM (pas nécessaire si téléchargement du logiciel via internet)
- 1 port USB

## Configuration informatique nécessaire (avec visualisation 3D)

- Toutes les conditions ci-dessus
- ATI Radeon™ 7000 ou NVIDIA® GeForce2 (visualisation des gobos désactivée)
- ATI Radeon™ 9000 ou NVIDIA® GeForce4 (rendement 3D maximum)
- Ne tient pas compte de l'activité multimédia de l'ordinateur

## Installation du logiciel (Windows® XP, Vista & 7)

Il y a deux possibilités pour obtenir le logiciel. Il est sur un cdrom inclus dans le package ou il est téléchargé via internet. Le téléchargement via internet est conseillé, afin d'avoir toujours une version récente du logiciel.

L'ordinateur voit les interfaces sous les noms suivants. *Ces noms seront affichés uniquement lors de la première installation sur l'ordinateur.*

- CABLE
- BOX
- PLUS
- D512
- REMOTE

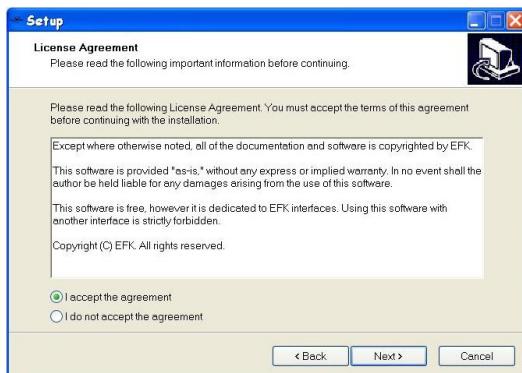


*Le logiciel est disponible ici : <http://forum.thelightingcontroller.com> (section « FAQ -> Required files »)*

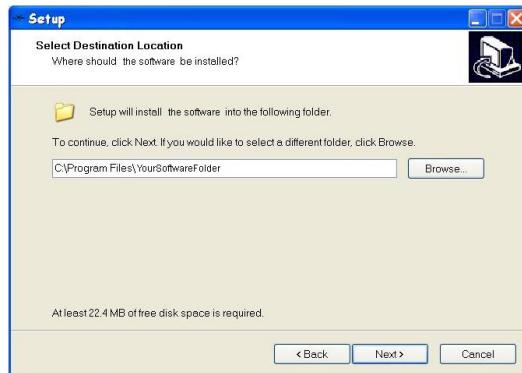
1. Double-cliquez sur l'icône du logiciel pour démarrer l'installation.
2. Cliquez sur <Suivant> pour continuer.



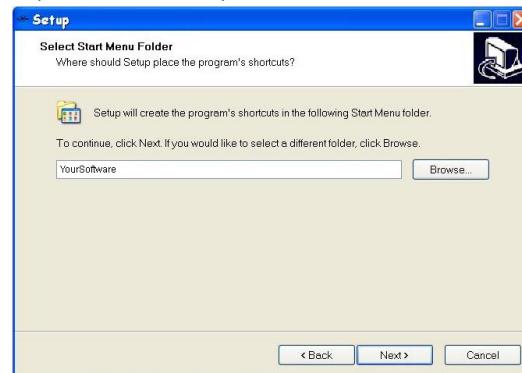
3. Dans la page « Accord de licence », sélectionnez “**Je comprends et j'accepte les termes du contrat de licence**”.
4. Cliquez sur <**Suivant**> pour continuer.



5. Choisissez un répertoire pour installer le logiciel. Il est conseillé de conserver le répertoire proposé par défaut « C:\Program Files\YourSoftware ».
6. Cliquez sur <**Suivant**> pour continuer.

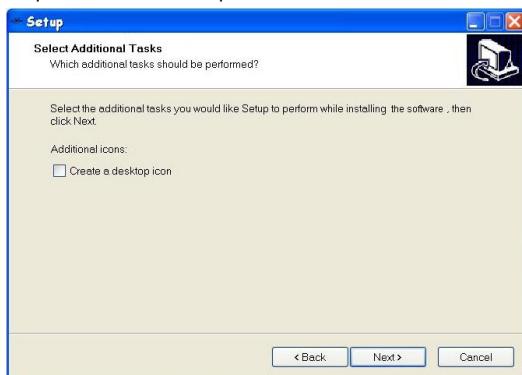


7. Sélectionnez un nom et un emplacement pour Windows® pour placer le raccourci dans le menu de démarrage.
8. Cliquez sur <**Suivant**> pour continuer.

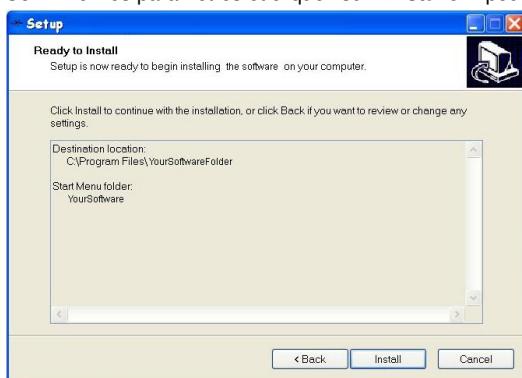


9. Cochez l'option “**Créer une icône sur le bureau**” si vous souhaitez avoir une icône de raccourci sur votre bureau.

10. Cliquez sur <Suivant> pour continuer.



11. Confirmez les paramètres et cliquez sur <Installer> pour continuer.



12. Lorsque l'installation est terminée, cliquez sur <Terminer> pour confirmer.



***Vous devez utiliser un compte administrateur pour installer le logiciel.***

## Installation des pilotes (Windows® Vista & 7)

Une fois que le logiciel est installé, on peut relier l'interface à l'ordinateur. Le logiciel doit être fermé, lorsqu'on relie l'interface. Voici les instructions :



**Ces instructions ne tiennent pas compte des mesures de sécurité de Windows® Vista "User Account Control". Cliquez sur <Continuer> si une fenêtre de ce type apparaît durant l'installation.**

1. Fermez toutes les fenêtres
2. Reliez l'interface à l'ordinateur avec un câble USB.
3. Un message va apparaître indiquant que Windows® a besoin d'installer un pilote. Cliquez sur "**Chercher et installer le pilote (recommandé)**" et l'ordinateur va automatiquement chercher et installer les pilotes qui ont été chargés durant l'installation du logiciel.



**Cette étape peut prendre quelques minutes.**

4. Un message indiquant que l'auteur du pilote ne peut pas être vérifié. Cliquez sur "**Installer le pilote**" pour continuer l'installation.



5. Un message indiquant que l'installation du pilote a été réalisée avec succès va apparaître.

## Installation des pilotes (Windows® XP)

Une fois que le logiciel est installé, on peut relier l'interface à l'ordinateur. Le logiciel doit être fermé, lorsqu'on relie l'interface. Voici les instructions :



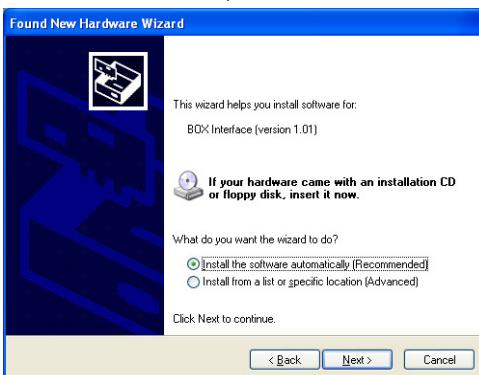
**Un pilote doit être installé pour chaque interface reliée à l'ordinateur.**

1. Fermez toutes les fenêtres
2. Reliez l'interface à l'ordinateur avec un câble USB. La fenêtre « Nouveau périphérique détecté » doit être complétée pour que l'ordinateur puisse communiquer avec l'interface.

3. Lorsque Windows® XP propose “**connexion à Windows® Update pour rechercher le logiciel**” cliquez sur « non pas cette fois »
4. Cliquez sur <**Suivant**> pour continuer.



5. Dans la fenêtre suivante, sélectionnez “**Installer le logiciel automatiquement (recommandé)**”



6. La fenêtre suivante signale que le pilote n'a pas la validation « logo Windows® vérifiant la compatibilité XP ». Cliquez sur <**Continuer**> pour continuer l'installation.



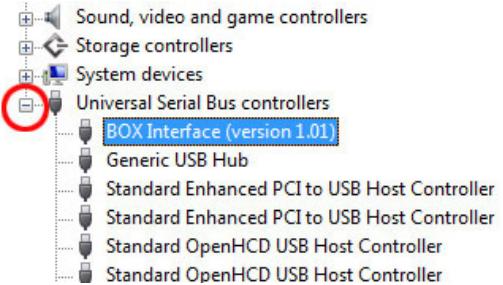
7. Ensuite cliquez sur <**Terminer**> et une fenêtre va apparaître, indiquant que l'installation du pilote s'est correctement effectuée.

## Installation des pilotes (Mac OSX)

Il n'y a pas besoin de pilotes sous MacOS.

## Réinstallation des pilotes (Windows® Vista & 7)

Si l'installation de pilote échoue, ou si, pour une raison quelconque, vous le pilote doit être réinstallé manuellement, veuillez suivre les instructions suivantes :

1. Sélectionnez [Démarrage>Panneau de configuration>Système>Gestionnaire de périphériques] pour accéder aux périphériques de l'ordinateur.
2. Ouvrez la section “Contrôleurs de bus USB”.  

3. Sélectionnez la ligne “BOX Interface (version x.xx)” (or “USB Plus interface) et sélectionnez le menu “dé installer” (clique droit avec la souris).
4. Sélectionnez “Rechercher les modifications sur le matériel” dans le menu principal du « Gestionnaire de périphérique ».
5. L'ordinateur va automatiquement trouver l'interface et installer les pilotes nécessaires.

## Réinstallation des pilotes (Windows® XP)

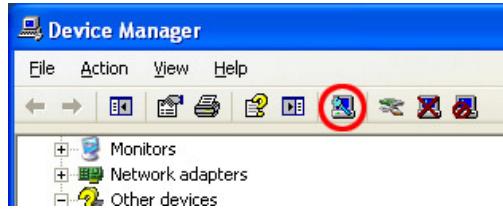
Si l'installation de pilote échoue, ou si, pour une raison quelconque, vous le pilote doit être réinstallé manuellement, veuillez suivre les instructions suivantes :

1. Sélectionnez [Démarrage>Panneau de configuration>Système>Gestionnaire de périphériques] pour accéder aux périphériques de l'ordinateur.
2. Ouvrez la section “Contrôleurs de bus USB”.  

3. Sélectionnez la ligne “BOX Interface (version x.xx)” (or “USB Plus interface) et sélectionnez le menu “dé installer” (clique droit avec la souris).



4. Sélectionnez “**Rechercher les modifications sur le matériel**” dans le menu principal du « Gestionnaire de périphérique ».



5. Répétez les actions de “*Installation des pilotes (Windows® XP)*” pour installer à nouveau le pilote.
6. Un message apparaîtra en bas à droite du bureau, indiquant que l’interface est prête à être utilisée.

## Dépannage de l’interface

Lorsque le logiciel pilote l’interface, vous pourrez observer les évènements suivants :

1. Les voyants (leds) indiquent :
  - D512: le voyant “PC Link” clignote
  - Remote: le voyant “PC Link” clignote
  - Box: le voyant “Stand-alone” est éteinte
  - Ssa: le voyant “PC Link” est allumée
  - Câble: le voyant “PC Link” clignote
2. Le logiciel affiche les messages suivant au démarrage :
  - Interface trouvée
  - Le(s) nom(s) de(s) interface(s)

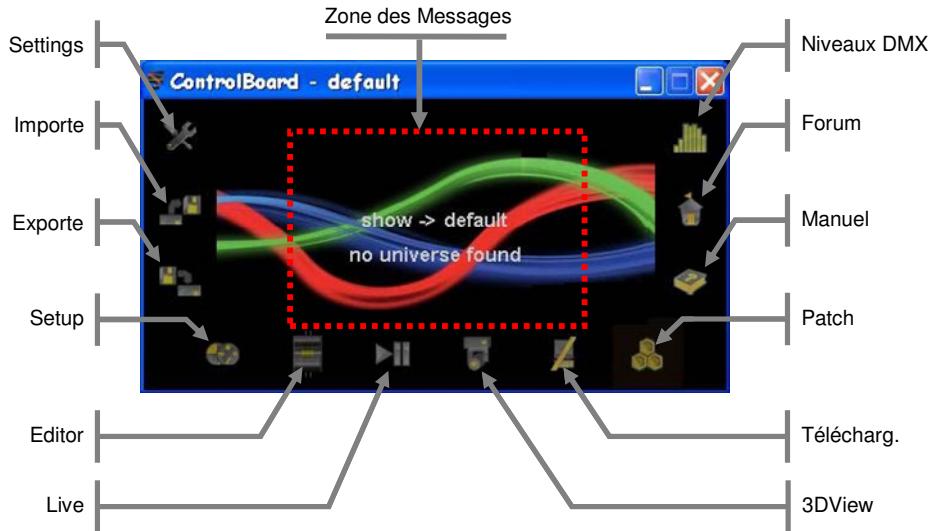
# 5. VUE D'ENSEMBLE

## ControlBoard

### Zone des Messages

La Zone des Messages affiche les informations suivantes :

- Le nom du show courant
- Le nombre d'univers
- Le(s) nom(s) de(s) interface(s) trouvée(s)



## Setup

### Appareils personnels

Les Appareils Personnels affichent les appareils utilisés dans le show courant.



**Les appareils ajoutés dans cette zone ne sont pas dans l'adressage DMX. Il faut faire une action supplémentaire pour adresser les appareils.**

### Réglages 3DView

Cette zone affiche les paramètres [3D View] de l'appareil sélectionné. Ces paramètres n'ont pas d'incidence sur la programmation de l'appareil. Ils ont une incidence uniquement sur l'apparence de l'appareil dans [3D View].

### Canaux

Cette zone affiche les canaux de l'appareil sélectionné. Il est possible de couper/copier/coller, insérer et ajouter des canaux.

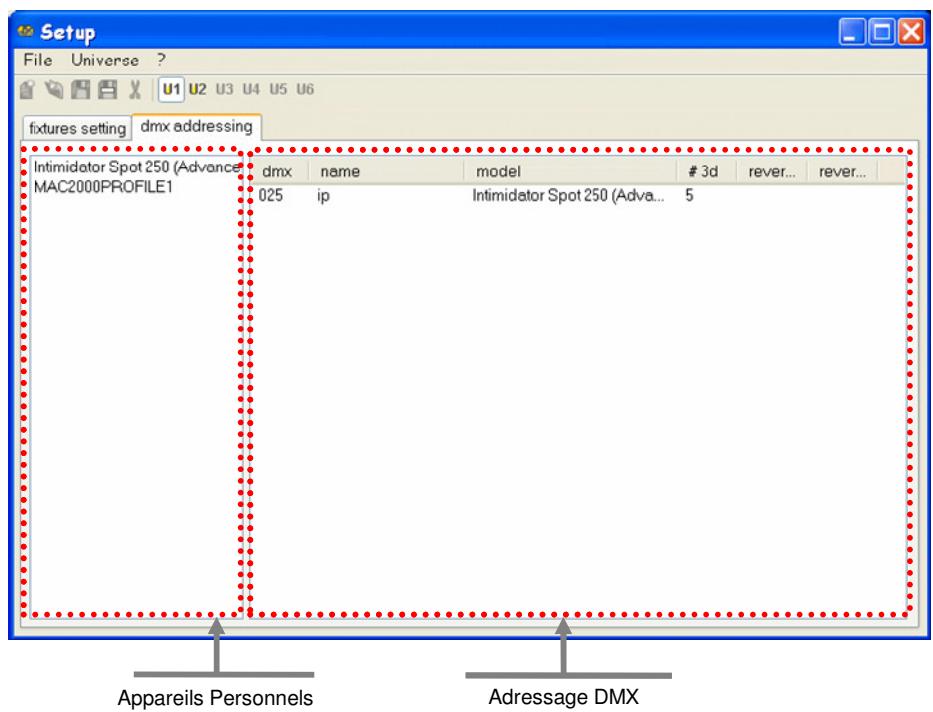
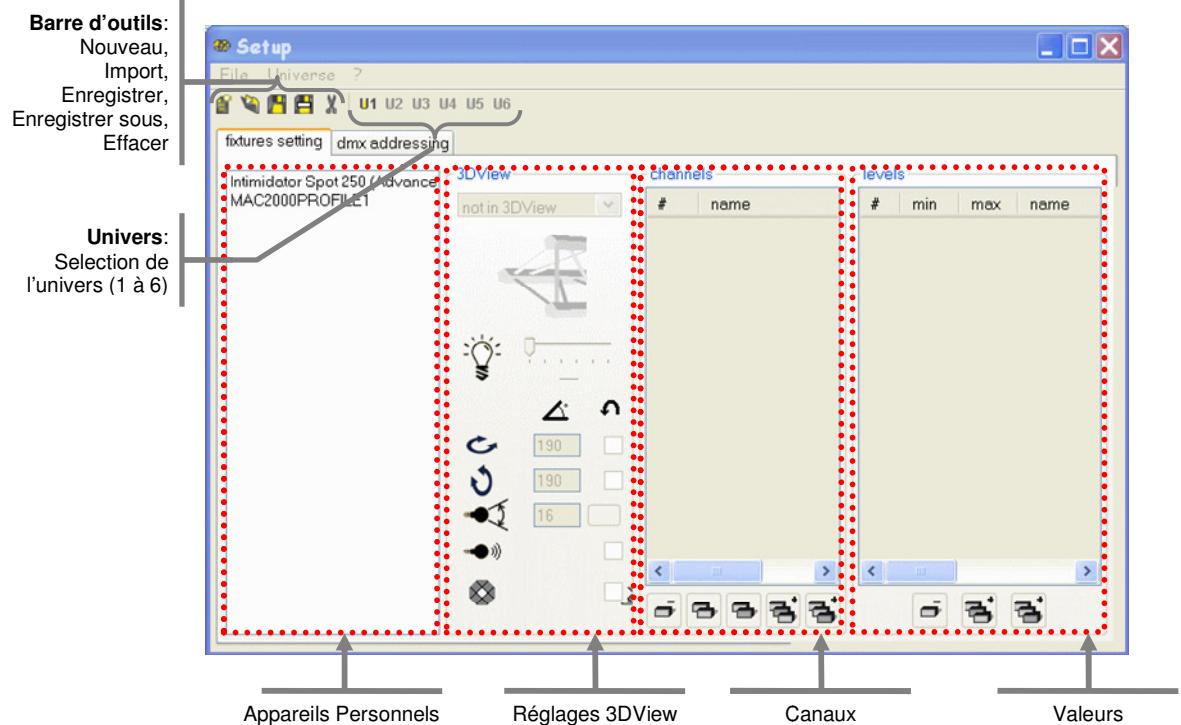
### Niveaux

Cette zone affiche les niveaux du canal sélectionné. Il est possible de couper/insérer et ajouter des niveaux.

### Adressage DMX

Cet onglet affiche la liste des adressages DMX. Il est possible d'éditer chaque ligne pour modifier ses paramètres.

## Setup (suite)



*Les valeurs affichent les niveaux des canaux (open, rotate, ...).*

## Editor

### Zone Pan/Tilt, RVB

- Ajuster la position pan/tilt
- Ajuster les couleurs RVB avec une palette de couleur

### Zone des pas

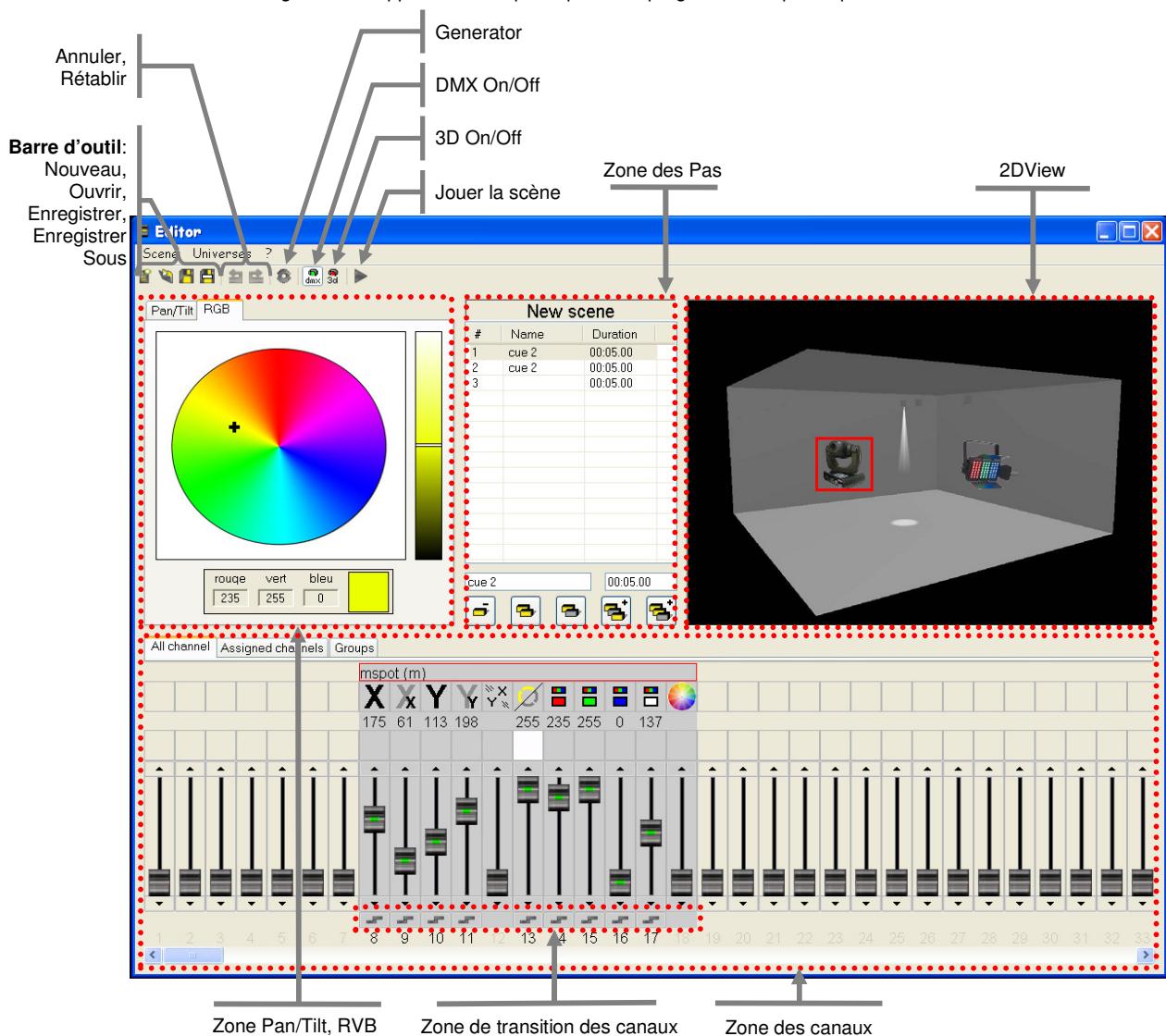
- Copier, coller, insérer, ajouter, effacer des pas
- Nommer du pas
- Entrer la durée du pas
- Accès direct au pas

### 2DView

- Sélection directe des appareils sous forme d'icônes
- Avec affichage des canaux correspondants

### Zone des canaux

- Ajuster canaux avec un potentiomètre
- Assignation et rappel de « Groupes » pour une programmation plus rapide



## Live-Boutons

### Sélection des tableaux

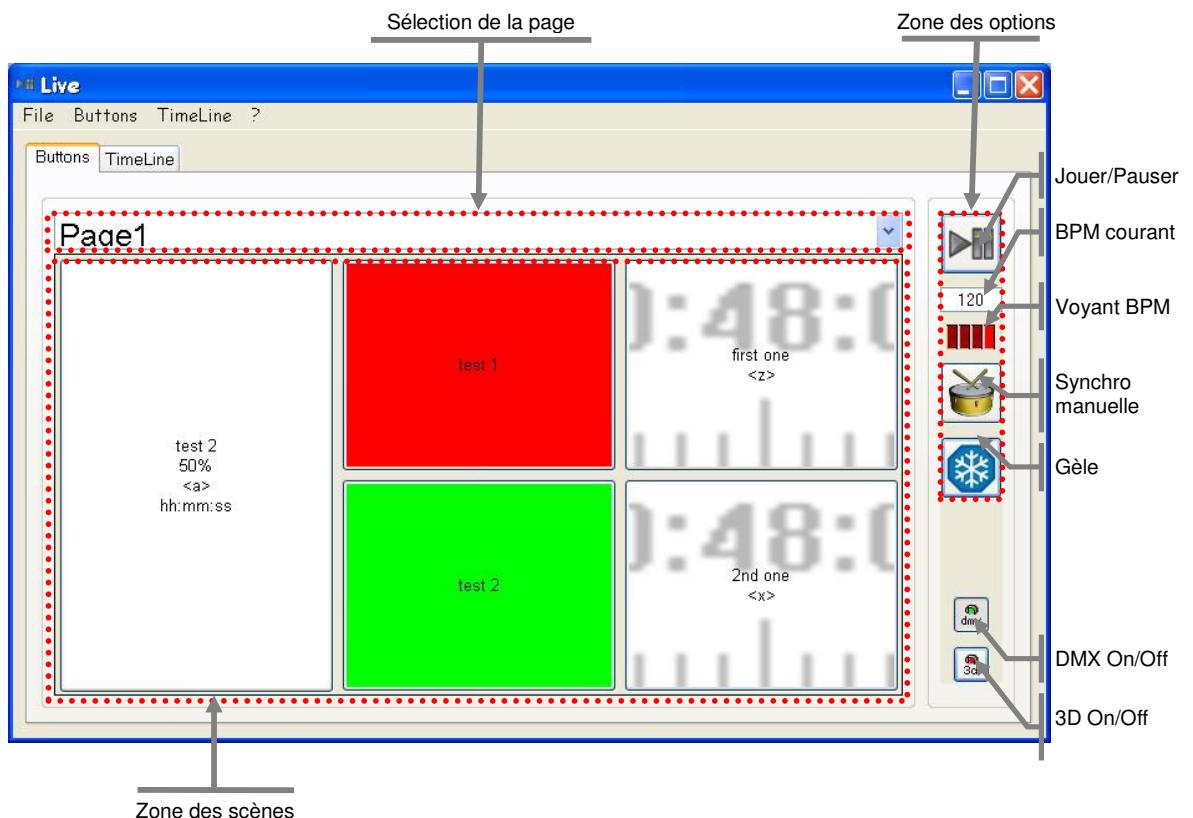
- Sélectionner la page courante
- Ajouter des scènes à la page courante
- Modifier les options de la page

### Zone des scènes

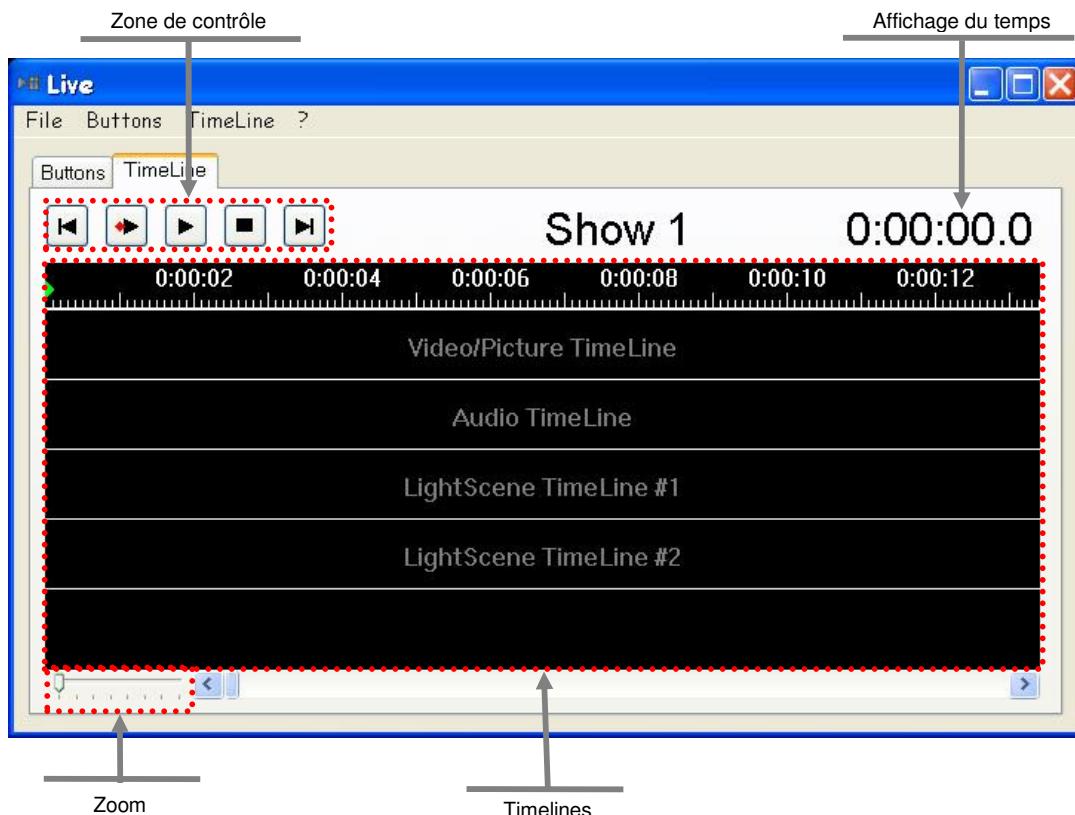
- Déclenchement direct des scènes
- Vitesse d'exécution des scènes
- Changement des façons de déclencher les scènes

### Zone d'options

- Bouton Jouer/Pauser
- BPM (battements par minute) courant
- Synchronisation manuelle (pressez ce bouton plusieurs fois pour modifier le BPM)
- Gèle (gèle la sortie DMX ainsi que le show)
- DMX On/Off (agit sur les sorties DMX ou non)
- 3D On/Off (agit sur la vue 3D ou non)



## Live-Timeline



### Zone de contrôle

- Aller au départ
- Jouer depuis le marqueur rouge
- Jouer depuis la position courante
- Stopper
- Aller à la fin

### Affichage du temps

- Temps écoulé lors du déroulement du show

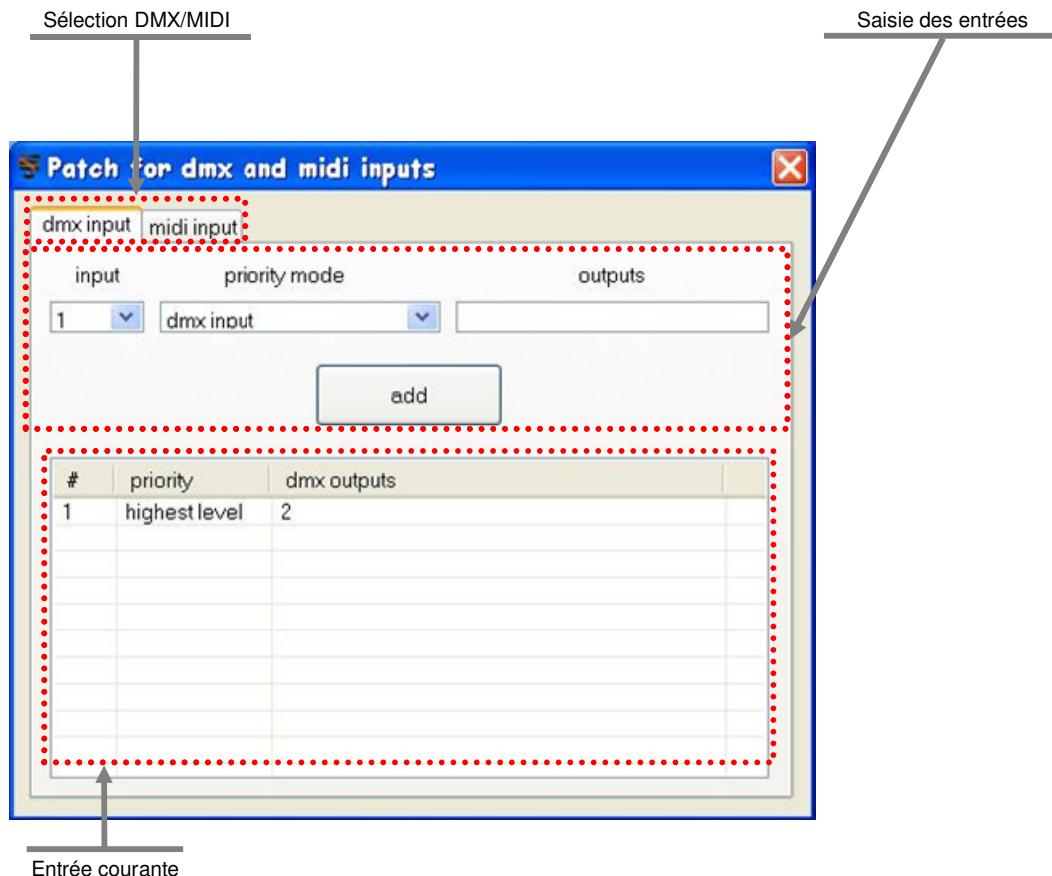
### Zoom

- Ajuster l'échelle du temps des timelines

### Timelines

- Affichage des timelines video, audio et scenes
- Outils STOP et OFF
- Marqueur rouge
- Marqueur vert

## Patch entrée DMX



### Saisie des entrées

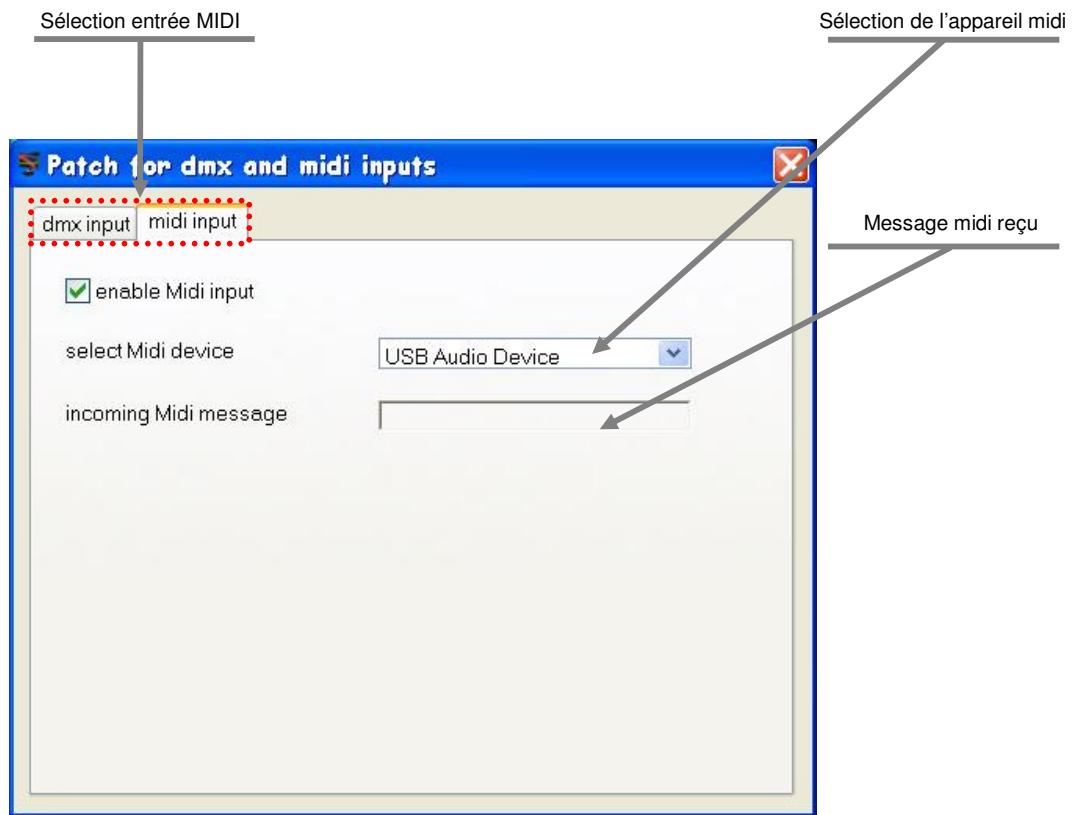
Pour assigner des nouvelles entrées DMX.

- Adresse de l'entrée DMX
- Mode de priorité (entrée DMX, logiciel, HTP) (Highest Takes Priority -> priorité au niveau le plus élevé)
- Affectation de(s) sorties (s)

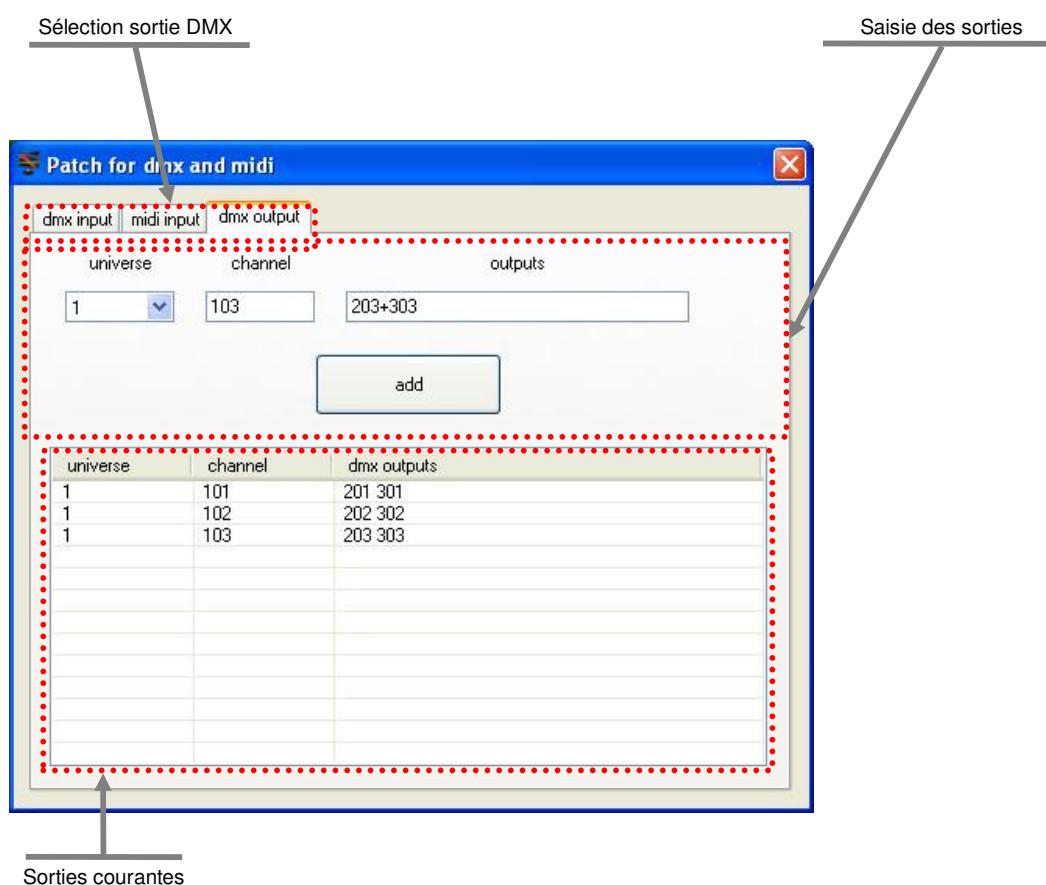


*L'entrée DMX est exploitable uniquement sur le premier univers DMX.*

## Patch entrée MIDI



## Patch sortie DMX



# 6. PROGRAMMATION

## Concept de programmation

Il y a principalement 3 écrans pour programmer un show : **Setup**, **Editor**, et **Live**.

**Setup (Patch)**: assigner les adresses DMX des appareils à programmer

**Editor**: programmer des scènes et enregistrer les sur le disque dur

**Live-Buttons**: importer les scènes programmées depuis Editor, et jouer les en appuyant sur un simple bouton



L'écran **EDITOR** a priorité sur l'écran **LIVE**. Si l'écran **LIVE** contrôle un canal DMX, et que ce canal est aussi contrôlé depuis l'écran **EDITOR**, l'écran **EDITOR** prendra priorité. (Seuls les canaux actifs de **EDITOR** auront priorité)



La superposition des canaux est donc possible entre les deux écrans (**Editor** et **Live**).

## Création d'un projecteur (exemple)

Il est possible de créer des appareils depuis l'écran **Setup**.

Créons par exemple projecteur de type PAR à leds.

L'appareil a 3 canaux: rouge, vert, et bleu. Effectuez les étapes suivantes :

1. Sélectionnez <**Nouvel appareil**>.
2. Dans l'écran qui apparaît, entrez le nom: PAR\_LED\_RVB. Appuyez sur <**OK**>. Le nom apparaît dans la *Liste des appareils personnels*.
3. Dans la zone des canaux, sélectionnez <**Ajouter un canal**> trois fois. Trois canaux apparaissent avec le nom : ???.
4. Faites un clique droit sur le 1er canal et sélectionnez <**Editor**>. La fenêtre *Détails du canal* apparaît.
5. Sélectionnez « red » et appuyez sur <**ok**>. La fenêtre se ferme et le canal s'appelle désormais « red ».
6. Faites la même chose pour les canaux 2 (green) et 3 (blue).
7. Sélectionnez le canal 1.
8. Dans le *Zone des niveaux*, Sélectionnez <**Ajouter un niveau**>.
9. Sélectionnez le nouveau niveau.
10. Faites un clique droit sur le niveau et sélectionnez “Editer”. La fenêtre *Détails du niveau* apparaît.
11. Sélectionnez « dimmer » et ajustez la valeur max à 255.
12. Appuyez sur <**ok**>.
13. Effectuez la même procédure pour les canaux 2 et 3.

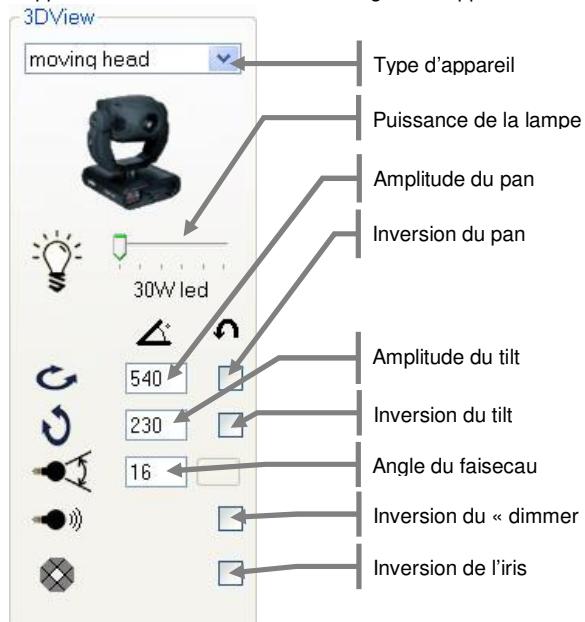
## Zone 3D

1. Dans le menu déroulant, sélectionnez « Changeur de couleur ».
2. Ajuster la puissance à **60W led**.



*Ce paramètre détermine la luminosité du faisceau dans la vue 3D.*

3. Ajustez l'angle du faisceau à **22**.
4. L'appareil est maintenant terminé. Enregistrez l'appareil.



## Adressage DMX

Pour voir l'appareil dans l'écran Editor, il faut ajouter un adressage DMX :

1. Passez de l'onglet « **régagements de l'appareil** » à l'onglet « **adresage dmx** ».  
**fixtures setting**    **dmx addressing**
2. Faites un clique droit sur l'appareil PAR\_LED\_RGB et sélectionnez l'option « Ajouter l'appareil à la liste d'adresage dmx ».
3. La fenêtre « Réglage de l'adresage dmx » apparaît. Entrez l'adresse DMX 001. Fixez le nombre d'appareils similaires à la même adresse DMX (clone) à 4. Tout ceci se trouve dans l'univers DMX 1. Il faut aussi définir un nom pour cet appareil, afin de le reconnaître facilement dans l'écran Editor, pour la programmation.
4. Appuyez sur **<Save>**. L'appareil est maintenant ajouté dans l'adresage DMX.
5. Répétez cette procédure pour ajouter d'autres appareils.



*En utilisant la fonction « Importer un appareil », vous trouverez les principaux appareils existants déjà en mémoire dans le logiciel.*

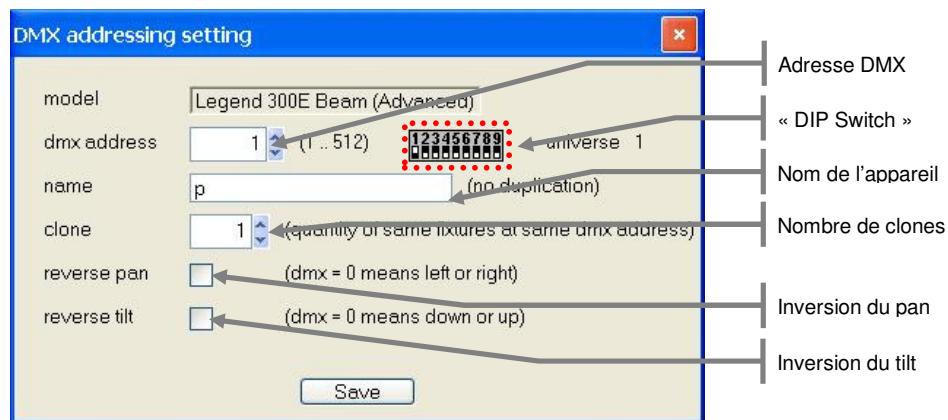
## Affichage du « DIP switch »

Sur certains appareils, il faut configurer l'adresse DMX via un « DIP switch ». Le logiciel affiche systématiquement les positions du «DIP switch» correspondant à l'adresse DMX. Par exemple, si vous entrez l'adresse 100, le logiciel affichera le « DIP-switch » suivant :



Les DIP switches 3, 6, et 7 doivent être placés sur "ON" pour que l'appareil soit adressé à l'adresse DMX 100.

## Réglage de l'adressage DMX



## Création d'une scène

Dans le logiciel, une scène contient un ou plusieurs pas. Ces pas sont créés dans l'écran Editor.

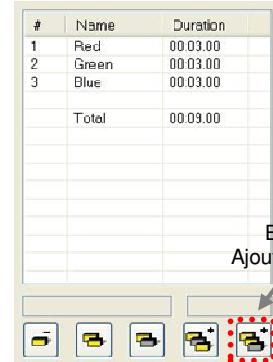
Voici un exemple de scène pour le projecteur PAR\_LED\_RVB. Un fondu en 3 pas pour les couleurs rouge, vert et bleu. La durée de la scène est 9 secondes.

1. Ouvrez l'écran Editor depuis ControlBoard.
2. Validez le contrôle DMX.  
 Red = OFF  
Green = ON
3. Ajustez le canal « red » au maximum [255].
4. Ajustez le mode de transition à “fondu” (cliquez sur l'icône).
5. Entrez le nom et la durée du pas dans le zone des pas.
6. Cliquez sur le bouton « Ajouter un pas ».
7. Ajustez le canal « red » à [000].
8. Ajustez le canal « green » à [255].
9. Ajustez le mode de transition à “fondu”.
10. Entrez le nom et la durée du pas dans le zone des pas.
11. Cliquez sur le bouton « Ajouter un pas ».
12. Ajustez le canal « green » à [000].
13. Ajustez le canal « blue » à [255].
14. Ajustez le mode de transition à “fondu”.
15. Entrez le nom et la durée du pas dans le zone des pas.
16. Appuyez sur “Jouer” pour pré-visualiser la scène.
17. Enregistrez la scène sous le nom “RGB Color Fade”.

**Zone des pas**

#	Name	Duration
1	Red	00:03:00
2	Green	00:03:00
3	Blue	00:03:00
	Total	00:09:00

Bouton Ajouter un pas




*Vous pouvez ajuster les couleurs RVB depuis la zone RVB.*

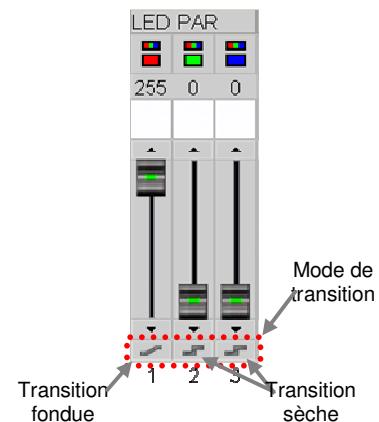


*Il est conseillé de relier les appareils à l'interface, afin de voir en temps réel la programmation dans l'écran Editor.*



*Il est aussi possible d'utiliser la visualisation 3D pour la programmation. Pour cela démarrez l'écran 3DView depuis ControlBoard. Ca peut aussi être utile pour programmer des scènes pendant que vous jouez le show depuis l'écran Live (programmation en aveugle).*

**Zone des canaux**



## 2DView

La vue 2D est intégrée dans l'écran Editor afin de faciliter la programmation, à l'aide d'une sélection visuelle des projecteurs.

La position, l'image et la taille des appareils, ainsi que l'image de fond sont modifiables.

### Modification de la disposition des appareils

Lorsqu'un appareil est ajouté dans l'adressage dmx, il apparaît dans 2DView, avec une image par défaut. Pour placer l'appareil :

1. Cliquez sur l'appareil, et maintenez le bouton enfoncé.
2. Déplacez l'appareil à l'emplacement désiré.
3. Relâchez le bouton.



***Les appareils « clone » n'apparaissent pas dans 2DView. Ils apparaissent uniquement dans la vue 3D (3DView).***

### Modification de la taille d'un appareil

Lorsqu'il y a beaucoup d'appareils, il faut réduire leur taille afin de pouvoir tous les voir dans 2DView. Il est possible de réduire leur taille à  $\frac{1}{2}$  ou  $\frac{1}{3}$ . La nouvelle taille est affectée à tous les appareils. Pour changer la taille :

1. Faites un clique droit dans 2DView.
2. Sélectionnez "Taille des images".
3. Sélectionnez un des sous-menus (standard,  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ).

### Modification de l'image de fond

Une image JPG, BMP, ou PNG (comme par exemple une photo de la salle) peut être placée en image de fond de 2DView. Pour placer une image de fond :

1. Faites un clique droit dans 2DView.
2. Sélectionnez "Changer l'image de fond".
3. Une fenêtre système s'ouvre et vous permet de sélectionner l'image.



***Il est possible depuis 3DView d'exporter une capture de l'écran 3DView dans l'image de fond de 2DView.***

### Modification de l'image d'un appareil

Les appareils ont une image par défaut. Cette image peut être modifiée. Pour modifier l'image :

1. Faites un clique droit sur l'appareil dans 2DView.
2. Sélectionnez "Changer l'image de l'appareil".
3. Une fenêtre système s'ouvre et vous permet de sélectionner l'image.



***Le format de l'image doit être : PNG 128\*128 pixels avec canal alpha pour fond transparent.***

### Cacher des appareils

Au besoin, il est possible de cacher des appareils.

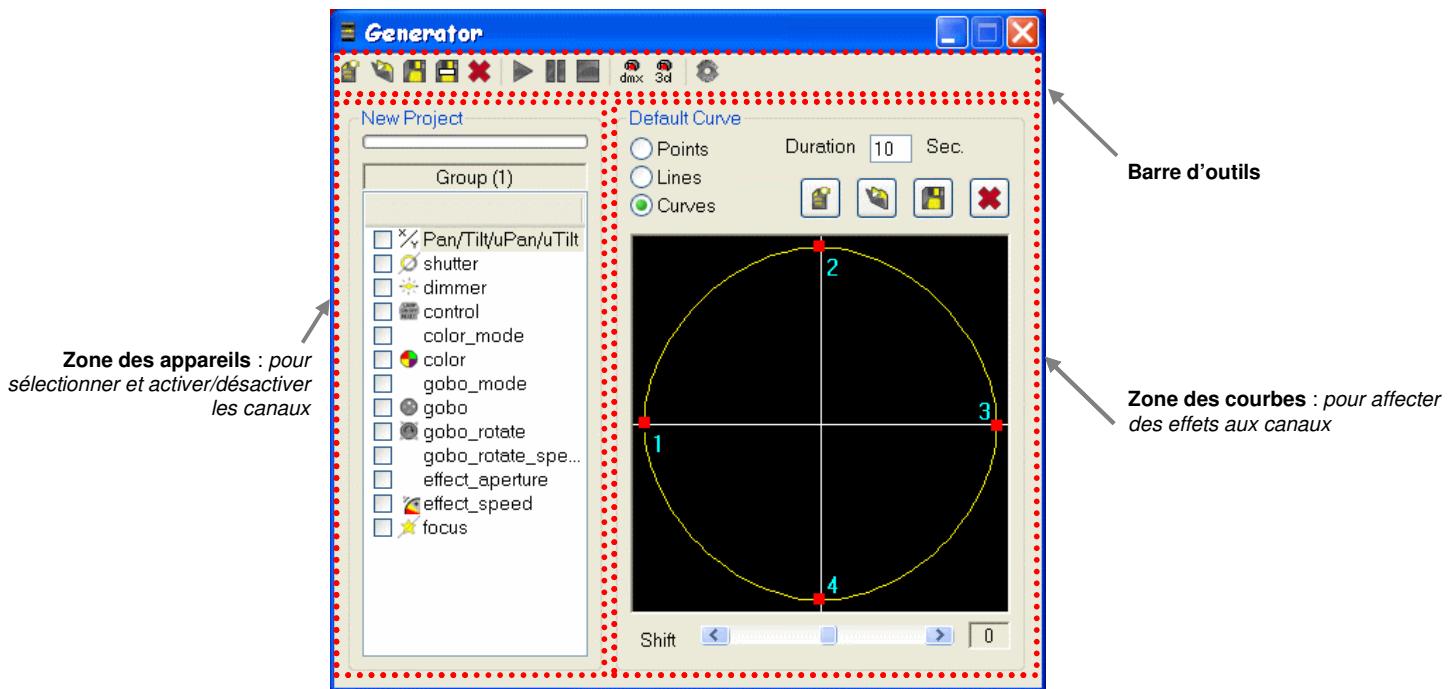
# Generator

L'écran Generator est accessible depuis l'écran Editor.

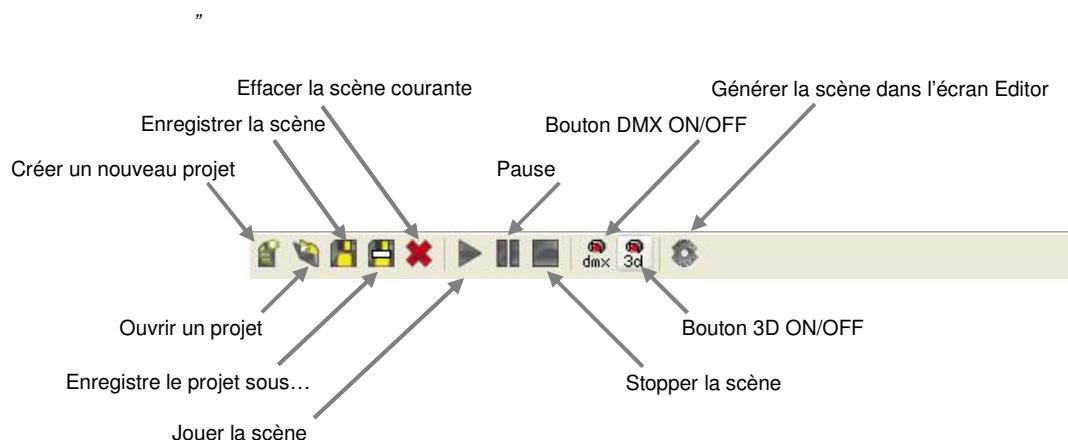
Il est recommandé de lire au préalable la section "Travailler avec des groupes". Vous devez être familiarisés avec les groupes et la sélection depuis 2DView, pour comprendre les explications ci-dessous.



**Vous pouvez enregistrer votre projet complet de Generator, afin de pouvoir le ré-éditer et le modifier au besoin.**



## Barre d'outils



## Création d'une scène en utilisant Generator

1. Ouvrez l'écran Editor depuis ControlBoard.
2. Sélectionnez un ou plusieurs appareils.



*Vous pouvez enregistrer votre projet complet de Generator, afin de pouvoir le rééditer et le modifier au besoin.*

3. Ouvrez l'écran Generator.

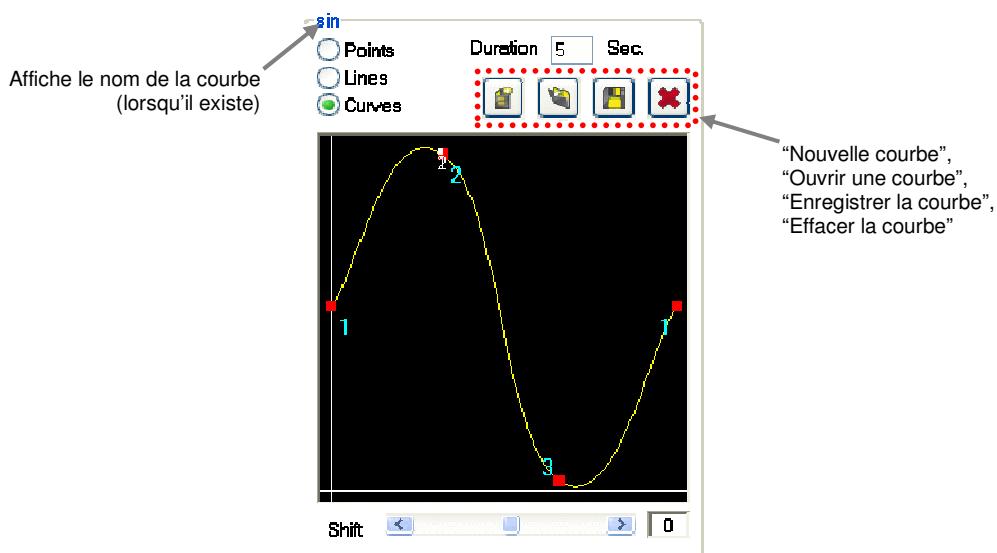


4. Les appareils sélectionnés apparaissent dans la "Zone des appareils". Sélectionnez un canal à programmer, en cochant la case située à sa gauche. *Il n'y a pas d'ordre à respecter pour la sélection.*



5. Lorsqu'on sélectionne un canal, une série de courbes adaptées au type de canal est proposée.

- Vous pouvez aussi créer vos propres courbes et les enregistrer.
- La durée totale de la courbe est ajustable en secondes.
- Il y a trois modes de transition : points, lignes, courbes



- Lorsque le groupe contient plus d'un appareil, vous pouvez ajuster le délai d'exécution des courbes avec la barre « retard ». La valeur « 0 » signifie « pas de retard ».

Shift -18



**La valeur positive ou négative détermine quel appareil est le premier dans la scène générée.**

- Ajustez la durée de la courbe pour le canal sélectionné.
- Selectionnez le canal suivant et effectuez les même opérations.
- Enregistrez le projet. Il est nécessaire d'enregistrer le projet afin de pouvoir modifier ultérieurement la scène dans Generator. *Si le projet n'est pas enregistré, la scène sera modifiable uniquement dans l'écran Editor.*



- Une fois que le projet a été enregistré, il faut générer la scène dans l'écran Editor, afin de pouvoir l'utiliser ultérieurement dans l'écran Live. Cliquez sur le bouton suivant.



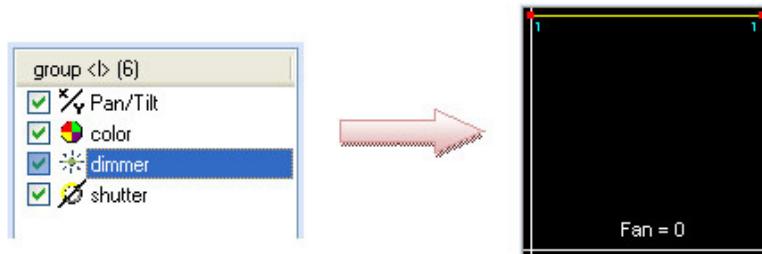
- La scène est maintenant sous forme de pas, dans l'écran Editor.



**Les canaux pan/tilt sont groupés. Les courbes pour pan/tilt représentent pan en abscisse et tilt en ordonnée (re présentation en 2D du déplacement).**

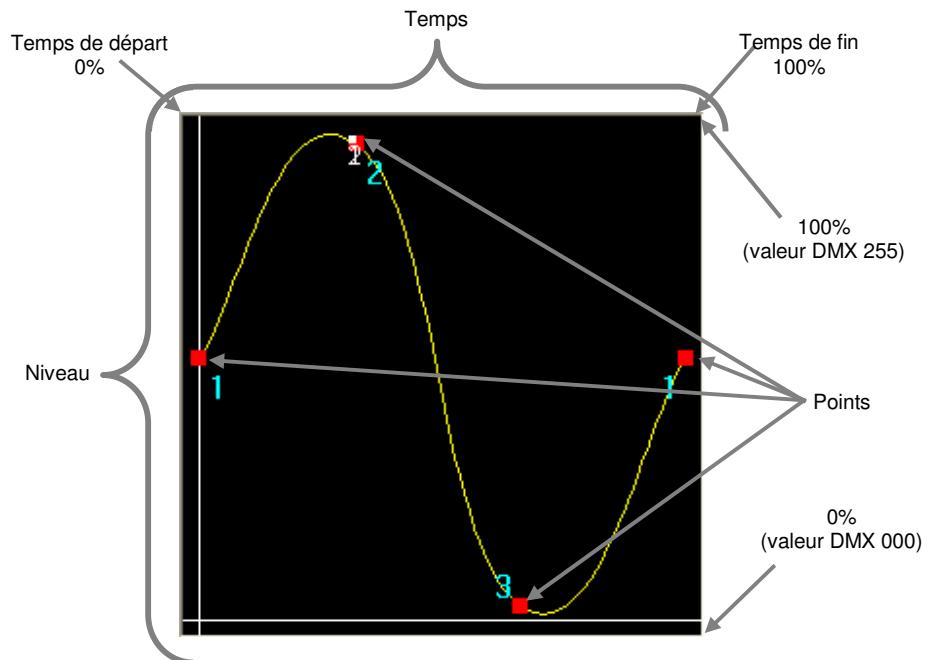


**Pour fixer un niveau constant à un simple canal, affectez lui une courbe constituée de deux points se trouvant au même niveau (abscisse = temps ; ordonnée = niveau).**



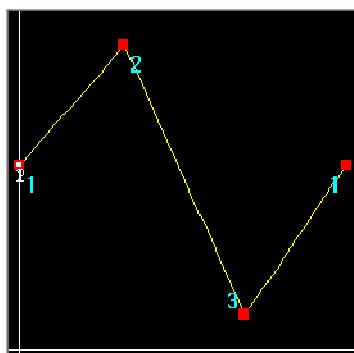
### Les courbes en mode « courbes »

Une courbe différente peut être affectée pour chaque canal. La courbe est modifiable à la souris.



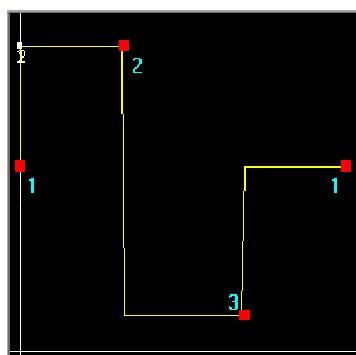
### Les courbes en mode « lignes »

Elles ont la forme suivante.



### Les courbes en mode “Points”

Elles ont la forme suivante.



## Les groupes d'appareils (écran Editor)

L'écran Editor affiche 512 canaux. Un ascenseur horizontal permet de naviguer dans ces canaux. On peut aussi définir des groupes d'appareils.

Les groupes permettent d'afficher un groupe d'appareil dans Editor, en pressant une touche du clavier. C'est crucial lorsqu'on travaille sur plusieurs appareils en même temps. Voici comment créer et utiliser les groupes.



*Il est aussi possible de grouper les appareils à la volée, depuis 2DView dans Editor.*

### Sélection des appareils dans l'écran Editor

- Pour accéder à l'écran Generator, il faut sélectionner au moins 2 appareils.
- Les appareils peuvent être sélectionnés depuis 2DView dans l'écran Editor.
- Il faut maintenir la touche **Ctrl/Apple** enfoncée pour sélectionner plusieurs appareils.
- On peut aussi sélectionner des appareils en appelant un groupe.

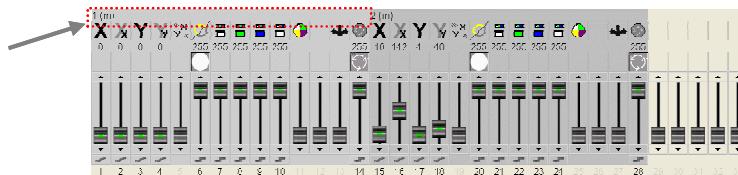
### Sélection des appareils avec les groupes

Lorsqu'un groupe a été créé, appuyez sur sa touche de raccourci correspondante pour l'appeler. Ceci ne fonctionne que dans l'écran Editor.

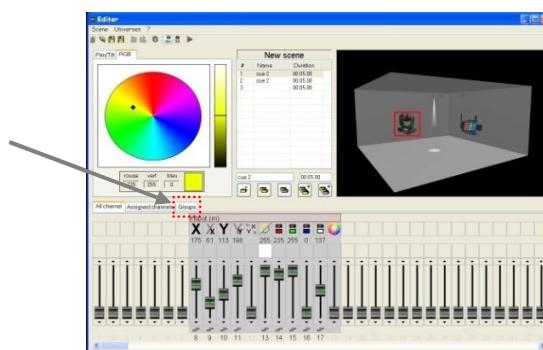
### Création d'un groupe

Ce se fait dans l'écran Editor.

1. Ouvrez l'écran Editor depuis ControlBoard.
2. Utilisez l'ascenseur horizontal pour voir les appareils. Double-cliquez sur leur nom dans la barre de titre. Un encadrement rouge signifie qu'il est sélectionné.



3. Maintenez les touches **Ctrl/Apple** enfoncées et sélectionnez plusieurs appareils.
4. Sélectionnez l'onglet **Groupes**.



5. Faites un clique droit dans la liste des groupes et sélectionnez “Ajoutez un nouveau groupe”.

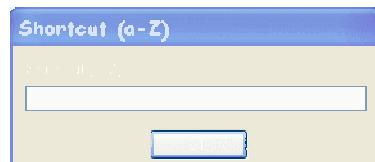


6. Une fenêtre apparaît. Entrez un nom pour le groupe.



7. Appuyez sur OK.

8. Une autre fenêtre apparaît. Entrez une lettre pour la touche de raccourci.



**Les raccourcis disponibles sont : a~z, A~Z. Ce qui fait donc un maximum de 52 groupes.**

# 7. RESTITUTION

## Importation des scènes dans l'écran Live-Boutons

La restitution du show se fait dans l'écran Live. Au départ l'écran Live est vide ; il ne contient aucune scène. C'est à vous de le configurer..

Beaucoup de paramètres sont personnalisables dans l'écran Live-Buttons, comme par exemple : le nombre de pages, leur nom, le nombre de boutons, leur ordre, leur couleur, leur vitesse, la façon de les déclencher, ...

Voici comment importer la scène précédemment créée dans l'écran Editor, dans l'écran Live-Buttons (section "Création d'une scène").

1. Ouvrez l'écran Live depuis ControlBoard.
2. Faites un clique droit dans la liste des pages et sélectionnez "Ajouter une scène de lumière". *Voir fig. L.a.*
3. Sélectionnez la scène "RGB Color Fade" dans la fenêtre système et appuyez sur <Ouvrir>.
4. Un bouton contenant cette scène apparaît dans le contenu de la page. *Voir fig. L.c.*
5. Faites un clique droit sur le bouton et sélectionnez "Déclenchement du bouton". La fenêtre apparaît. *Voir fig. L.b.*
6. Sélectionnez l'option "Clavier".
7. Sélectionnez la touche <a> dans le menu déroulant comme raccourci.
8. Cliquez sur "Valider".



*Pour voir le raccourci dans le bouton, il faut sélectionner l'option "Affichage -> Déclenchement clavier" dans le menu principal.*



*Pour déclencher le bouton avec le calendrier, il faut sélectionner l'option appropriée dans la fenêtre "Déclenchement du bouton".*



*Il est possible d'importer plusieurs scènes en même temps, dans une page.*

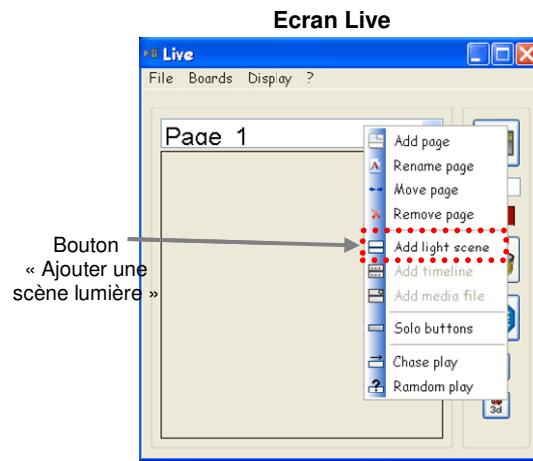


fig. L.a

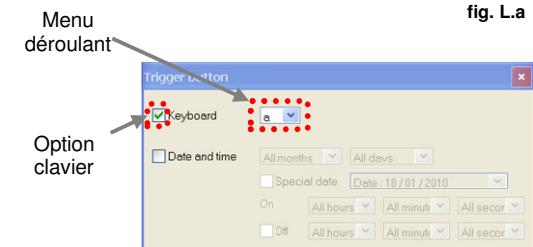


fig. L.b

**(Scène ajoutée et déclenchement avec la touche <a>)**

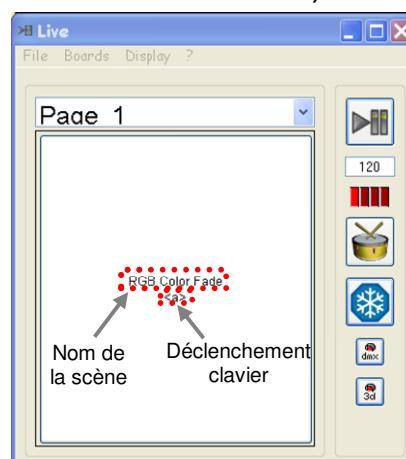


fig. L.c

# Options pour la restitution de la scène

## Bouton flash

Le bouton est joué tant qu'on maintient la touche enfoncée (machines à fumée, stroboscopes, ...).

Pour mettre un bouton en mode « Flash ».

1. Créez une scène dans Editor.
2. Importez la scène dans Live.
3. Faites un clique droit et sélectionnez "Bouton flash". **Voir fig. F.a.**
4. Définissez un raccourci pour ce bouton.

La scène sera jouée tant que la touche <b></b> sera pressée. Elle s'arrêtera dès que la touche sera relâchée.

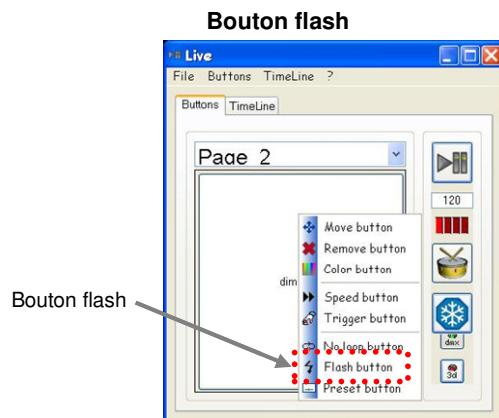


fig. F.a

## Bouton preset

Lorsqu'un bouton est en mode preset, seul le pas courant est joué. Le choix du pas se fait avec un clique droit.

Voici un exemple avec la scène "RGB Color Fade".

1. Importez la scène "RGB Color Fade" dans l'écran Live-Boutons.
2. Faites un clique droit sur le bouton et sélectionnez "Bouton preset". **Voir fig. T.a.**
3. Vous pouvez maintenant sélectionner un pas parmi les trois pas de la scène, et jouer uniquement ce pas.

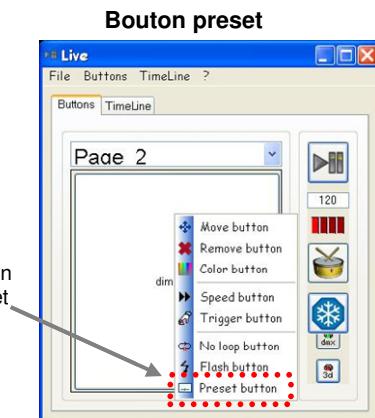


fig. T.a



*Les option Preset et Flash peuvent être combinées.*

## Jouer le bouton une seule fois

Dans l'écran Live, une scène est jouée par défaut en boucle..

Il est possible de jouer la scène une seule fois avec l'option « Jouer le bouton une seule fois » (à la fin, le bouton se relâche automatiquement).

1. Ajoutez la scène "RGB Color Fade" dans Live.
2. Faites un clique droit et sélectionnez l'option "Jouer le bouton une seule fois". **Voir fig. NI.a.**
3. La scène peut ensuite être déclenchée normalement.
4. A la fin du jeu de la scène, le bouton se relâche automatiquement.

### Jouer le bouton une seule fois

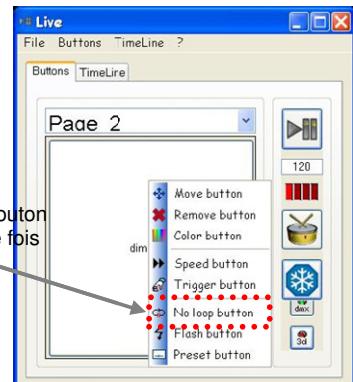


fig. NI.a

## Options pour la restitution des pages

### Jouer séquentiellement

Les options de restitution des pages sont ajustables pour chaque page. « Jouer séquentiellement » est une de ces options. Voici un exemple d'utilisation :

1. Créez une scène dans Editor pour l'appareil PAR\_LED\_RVB avec les paramètres suivants :
  - a. Durée 3 secondes
  - b. Mode de transition fondu
  - c. 1 pas
  - d. Canal « red » à 100%
2. Créez deux autres scènes avec les canaux « green » et « blue » à 100%, à la place du canal « red ».
3. Créez une page dans Live sous le nom « Couleurs »
4. Importez les trois scènes créées avec Editor dans cette page.
5. Faites un clique droit dans le titre de la page et sélectionnez "Jouer séquentiellement".
6. Déclenchez une scène.



**La scène va se jouer une fois (pendant 3s), ensuite la scène suivante sera jouée. A la fin de la page, la première scène sera à nouveau jouée.**

### Jouer aléatoirement

Cette fonction est similaire à « jouer séquentiellement ». La différence est que les scènes sont jouées de manière aléatoire.



**Les jeux séquentiels/aléatoires se font dans la page.**

**Il est possible de sélectionner plusieurs scènes en utilisant ces modes.**

### Un bouton chasse l'autre

Par défaut, on peut empiler des scènes dans une page. L'option « un bouton chasse l'autre » permet de n'avoir qu'un seul bouton enfoncé dans la page.



**Cette option est active uniquement dans la page.**

# Restitution dans Live-Boutons

## Jouer/Pause

Cette fonction permet de changer l'état de plusieurs boutons en un seul clic.

Le bouton enfoncé sera relâché, et le bouton relâché sera enfoncé.

Il y a deux étapes : préparer les boutons dont l'état doit changer, et l'exécution des changements.

1. Appuyez sur <Jouer/Pause>. **Voir fig. Pp.a.**
2. Sélectionnez les scènes. Le symbole apparaît sur les boutons. C'est la préparation. **Voir fig. Pp.b.**
3. Appuyez sur <Jouer/Pause> une seconde fois. C'est l'exécution.



*Cette fonction peut être utilisée pour un nombre illimité de scènes.*

Bouton Jouer/Pause

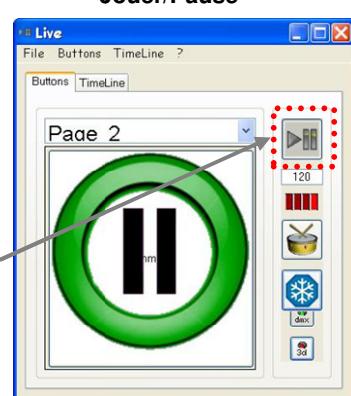


fig. Pp.a

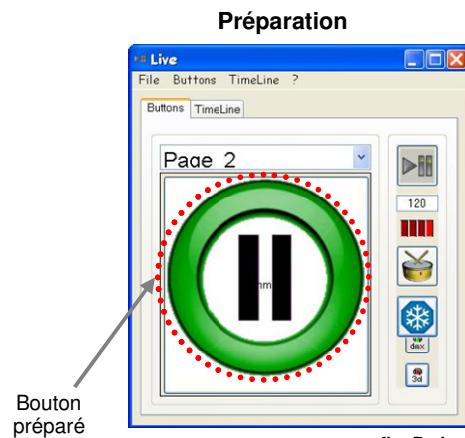


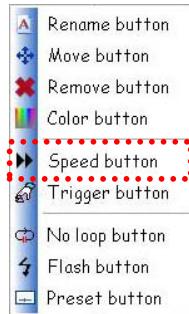
fig. Pp.b

## La vitesse de la scène

Les boutons « scènes » peuvent être joués à trois vitesses différentes : BPM auto, BPM manuel, et Vitesse manuelle.

Pour ajuster la vitesse du bouton « scène » :

1. Faites un clique droit sur le bouton et sélectionnez **Vitesse du bouton**.

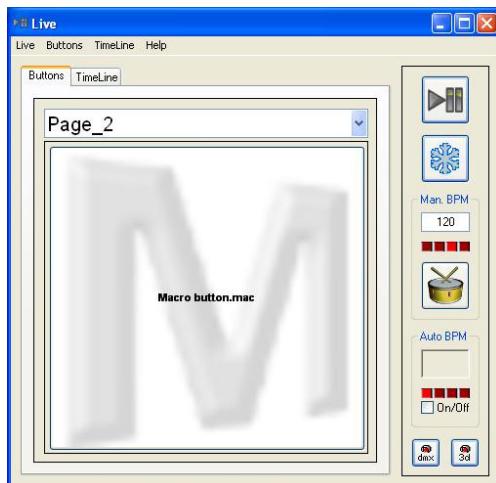


## Bouton Macro

Le bouton Macro permet d'allumer/éteindre plusieurs autres boutons en même temps :

- Allumez les boutons désirés
- Faites un clique droit dans le nom de la page, et sélectionnez « Ajouter un bouton Macro »
- Entrez un nom pour le bouton Macro, et appuyez sur “ok”.

Ensuite les boutons suivront l'état du bouton Macro (on/off).



## Déclenchement audio (Auto BPM)

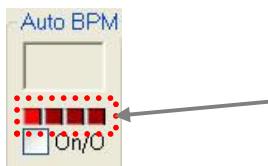
Le déclenchement audio utilise la source audio issue de la sortie de la table de mixage du système d'exploitation.

Effectuez les étapes suivantes (Seulement pour Windows® !).

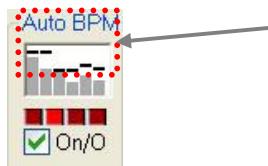
1. Ouvrez le Panneau de Configuration Windows®.
2. Si ce n'est pas déjà fait, autorisez la vue des différents outils.
3. Ouvrez l'outil "Propriétés de Sons et Périphériques audio".
4. Select the volume tab.
5. Dans l'onglet "Volume" section "Volume", cliquez sur le bouton "Paramètres Avancés". La fenêtre "Contrôle du volume" apparaît.
6. Sélectionnez le menu "Options" -> "Propriétés".
7. La fenêtre "Propriétés" apparaît. Dans la section "Ajuster le volume pour", sélectionnez "Enregistrement".
8. Dans la section d'affichage des contrôles de volume, sélectionnez les entrées audio. Celles-ci agiront pour les déclenchements audio de **Live-boutons**.
9. Appuyez sur <OK>.
10. Dans la fenêtre "Contrôle d'enregistrement" qui apparaît, sélectionnez les entrées et ajustez les volumes.
11. Ouvrez **Live-boutons** depuis **Control Board**.
12. Faites un clique droit sur le bouton et sélectionnez "Vitesse du bouton".
13. Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez "BPM auto".
14. Appuyez sur <Valider>.



15. Dans la partie droite de **Live-boutons**, allumez la fonction « auto BPM ».



16. Un vumètre affichera les niveaux du signal audio.



Cette fonction permet de synchroniser les pas d'une scène avec le BPM d'une musique.



La cadence des pas peut être ajustée de 1/1 à 1/8 du BPM.

## BPM manuel

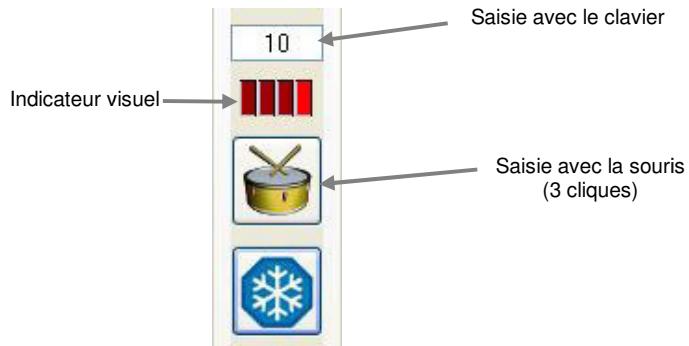
Cette fonction permet de jouer une scène avec un BPM imposé précis.

Effectuez les étapes suivantes :

1. Faites un clique droit sur le bouton et sélectionnez "Vitesse du bouton".
2. Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez "BPM manuel".
3. Appuyez sur <Valider>.



4. Voir le schéma ci dessous pour assigner un BPM manuel..



*C'est une saisie manuelle. Il n'y a pas de synchronisation avec une autre source.*



*Les BPM agissent sur le temps pour passer d'un pas au pas suivant.*



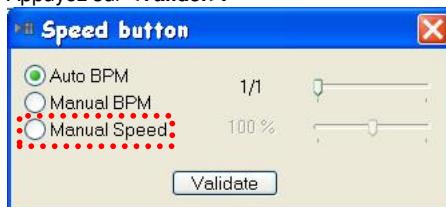
*BPM ajustable de 10 à 300*

## Vitesse manuelle

Cette fonction permet d'ajuster la vitesse d'exécution des pas de 25% à 400% de la vitesse initiale.

Effectuez les étapes suivantes :

1. Faites un clique droit sur le bouton et sélectionnez "Vitesse du bouton".
2. Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez "Vitesse manuelle".
3. Ajustez le rapport avec le potentiomètre.
4. Appuyez sur <Valider>.



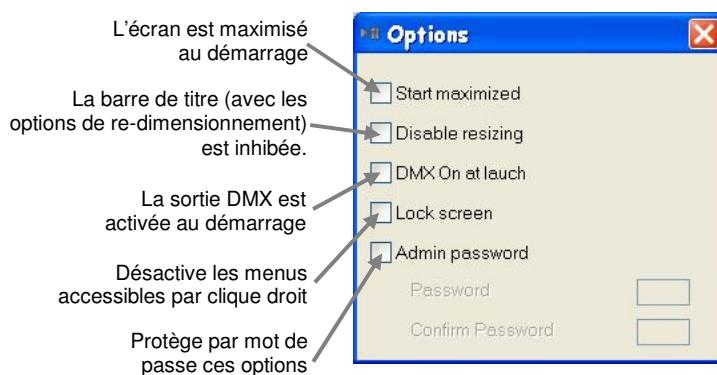
## Gèle

Cette fonction gèle le déroulement du show.

- Appuyez une fois pour activer.
- Appuyez une seconde fois pour désactiver.

## Préférences

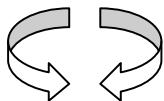
Plusieurs options sont disponibles au démarrage de **Live-Boutons**.



# 3DView

## Changement de l'angle de vue

1. Cliquez dans la vue 3D.
2. Maintenez le bouton enfoncé et ajustez l'angle désiré, puis relâchez le bouton.

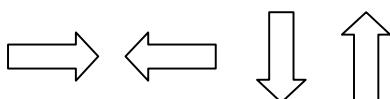


## Position de la vue

1. Maintenez la touche <Shift> du clavier enfoncée.
2. Cliquez dans la vue 3D.
3. Maintenez le bouton enfoncé et ajustez la position désirée, puis relâchez le bouton.

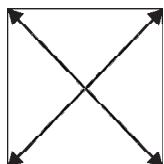
Ou alors

1. Placez le curseur de la souris dans la vue 3D
2. Maintenez la molette de la souris enfoncée et ajustez la position désirée, puis relâchez la molette



## Zoom

1. Ajustez le zoom avec la molette de la souris.



## Utilisation

3DView peut restituer les actions affectuées dans **Editor** et **Live**. Pour cela le bouton 3D dans Editor/Live doit être activé (vert).

## Réglages de la salle

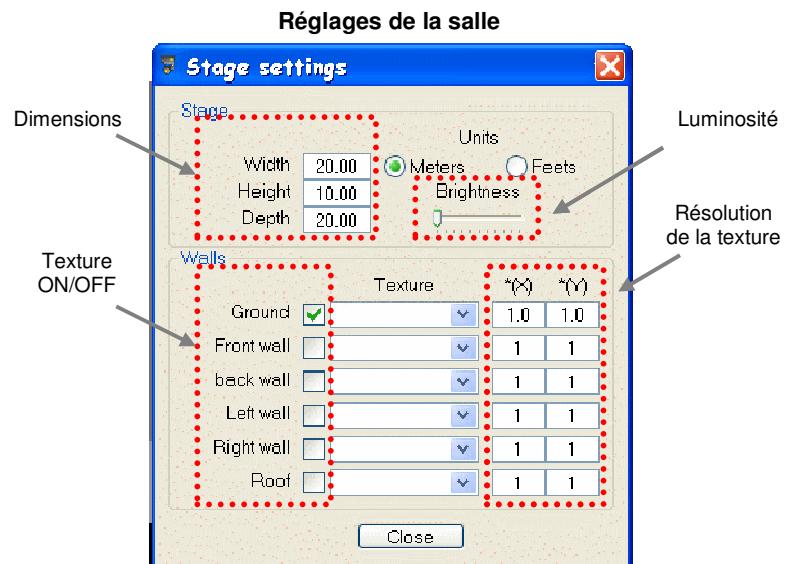
On peut définir les dimensions, la luminosité, ainsi que les textures des murs.

### Texture des murs

Le logiciel propose une banque de textures. Il est possible d'importer une photo.



**Les formats des textures supportés sont : PNG, BMP, et JPG.**



## Réglages des appareils

Les paramètres suivants sont disponibles : Position, Orientation, Echelle, et Couleur.

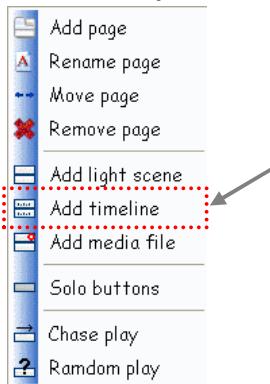
1. Faites un clique droit dans 3DView pour faire apparaître le menu.
2. Sélectionnez "Réglages des appareils".
3. La fenêtre "Réglages des appareils" apparaît.
4. Sélectionnez un appareil dans la liste.
5. Sélectionnez le paramètre à modifier (position, orientation, ...).
6. Ajustez les valeurs avec les potentiomètres, ou entrez les valeurs avec le clavier.



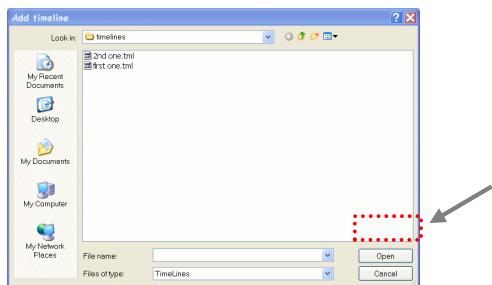
# Ecran Live-Timeline

## Déclenchement d'une TimeLine depuis l'écran Live-Boutons

1. Faites un clique droit dans la barre d'affichage de la page.
2. Sélectionnez "Ajouter une Timeline".



3. Une fenêtre système apparaît. Sélectionnez une Timeline.



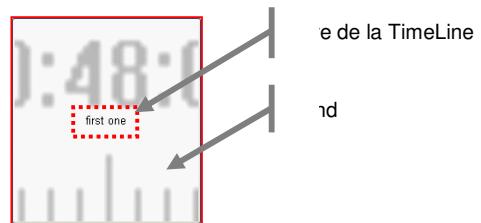
4. Appuyez sur "Ouvrir".



Certaines options (clique droit) ne sont pas possible avec un bouton « Timeline ».



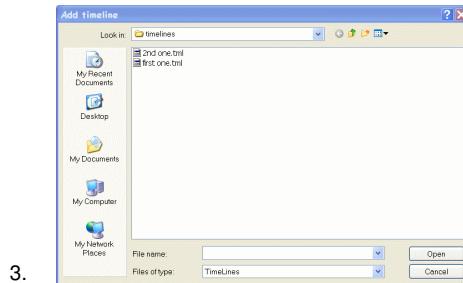
Les boutons « Timeline » sont affichés avec le fond suivant.



## Importer un fichier média dans Live-Timeline

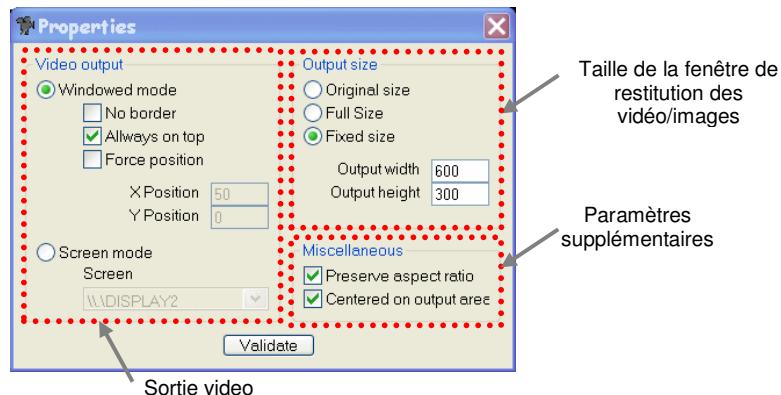
Live-Timeline permet de jouer un show vidéo/image et lumière synchronisé.

- Les formats de fichiers vidéo suivants sont supportés :  
avi, mpg, mpeg, mov, wmv
  - Les formats de fichiers images sont supportés :  
bmp, gif, jpg, png
1. Faites un clique droit dans la ligne vidéo/image, et sélectionnez "Ajouter un fichier media".
  2. Une fenêtre système apparaît pour sélectionner le fichier désiré.



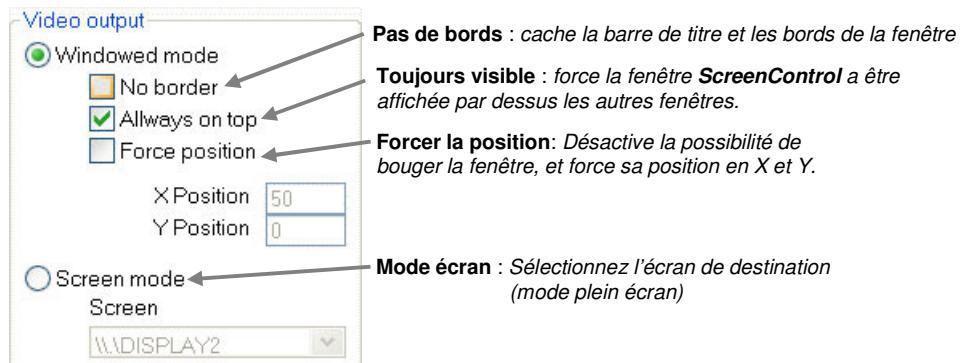
## Propriétés de ScreenControl

ScreenControl le lecteur de fichiers médias.



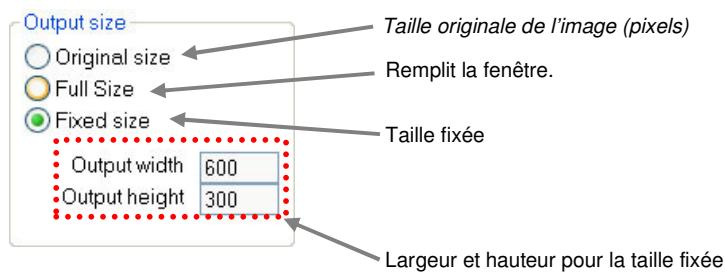
## Sortie vidéo

Spécifiez où afficher la vidéo. Choisissez entre le mode « fenêtré » ou le mode « plein écran ».



## Taille de la sortie

Cette section permet d'ajuster l'affichage.



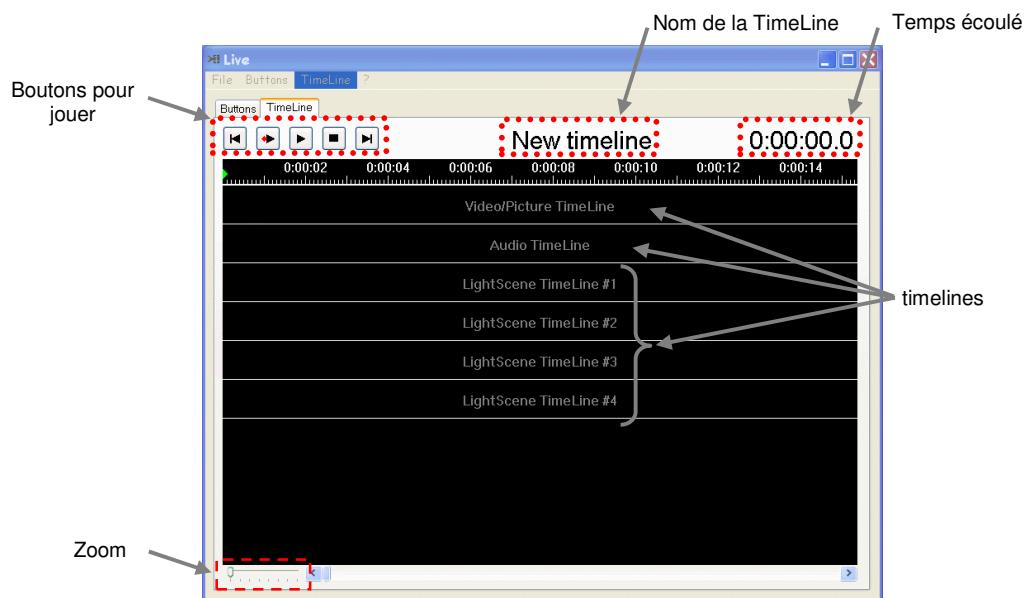
## Importer un fichier audio dans Live-Timeline

Live-TimeLine permet de jouer un show audio et lumière synchronisé.

- Les formats de fichiers audio suivants sont supportés:  
Wav, mp3, ogg, wma
1. Faites un clique droit dans la ligne audio, et sélectionnez “Ajouter un fichier media”.
  2. Une fenêtre système apparaît pour sélectionner le fichier désiré.



## Vue d'ensemble de Live-Timeline

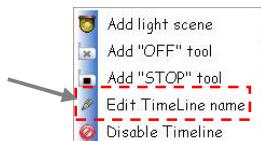


## Fonctions spéciales de la souris dans Live-Timeline

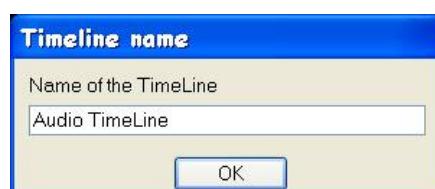
1. Double-cliquez dans la ligne du temps pour déplacer le marqueur rouge.
2. Utilisez la molette de la souris pour zoomer.

## Renommer les lignes

1. Placez le curseur de la souris sur la ligne à renommer.
2. Faites un clique droit..



3. Sélectionnez le menu "Editer le nom de la ligne".



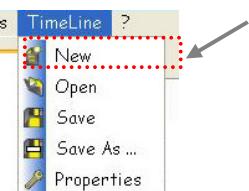
4. Saisissez le nouveau nom et cliquez sur OK.

## Créer une nouvelle TimeLine

Accédez au menu de l'écran Live-TimeLine.



1. Sélectionnez le sous-menu "Timeline -> Nouveau".



2. Une fenêtre apparaît avec quelques renseignements à apporter sur cette nouvelle TimeLine à apporter. Entrez les informations et cliquez sur OK.



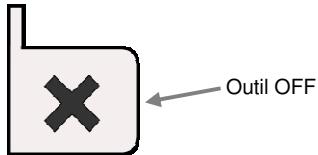
**Il peut y avoir jusqu'à 10 lignes pour les scènes de lumières dans une Timeline.**

3. Un nouveau projet vide Timeline est prêt. Voir la section 'Importer des fichiers Video/image/audio' dans la section précédente.

## L'outil "OFF"

Cet outil permet de stopper l'exécution du fichier (lumière ou média) dans une ligne.

1. Faites un clique droit dans la ligne concernée.
2. Sélectionnez "Ajouter l'outil OFF".
3. Par la suite, l'outil peut être déplacé avec la souris.

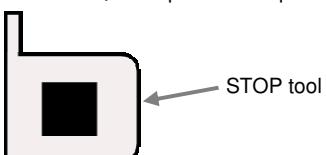


**Cet outil agit uniquement dans la ligne.**

## L'outil "STOP"

Cet outil stoppe complètement le déroulement de la Timeline..

1. Faites un clique droit à l'endroit où vous souhaitez insérer l'outil (la ligne n'a pas d'importance).
2. Sélectionnez "Ajouter l'outil STOP".
3. Par la suite, l'outil peut être déplacé avec la souris.



**Cet outil stoppe toutes les lignes, ainsi que le déroulement du temps.**

## L'outil “BPM”

Cet outil permet de fixer le BPM à une valeur précise..

1. Faites un clique droit à l'endroit où vous souhaitez insérer l'outil (ligne scène uniquement).
2. Sélectionnez “Ajouter l'outil BPM”.
3. Par la suite, l'outil peut être déplacé avec la souris.



*Cet outil change le BPM pour toute l'application.*

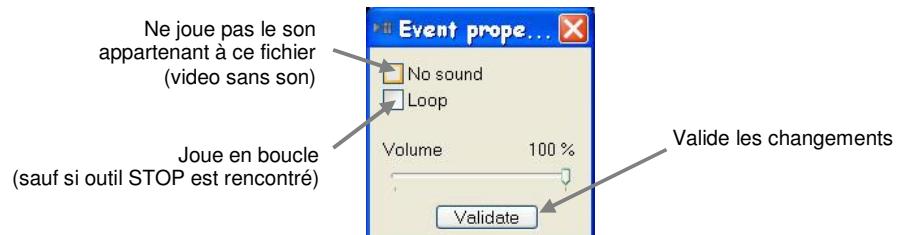
### “Déplacer vers” dans Live-TimeLine

Cette option permet de déplacer un évènement vers :  
Le marqueur rouge  
Le marqueur vert  
Un temps spécifique

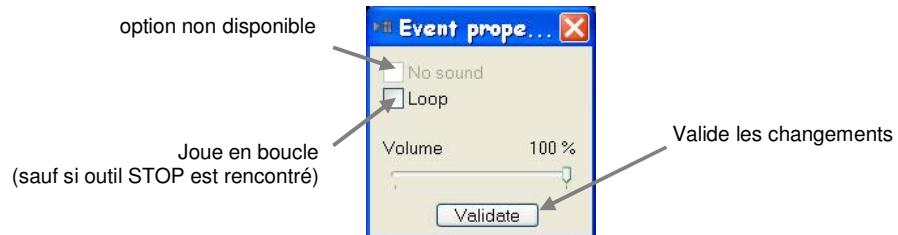
### Propriétés des évènements dans Live-TimeLine

Ces propriétés dépendent du type d'évènement.

#### Ligne Vidéo/Image



#### Ligne Audio



#### Ligne Scène Lumière



# 8. TELECHARGEMENT

## Téléchargement des scènes dans les interfaces

La plupart des interfaces peuvent jouer un ou plusieurs shows en mode autonome (sans ordinateur).

Les options de téléchargement dépendent de l'interface.

### D512

1. Cliquez sur l'icône 'téléchargement' depuis **ControlBoard**.
2. Choisissez l'univers depuis la fenêtre 'StandAlone'. Voir fig Us.a.



3. Dans la fenêtre affichant un visuel de l'interface, double-cliquez sur la scène à télécharger.
4. Cliquez sur "Télécharger les données".



*Pour effacer les scènes de l'interface, cliquez sur "Effacer les données".*

### Remote

1. Cliquez sur l'icône 'téléchargement' depuis **Control Board**.
2. Choisissez l'univers depuis la fenêtre 'StandAlone'. Voir fig Us.a.
3. La fenêtre 'Univers x - Remote' apparaît. Voir l'illustration en page suivante.
4. Double-cliquez sur la scène désirée pour le bouton #1. Le nom de la scène apparaît à la gauche du bouton #1.
5. Choisissez la zone dans laquelle la scène sera jouée (les scènes se trouvant dans des zones différentes sont empilées)
6. Définissez si la scène sera jouée (ou non) à la mise sous tension de l'interface.
7. Ajoutez un déclenchement calendrier si nécessaire
8. Sélectionnez le bouton #2 et répétez les opérations ci-dessus.
9. Une fois que tous les boutons sont paramétrés, appuyez sur "télécharger les données" pour envoyer les informations dans la mémoire de l'interface.



*Les scènes 11 à 18 sont accessibles uniquement avec la télécommande EFK™ dédiée pour l'interface Remote (optionnelle).*

### Mise à jour de l'horloge interne

L'interface Remote possède une horloge interne permettant de déclencher la scène à une date & heure précise.

Appuyez sur le bouton "**Copier date & heure ...**", pour copier les date & heure de l'ordinateur dans l'horloge interne de l'interface.

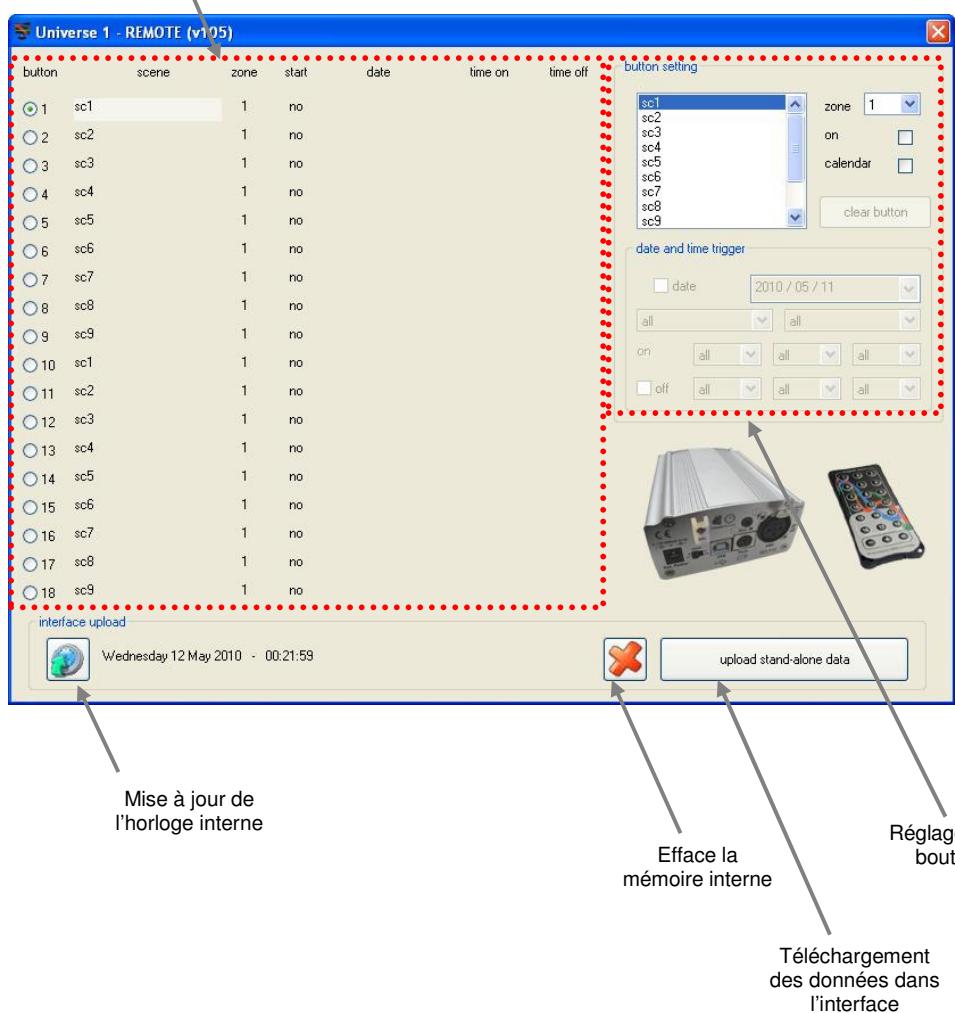
### Sélection de l'univers



fig Us.a

Zone de réglage  
des boutons

### Ecran de téléchargement pour l'interface Remote



# 9. SAUVEGARDE/RESTAURATION

Depuis ControlBoard, il est possible d'exporter ou d'importer un show.



*On peut stocker un nombre illimité de shows, et passer rapidement d'un show à un autre.*

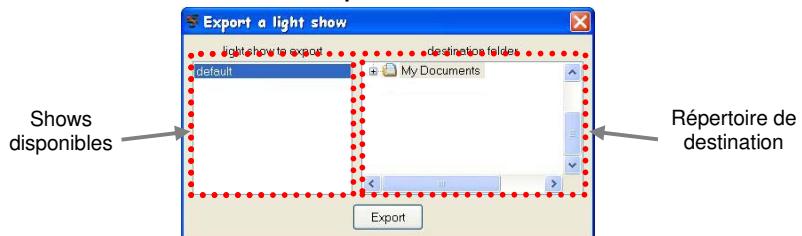


*Les shows issus de la version 5 du logiciel ne sont pas directement compatibles avec la version 6.  
Pour utiliser un show version 5, il faut utiliser un convertisseur de shows qui est disponible dans le forum (chercher "auto-converter for show version 5 to version 6")*

## Exporter

Un show peut être sauvegardé depuis l'écran **Exporte un show lumière**. Cet écran est accessible depuis ControlBoard.

- Ouvrez l'écran **Exporte un show lumière**.



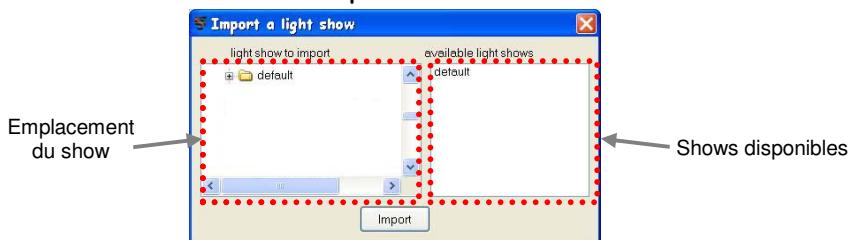
- Sélectionnez un show dans la liste des **shows disponibles**.
- Spécifiez le **répertoire de destination**.
- Cliquez sur <Exporter>. Un écran apparaît pour confirmer l'exportation.



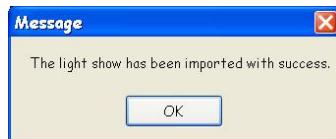
## Importer

Un show peut être restauré depuis l'écran **Importe un show lumière**. Cet écran est accessible depuis ControlBoard.

- Ouvrez l'écran **Importe un show lumière**.



- Spécifiez le répertoire où se trouve le show à importer.
- On ne peut pas restaurer plusieurs shows à la fois.
- Cliquez sur <Importer>. Un écran apparaît pour confirmer l'importation.



# 10. RACCOURCIS CLAVIER

## Setup

Ctrl/Pomme + N : Crée un nouvel appareil  
Ctrl/Pomme + I : Importe un appareil existant  
Ctrl/Pomme + S : Enregistre l'appareil courant  
Ctrl/Pomme + A : Sélectionne tous les adressages DMX  
Ctrl/Pomme + Maj + A : Sélectionne tous les adressages DMX des modèles identiques au modèle sélectionné  
Ctrl/Pomme + Q : Quitte l'application  
Tab: change le focus dans la fenêtre « Détails du niveau »

## Editor

Ctrl/Pomme + N : Crée une nouvelle scène  
Ctrl/Pomme + I : Importe une scène existante  
Ctrl/Pomme + S : Enregistre la scène courante  
Barre Espace : Joue/stoppe  
Ctrl/Pomme + A, E, O : sélectionne les appareils : tous, pairs, impairs, à l'appareil sélectionné  
Ctrl/Pomme + -, + : efface, ajoute un pas  
Ctrl/Pomme + c, v, i : copie, colle, insert un pas  
Ctrl/Pomme + q : quitte l'application

## Live-Boutons

Ctrl/Ctrl + Entrée : Gèle/dégèle le show  
Ctrl/Ctrl + Barre Espace : BPM manuel (3 fois pour activer)  
Ctrl/Pomme + maj + touche aplha : éteint tout et allume le bouton sélectionné

## Live-Timeline

Ctrl/Pomme + n : crée ne nouvelle timeline  
Ctrl/Pomme + o : ouvre une timeline  
Ctrl/Pomme + s : enregistre une timeline  
Gauche/Droite : Va au marqueur vert  
Entrée : Joue depuis le marqueur rouge  
Barre Espace : Joue/Pause  
Page haut/bas : Déplace l'ascenseur horizontal  
Début/Fin : Va au début/fin  
+/- : Zoom avant/arrière  
Ctrl/Pomme + x, c, v : coupe, copie, colle un évènement

## 2DView

Ctrl/Pomme + A: Sélectionne tous les appareils identiques à l'appareil sélectionné

## ScreenControl (LECTEUR DE FICHIERS MEDIAS)

Ctrl/Pomme + F: Bascule du mode « plein écran » au mode « Fenêtré »



*Ce manuel fait souvent référence au clique droit de la souris. Pour les utilisateurs Mac, veuillez vous référer au manuel d'instruction du Mac pour cette procédure.*

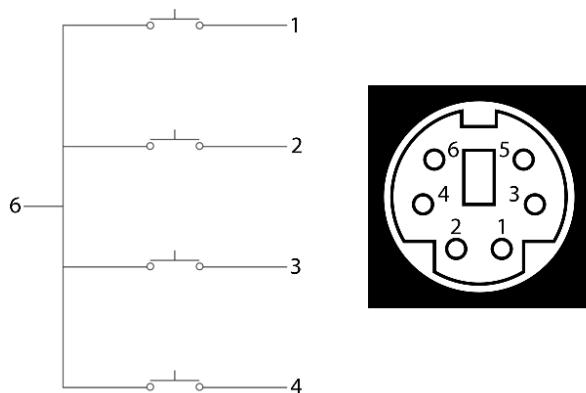
# 11. REMOTE DÉCLENCHEMENTS

## Connecteur Mini-DIN

En mode autonome, il est possible de déclencher les 4 premières scènes, via le connecteur mini-DIN de l'interface.

Le déclenchement est fait avec une impulsion de **mise à la masse**. Voici comment effectuer la câblage :

Schéma de câblage



**Pin-1:** Scène 1

**Pin-2:** Scène 2

**Pin-3:** Scène 3

**Pin-4:** Scène 4

**Pin-5:** Pas utilisé

**Pin-6:** Masse



*Il faut utiliser des boutons poussoirs « normalement ouverts ».*



*Uniquement les 4 premières scènes peuvent être déclenchées de cette façon.*

## Déclenchements sans fil (télécommande)

 En face avant de l'interface, un voyant indique lorsque l'interface reçoit des informations par télécommande.

 Le récepteur Infrarouge est situé en face avant de l'interface ; il y a aussi un connecteur situé à l'arrière de l'interface pour brancher un récepteur Infrarouge externe.

### La télécommande dédiée EFK®

Avec cette interface, il est possible de déclencher jusqu'à 18 scènes, en mode autonome.

La référence de la pile est CR2025 (standard) ou CR2032 (haute capacité).



### Opération

Voir les notes suivantes.

 Le bouton « Vitesse standard » annule les changements de vitesse faits avec les autres boutons.

 Les changements de vitesse affectent tout le show proportionnellement. Il n'est pas possible de modifier individuellement la vitesse d'une scène.

### Les télécommandes universelles

Il est possible de piloter l'interface Remote avec une télécommande universelle. **Il faut impérativement régler la télécommande sur la marque Philips®.** Il est possible de déclencher uniquement jusqu'à 10 scènes, avec une télécommande universelle.

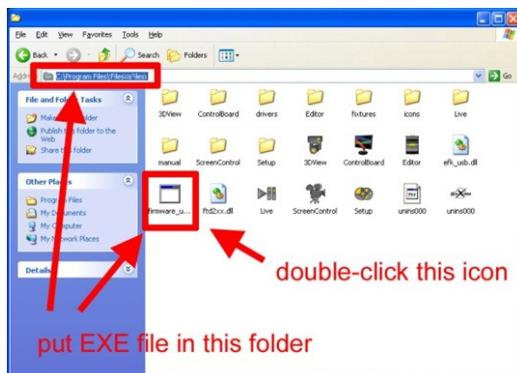
Voici la correspondance des boutons :

- Bouton 1: Scène 1
- Bouton 2: Scène 2
- Bouton 3: Scène 3
- Bouton 4: Scène 4
- Bouton 5: Scène 5
- Bouton 6: Scène 6
- Bouton 7: Scène 7
- Bouton 8: Scène 8
- Bouton 9: Scène 9
- Bouton 0: Scène 10
- Bouton CH+: Augmente la vitesse
- Bouton CH-: Réduit la vitesse

## 12. MISE A JOUR DU FIRMWARE

Il est possible de mettre à jour le firmware (logiciel embarqué) des interfaces D512 et Remote. Ceci permet par exemple que, si un jour la norme du signal DMX est modifiée, il vous sera possible de mettre à jour votre interface avec le nouveau logiciel qui sera adapté à la nouvelle norme DMX.

1. Nous publions un petit programme exécutable.
2. Vous devez le copier dans le répertoire : [C:/PROGRAM FILES/VotreLogiciel]



3. Branchez l'interface.
4. Double-cliquez sur le programme exécutable.
5. Cliquez sur “**press this button to upload firmware xxx**”.
6. **Il est impératif de ne pas débrancher l'interface pendant les 5 secondes qui suivent.**



7. Un message de confirmation de bon téléchargement apparaît.



*La procédure de mise à jour du firmware est similaire pour les interfaces D512 et Remote.*



*Cette procédure est à vos propres risques ! EFK® n'est pas responsable des éventuels dommages causés aux interfaces liés à ce processus !*



*La mise à jour du firmware n'est faisable que depuis un système d'exploitation de type Windows®.*