



# MANUEL UTILISATEUR

## COMMENT UTILISER LES EFFETS

V.1.5.0

<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>Création des boutons effets (logiciel Pro) .....</b>	<b>4</b>
<b>Utiliser les boutons d'effets en live .....</b>	<b>5</b>
<b>Edition des effets .....</b>	<b>6</b>
<b>Effet Gradient .....</b>	<b>8</b>
<b>Effet Sequenceur .....</b>	<b>9</b>
<b>Effet Courbe .....</b>	<b>10</b>
<b>Effet Pan Tilt .....</b>	<b>11</b>
<b>Effet Preset .....</b>	<b>12</b>
<b>Effet matrice sur une sélection d'appareils .....</b>	<b>13</b>
<b>Effet Matrice .....</b>	<b>14</b>
<b>Effet Animé .....</b>	<b>15</b>
<b>Effet Media .....</b>	<b>16</b>
<b>Effet Text .....</b>	<b>17</b>
<b>Effet Video .....</b>	<b>18</b>
<b>Niveaux statiques supplémentaires .....</b>	<b>18</b>
<b>Ordre de parcours et Index .....</b>	<b>19</b>

## INTRODUCTION

Ce chapitre explique le fonctionnement des boutons d'effets Live, du générateur d'effet et de ses options.

Différemment des effets, les boutons de scènes permettent de jouer des états DMX supplémentaires statiques ou dynamiques à partir de « Pas » ou « mémoires ». Il devient très facile de personnaliser la programmation de vos appareils. Les boutons d'effet sont globaux, ils calculent en temps réel et sont modifiables infiniment.

En plus de l'onglet « scènes », le logiciel dispose d'un onglet « effets ». Il est créé automatiquement et il est impossible de le supprimer. A la différence des effets que l'on peut ajouter dans les boutons de scènes classiques, les effets de l'onglet Effet sont calculés dynamiquement et peuvent être changés en temps réel. Les effets sont globaux et jouent uniquement sur une sélection d'appareils.

L'avantage principal est de pouvoir appliquer un même effet global à différentes familles ou différents groupes d'appareils disposant de circuits de même type. Il est ainsi possible de créer, par exemple, un seul effet « cercle » pan-tilt et de l'appliquer à n'importe quel moment à une sélection commune de lyres ou de scanners de profile différent. L'effet sera affecté sur les canaux de même type, soit les canaux Pan-Tilt.

Un même effet peut ainsi être appliqué simultanément et un nombre indéfini de fois. L'utilisation des boutons « effets » est limitée à un usage « live ». Il est donc impossible de les inclure dans la Timeline ou dans les fondus manuels.

## Fenêtre initiale de sélection des effets



Suite à l'ajout de nouveaux profils à partir du Patch DMX, le logiciel affiche automatiquement une liste d'effets compatibles avec les canaux disponibles dans les profils (Pan et Tilt, XY, couleur RGB, etc...). Décochez simplement les effets non souhaités.

En plus des effets dynamiques de type « séquenceur de couleur » ou « pan tilt », le logiciel propose d'ajouter des effets de type « preset » (cf. présentation des différents effets) pour les circuits clés qui permettent d'allumer vos projecteurs, comme le dimmer, le shutter, etc... Ces effets Presets seront actifs par défaut sur vos nouveaux appareils ce qui permet de commencer à travailler immédiatement avec les faisceaux allumés.

L'ensemble des effets ajoutés à la création d'appareils sont modifiables à tout moment et en temps réel. Si votre projet contient déjà des appareils avec les effets correspondants, le logiciel n'ajoute pas d'effets redondants afin de simplifier la présentation et l'utilisation du logiciel, de plus les effets sont globaux et il est inutile de créer plusieurs fois le même effet.

Par exemple: vous avez déjà un effet Pan Tilt "cercle", il ne sera pas proposé de le recréer s'il est applicable à toute famille de projecteurs avec Pan et Tilt.

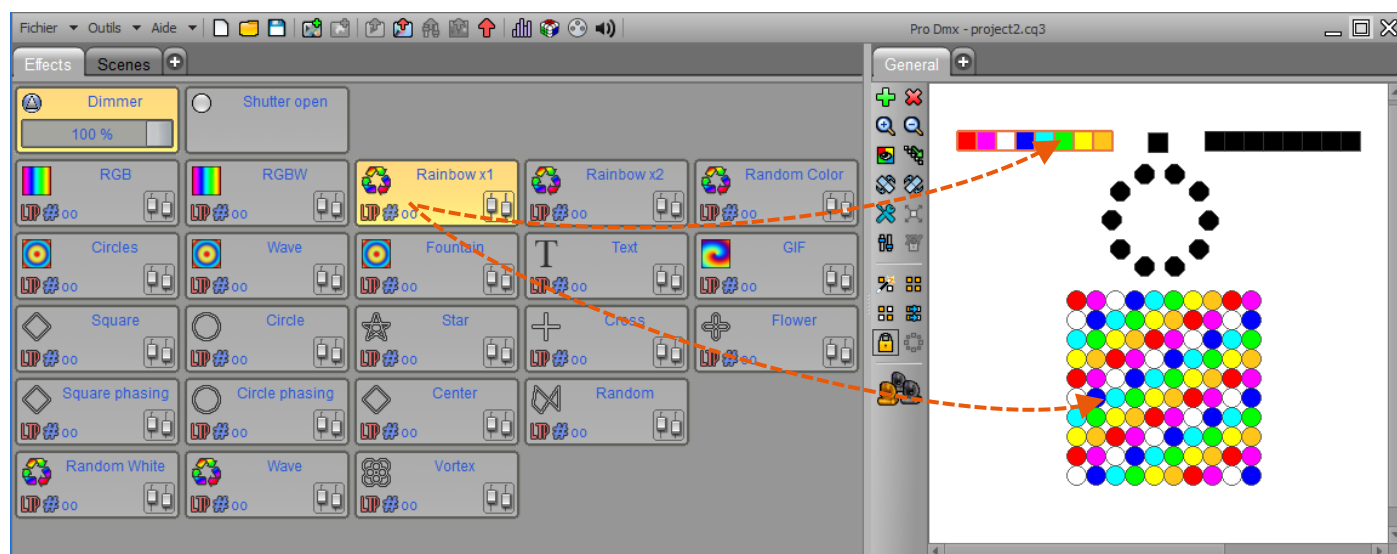
Il est également possible de créer de nouveaux boutons « Effet » à n'importe quel moment via le bouton « Nouvel effet » de la barre d'outils principale en haut du logiciel :



Ajouter un bouton effet dans l'onglet actuel

## UTILISER LES BOUTONS D'EFFETS EN LIVE

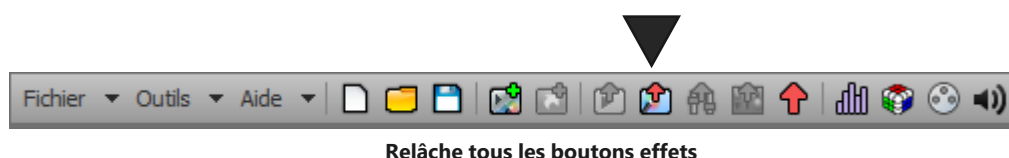
Pour activer un bouton « effet », il faut au moins un appareil sélectionné avec des circuits correspondants au type de l'effet. Un déclenchement du bouton lancera l'exécution de l'effet sur la sélection d'appareils. On peut ainsi lancer plusieurs « instances » du même effet sur des sélections différentes.



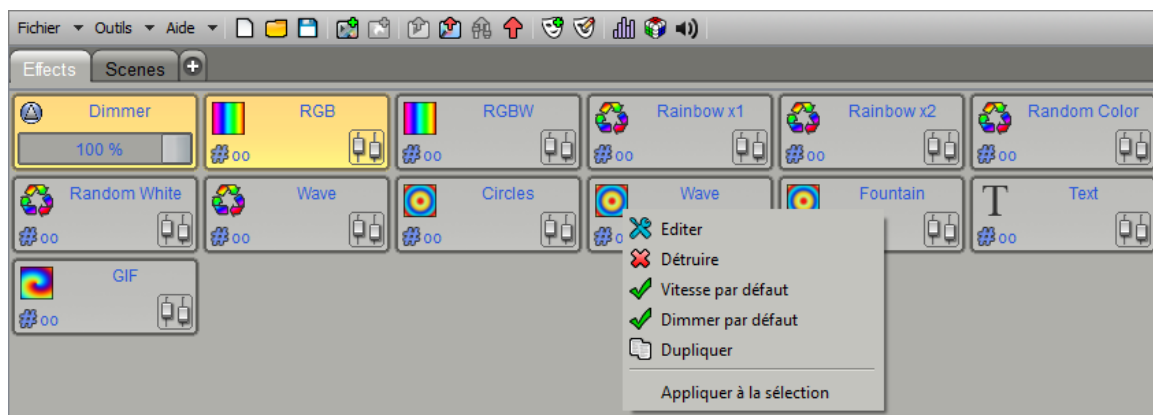
**Remarque :** On peut cumuler plusieurs effets sur un même appareil à condition qu'ils concernent des circuits différents. Si on déclenche un effet sur un appareil jouant déjà un autre effet impliquant les mêmes circuits, l'effet précédent sera relâché. Exemple : un groupe d'appareils joue un « cercle » pan tilt et on lui applique un autre mouvement pan tilt, l'effet « cercle » sera relâché sur ces appareils.

Un effet s'affiche comme actif (de couleur orange) sur une sélection, lorsque la sélection joue la même instance uniquement. Il est ainsi possible d'arrêter l'effet pour ce groupe d'appareils.

Il est toutefois possible de relâcher tous les effets simultanément via le bouton « relâcher tous les effets » de la barre d'outils principale :



## EDITION DES EFFETS

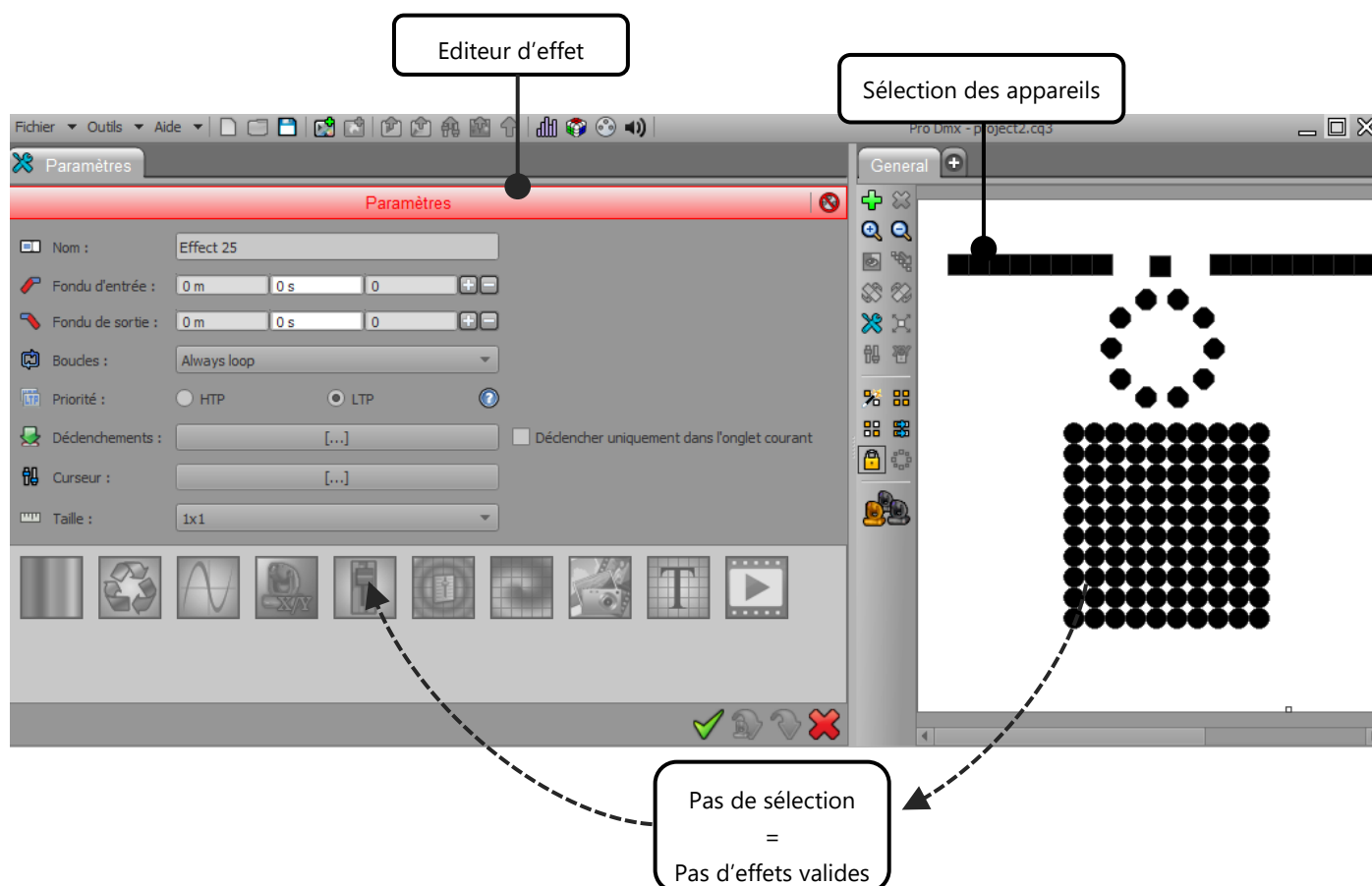


Deux méthodes pour éditer un effet :

CTRL + Clic sur un bouton

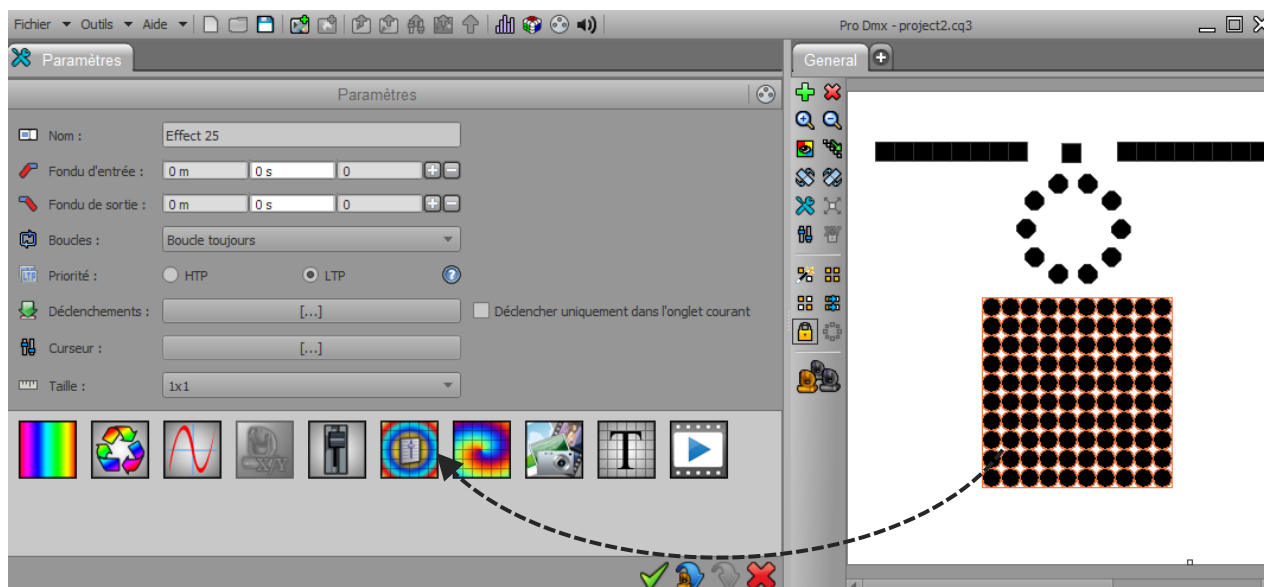
OU

Clic droit sur un bouton, puis choisir *Editer* dans le menu local.



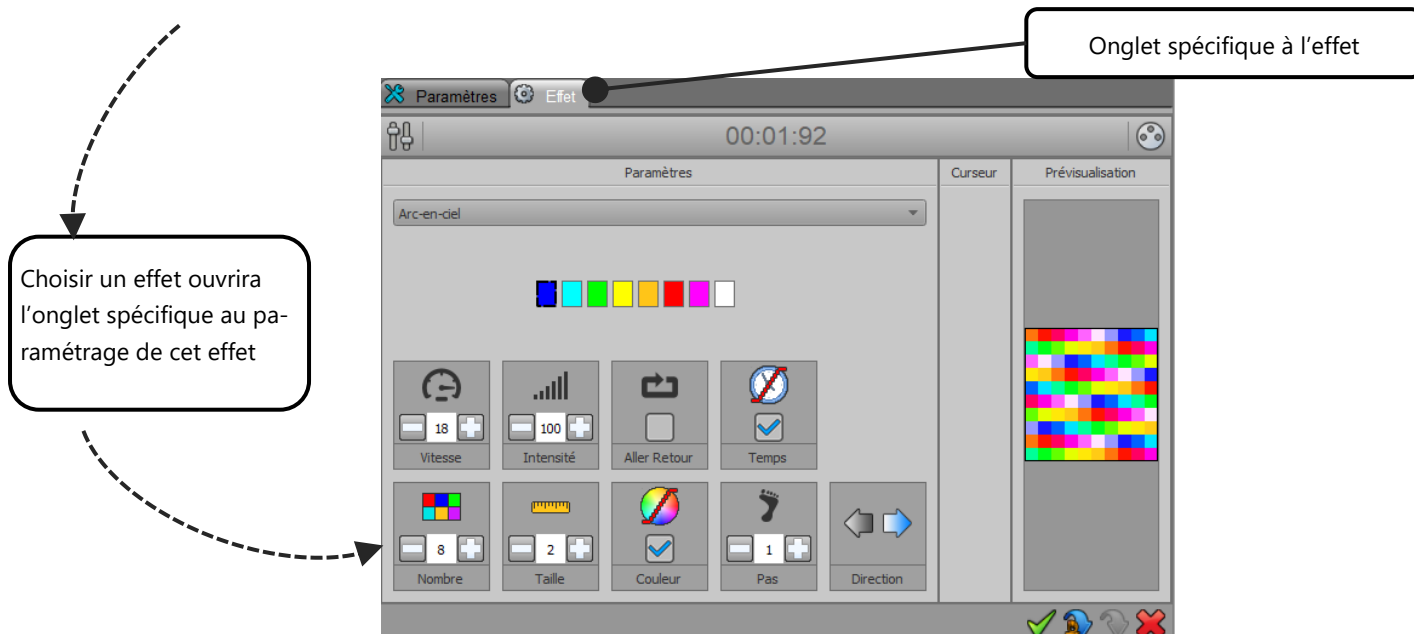
En éditant un effet vierge, la liste des effets apparait car le logiciel a besoin de connaître le type d'appareils utilisés pour valider les effets compatibles.

En sélectionnant des appareils vous faites apparaître les effets leur correspondants.

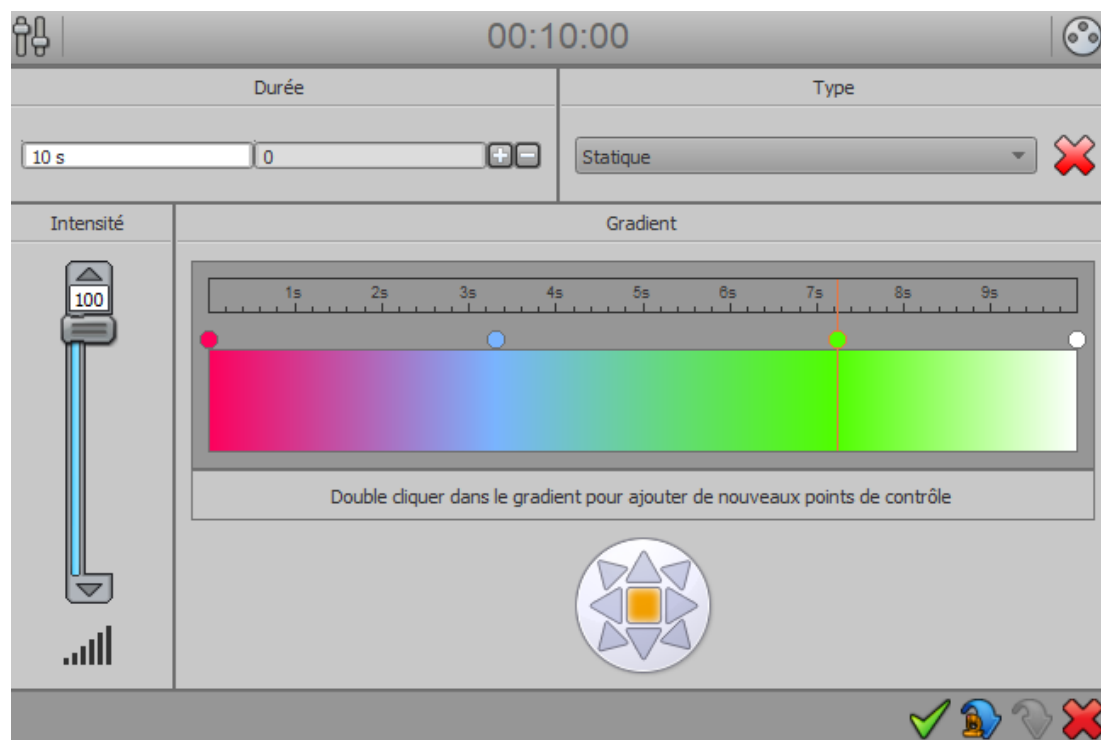


Pour tous les effets couleur disponibles, le changement de couleur doit être effectué uniquement via la palette de couleur RGB de la fenêtre de contrôle et de Présélection (palette de couleur RGB). Les autres paramètres sont accessibles depuis la fenêtre d'édition d'effets.

Il y a deux types d'effets disponibles : Standards qui peuvent être appliqués à tous les type d'appareils et les effets Matrice qui peuvent être appliqués uniquement aux appareils configurés et patchés en matrice X\*Y.



## EFFET GRADIENT



L'effet gradient permet de créer des fondus de couleurs sur un groupe d'appareils.

Un double clic dans la zone de couleur permet d'ajouter de nouveaux points de contrôle dont vous pouvez modifier la couleur et l'emplacement.

2 types de gradients sont disponibles :

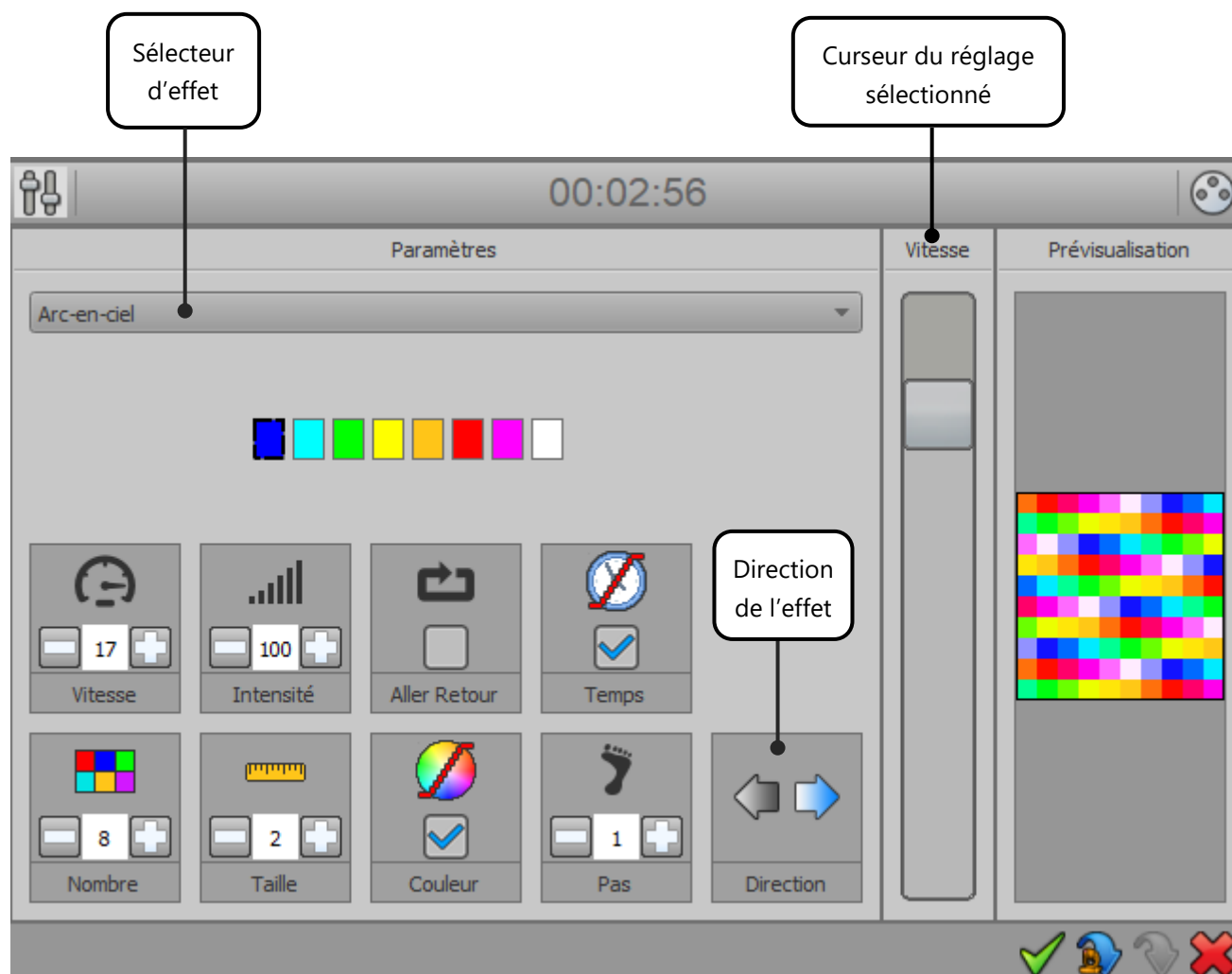
- **Gradient statique** : l'effet généré contient un seul pas et les appareils reproduisent le fondu de couleurs en fonction de leur identifiant et de la sélection d'appareil.
- **Gradient dynamique** : tous les appareils sélectionnés fondent d'une couleur vers l'autre. Le temps de parcours est ajustable dans la case « Durée », le temps correspondant à chaque point de contrôle est visible dans la timeline au-dessus.



Les flèches de direction permettent de choisir le sens du fondu

Il est possible de modifier manuellement les valeurs des paramètres numériques en saisissant une valeur dans les champs dédiés ou alors en cliquant maintenu sur l'effet pour augmenter ou diminuer les valeurs avec la souris.

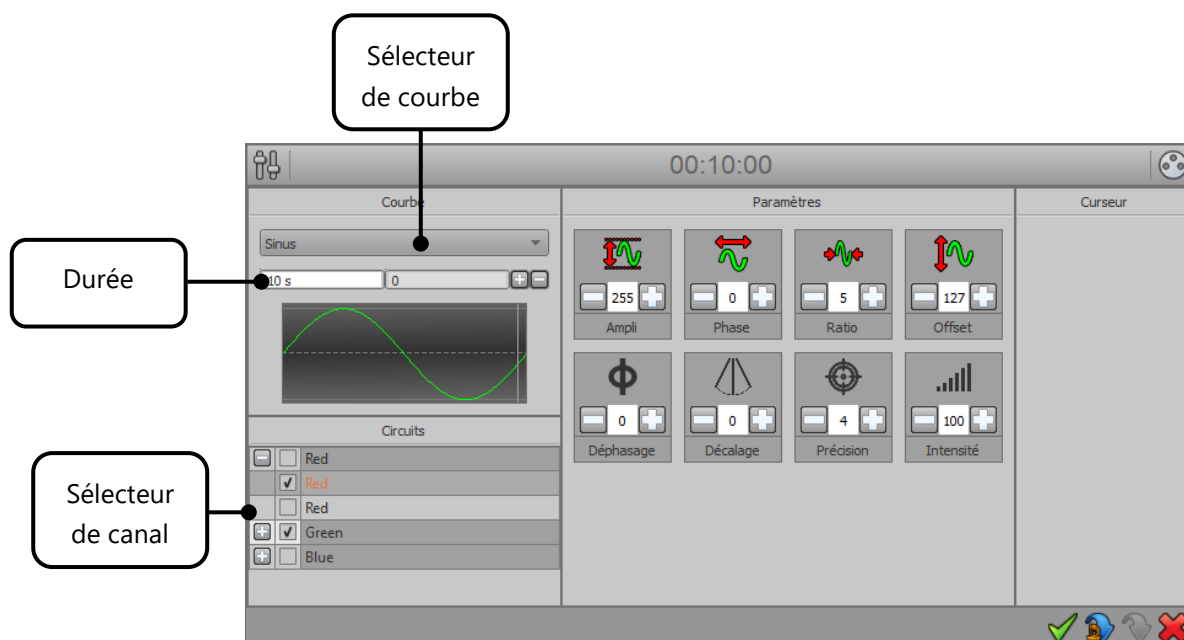




L'effet Séquenceur permet de créer des enchaînements de couleurs linéaires. Il dispose de plusieurs types d'effet qu'il est possible de sélectionner via la liste déroulante des paramètres. Pour chaque effet, vous pouvez choisir la vitesse, l'intensité, l'animation en Aller-retour, le temps de fondu, le nombre de couleurs, la taille de la zone de chaque couleur (en nombre d'appareils), le fondu entre les couleurs, le nombre de pas sautés et la direction de l'animation.

Les paramètres de l'effet peuvent être changés à volonté jusqu'à l'obtention du résultat souhaité. Il existe une infinité de possibilités.

## EFFET COURBE



L'effet courbe permet d'affecter une courbe sur chaque circuit de la sélection d'appareils en faisant varier le niveau DMX (de 0 à 255) du circuit en fonction de la courbe choisie. Pour affecter un circuit à la courbe, il suffit de cocher le canal dans la liste (pour les appareils multi faisceaux il est possible de sélectionner canal par canal en cliquant sur + pour les afficher). Les différentes courbes sont accessibles depuis la liste déroulante.

La durée de la courbe et commune à tous les circuits de l'effet peut être modifiée dans le casier de durée prévu à cet effet au-dessus de l'aperçu de l'effet. La durée de boucle de l'effet influera sur la vitesse finale de l'effet.

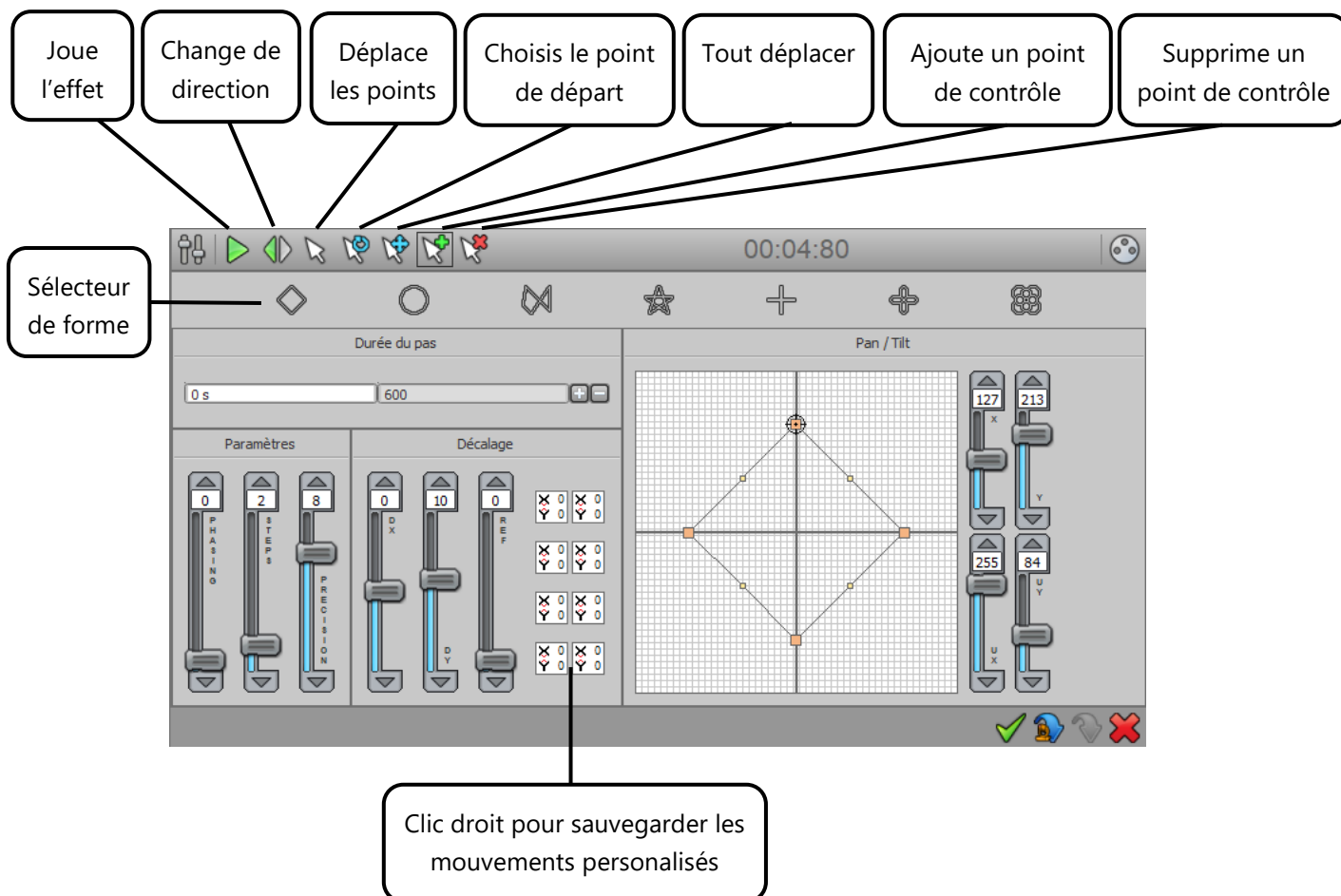
Pour chaque courbe, il est possible d'ajuster différents paramètres tels que l'amplitude, la phase, le ratio et l'offset.

Enfin, il est possible de modifier les 8 paramètres pour affiner le résultat final :

- **Ampli** : les appareils sélectionnés jouent le même effet avec une amplitude DMX régulière.
- **La phase PHI** : les périphériques sélectionnés jouent le même effet avec un décalage sur la courbe.
- **Ratio** : ajustez le nombre d'échantillons et donc le nombre d'étapes générées.
- **Offset** : les appareils sélectionnés jouent le même effet avec un décalage régulier sur la courbe de tous les niveaux DMX des appareils sélectionnés (Typiquement, ce paramètre est principalement utilisé sur les circuits Pan Tilt et fournit un positionnement décalés des périphériques).
- **Déphasage PHI** : les appareils sélectionnés joueront le même effet avec un décalage temporel et régulier entre chaque appareil sélectionné.
- **Décalage** : les appareils sélectionnés joueront le même effet avec un décalage régulier, de valeur DMX sur les canaux X-Pan et Y-Tils uniquement et entre chaque appareil.
- **La précision** : permet d'ajuster le nombre d'échantillons et donc le nombre de Pas générés.
- **Intensité** : l'intensité des appareils peut être augmentée ou diminuée.

**Remarque** : Plus le ratio de la courbe est élevé, plus la précision devra être élevée pour obtenir le résultat escompté.

## EFFET PAN TILT



L'effet Pan Tilt permet de créer rapidement des mouvements et des formes plus ou moins complexes pour les appareils de type Lyre ou Scanner. Il propose 7 formes de bases que sont les lignes, un cercle, un parcours aléatoire, une étoile, une croix, une fleur et un vortex.

Lorsque vous sélectionnez une forme, il vous sera demandé d'entrer le nombre de points de contrôle de la forme (en orange). Ces points permettent de modifier la forme géométrique créée.

Le casier de saisie de la « Durée du pas » permet de modifier le temps entre chaque point de contrôle et d'influencer la vitesse générale de l'effet.

Les paramètres permettent de :

- **Déphasage** : les appareils sélectionnés joueront le même effet avec un décalage temporel.
- **Pas** : choisit le nombre de pas contenu dans le mouvement, cela permet par exemple d'en augmenter la précision.
- **La précision** : permet d'ajuster le nombre d'échantillons et donc le nombre de pas générés. Les points bleus entre chaque point de contrôle représentent les pas qui seront alors générés pour créer le mouvement. La vitesse de l'effet sera aussi changée.
- **Le décalage** : les appareils sélectionnés joueront le même effet avec un décalage régulier de la plage DMX (Typiquement, ce paramètre permet d'obtenir un positionnement en éventail des appareils).



L'effet Preset permet de créer des boutons auxquels vous allez affecter un ou des circuit(s)/preset(s).

Ces boutons particuliers peuvent afficher ou non un curseur vous permettant d'ajuster le niveau au sein de la plage des circuits ou presets sélectionnés.

**Remarque :** Quand le bouton d'effet Preset est créé et visible dans l'onglet Effets, un clic droit dans la zone du curseur affecte la valeur du curseur et déclenche l'effet simultanément. Un clic gauche vous permet d'ajuster la valeur du curseur avant de déclencher l'effet.

Pour chaque bouton, vous avez le choix entre un mode :

- Pourcentage : la variation des niveaux DMX s'effectue entre le pourcentage Min et Max de la plage des circuits ou presets sélectionnés.
- DMX : la variation des niveaux DMX s'effectue entre les niveaux DMX Min et Max de la plage des circuits ou presets sélectionnés.

Vous pouvez par exemple créer un bouton contrôlant les circuits et presets de type Dimmer ou Shutter de tous vos appareils et affecter les niveaux de votre sélection d'appareils simultanément et en une seule manipulation.

Il est possible de créer des boutons avec curseur commun sur un ou plusieurs canaux spécifiques et/ou sur un ou plusieurs Preset(s) spécifique(s) d'un type de canal. Cet outil est particulièrement intéressant pour gérer des fonctions communes suivant la sélection des appareils.

## EFFET MATRICE SUR UNE SELECTION D'APPAREILS

Cette effet fonctionne uniquement sur des groupes d'appareils ayant été patchés en matrice dans le logiciel.

**Note:** Il y a une option valide seulement pour les effets matrice, cette option consiste à pouvoir appliquer et recalculer l'effet matrice sur la sélection courante. La sélection courante pouvant être la matrice entière ou seulement une portion de celle-ci.

Il y a deux moyens d'activer cette option:

- **Durant l'édition de la scène ou de l'effet**



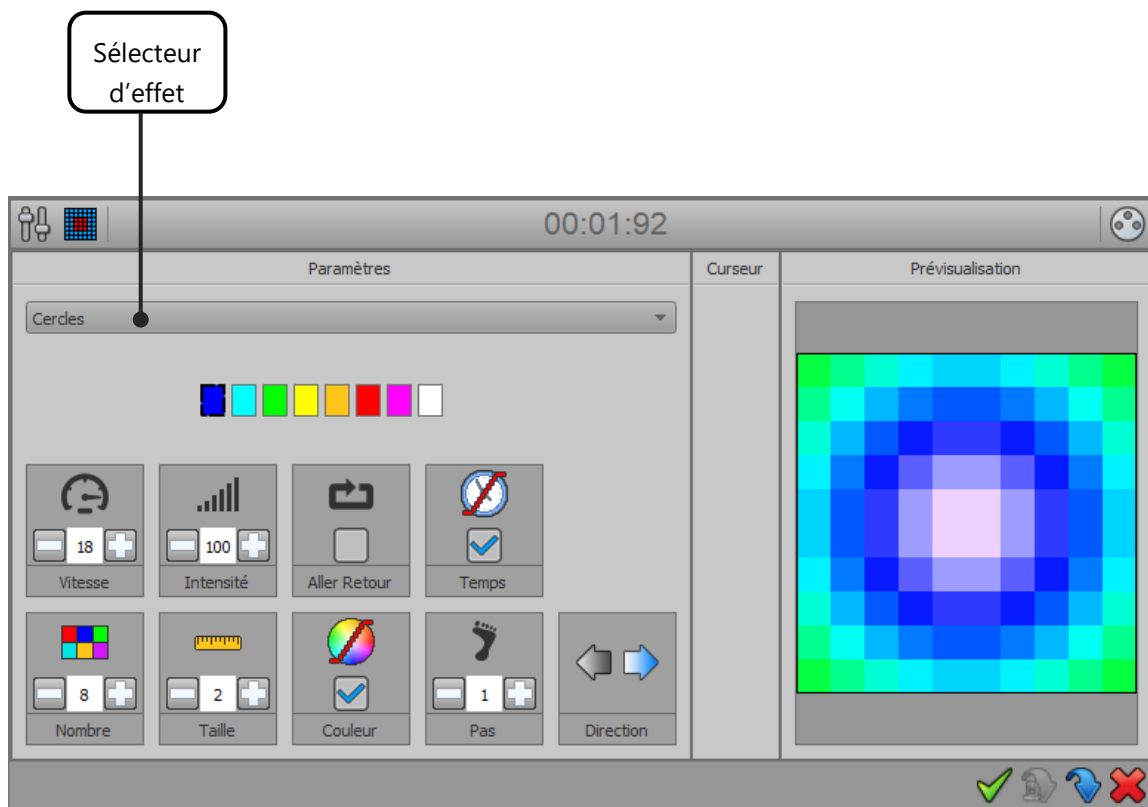
Cliquer sur le bouton « *Appliquer à la sélection* » dans la barre d'outils des effets.

- **Durant l'utilisation de l'effet en live**



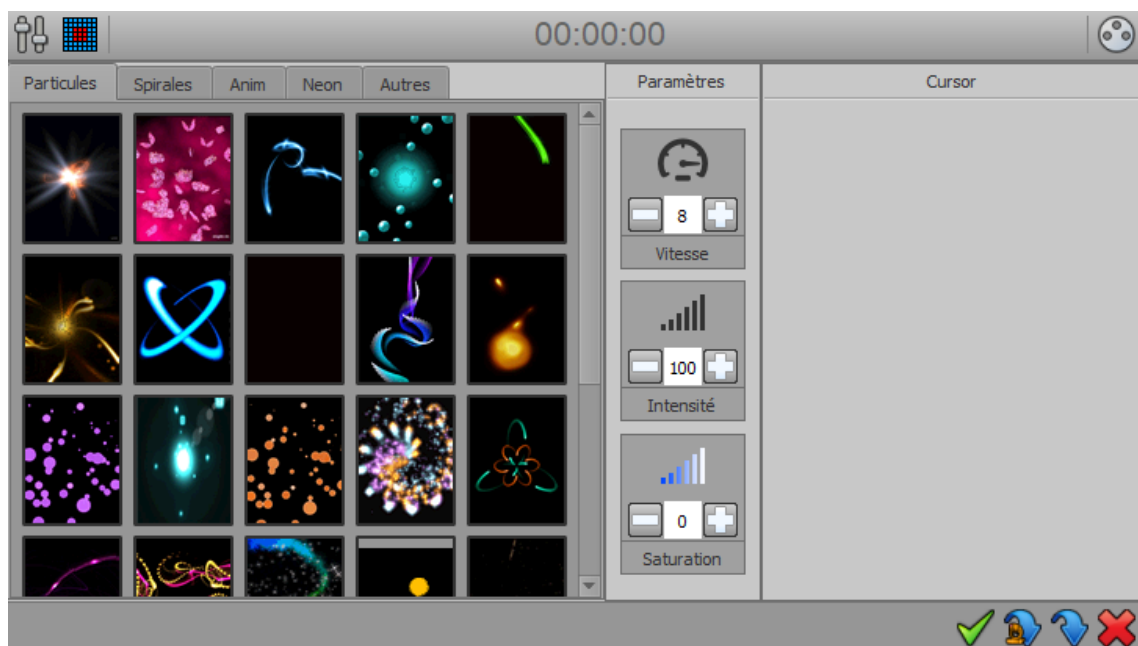
Clic droit sur le bouton de l'effet et cocher l'option « *Appliquer à la sélection* ».

## EFFET MATRICE

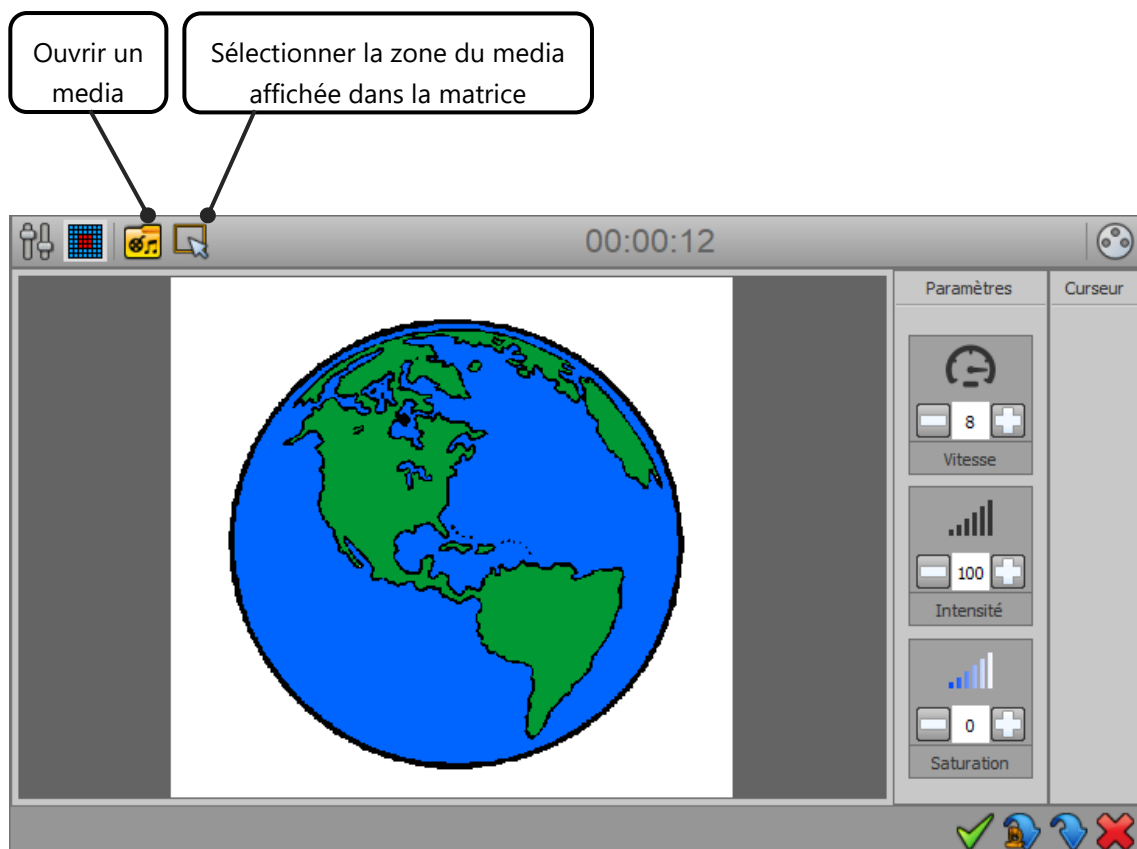


Pour chaque effet, vous pouvez choisir la vitesse, l'intensité, l'animation en Aller-retour, le temps de fondu, le nombre de couleurs, la taille de chaque couleur (en nombre d'appareils), le fondu entre les couleurs, le nombre de pas sautés et la direction de l'animation.

Cet effet fonctionne uniquement avec des appareils configurés en matrice. Il est obligatoire de créer un Patch DMX avec une matrice pour vos appareils. (Cf. création de profils et patcher des profils).



L'effet Animé s'applique aux matrices possédant des circuits RGBW/CMY uniquement et permet de choisir une animation prédéfinie parmi 5 familles. Pour chaque animation, vous pouvez ajuster la vitesse, l'intensité et la saturation des couleurs.



L'effet Media permet d'affecter tous types de média (image, GIF animé, vidéo) sur une matrice RGB/CMY.

Pour chaque média, vous pouvez ajuster la vitesse, l'intensité et la saturation des couleurs.

Le bouton « Ouvrir » permet de sélectionner le fichier à appliquer à la matrice.

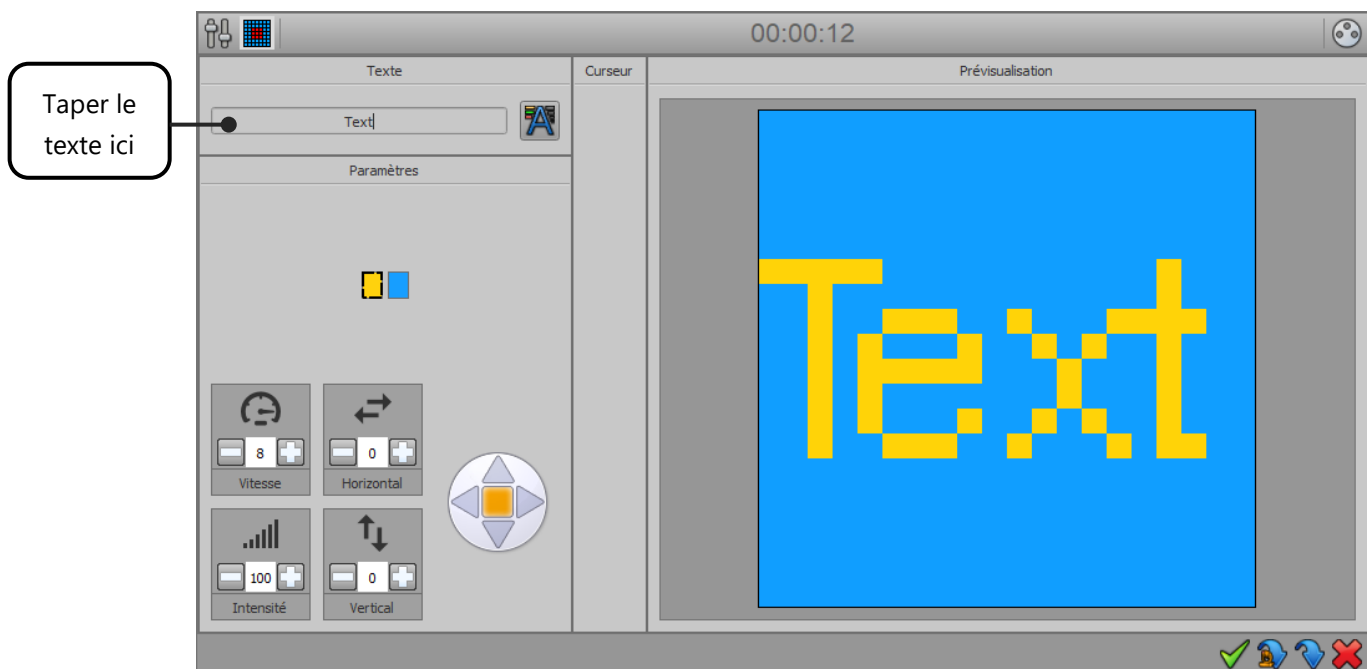
Si vous sélectionnez une vidéo, les boutons Play/Pause, Enregistrer et Stop apparaissent.

Il vous suffit alors de vous positionner dans la vidéo et de presser le bouton Enregistrer pour démarrer l'enregistrement de la séquence vidéo. Lorsque vous arrêtez l'enregistrement (bouton Stop), la prévisualisation vous permet d'avoir un aperçu du rendu final. Recommencez l'opération si nécessaire puis validez pour prendre en compte l'effet.

**Remarques :** Le logiciel recalcule la résolution des fichiers média en fonction de la résolution de la matrice sélectionnée. En conséquence un fichier de trop haute résolution ne sera pas visible correctement et le rendu ne sera pas fidèle. Il est donc préférable de choisir des fichiers vidéos et des images de faibles résolutions et si possible respectant la résolution (hauteur x largeur) de la matrice RGBW.



## EFFET TEXT

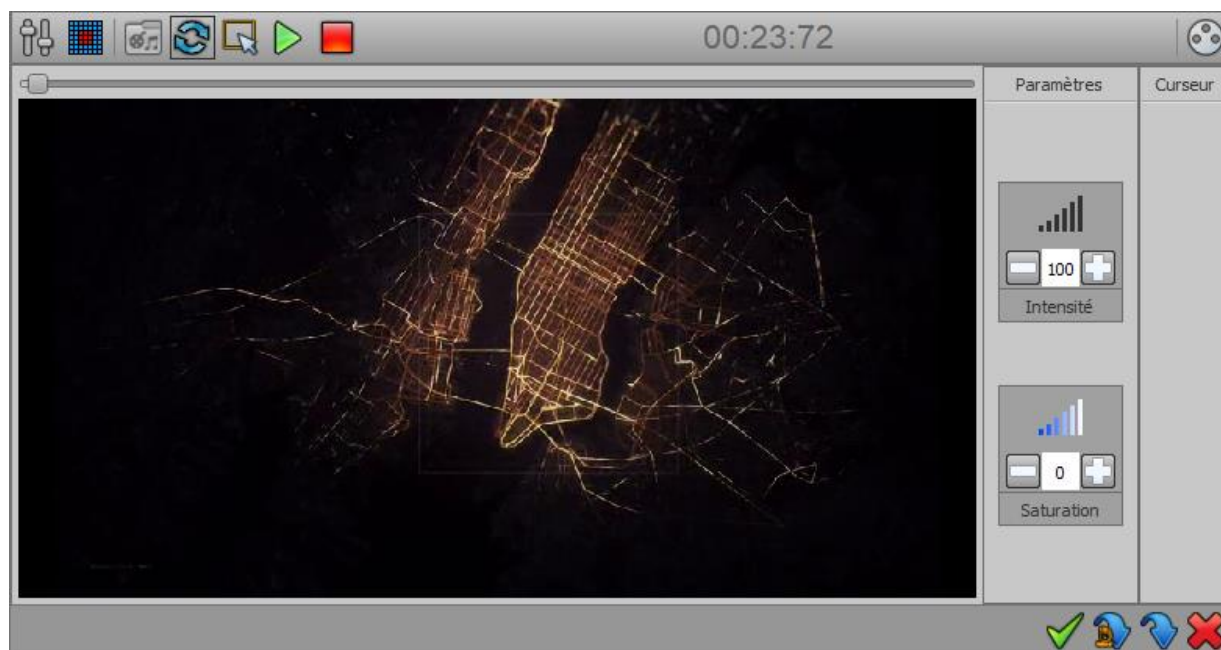


L'effet Texte permet de faire défiler du texte sur une matrice RGB/CMY. La zone de saisie vous permet de taper le texte à afficher et de choisir votre police.

Vous pouvez modifier les couleurs du texte et de l'arrière-plan et jouer sur le positionnement du texte dans la matrice avec les boutons de décalage horizontal et vertical.

Les paramètres permettent de faire varier la vitesse, l'intensité et le sens de parcours du texte.

## EFFET VIDEO



L'effet Vidéo permet de jouer une vidéo en live sur une matrice de type RGB/CMY/RGBW. Les pas de l'effet ne seront pas générés et l'affichage sera direct et ne générera pas de pas DMX.

Il est possible de sélectionner une zone spécifique sur la vidéo, choisir de jouer en boucle et les paramètres permettent de faire varier l'intensité et la saturation.

## NIVEAUX STATIQUES SUPPLEMENTAIRES

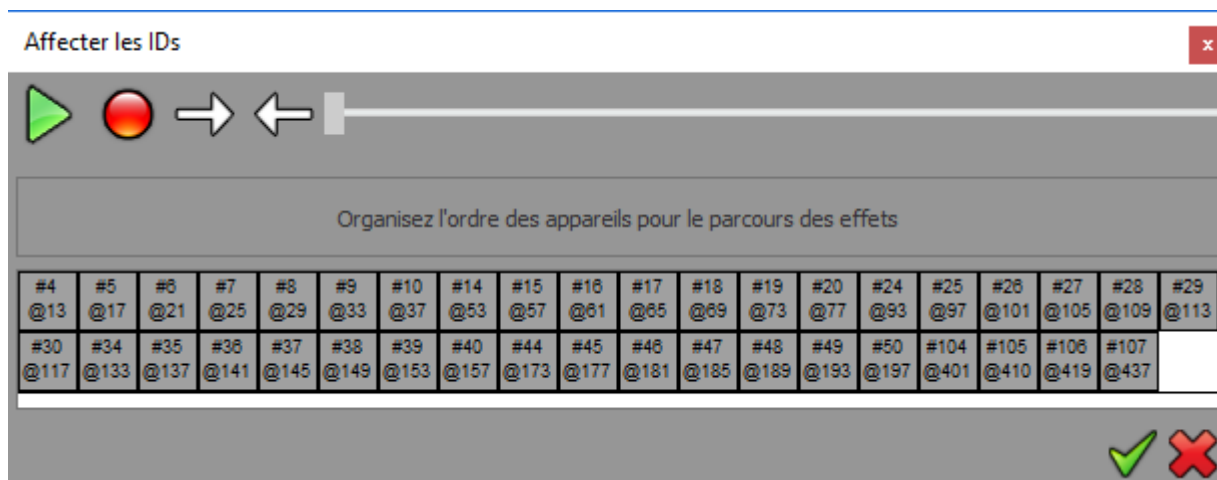
Pour chaque effet, vous pouvez affecter des niveaux statiques aux circuits qui ne sont pas concernés par l'effet (via les presets ou la fenêtre des circuits).

Ces niveaux sont affectés par famille d'appareils et sont propres à l'effet s'ils sont ajoutés. Si vous désirez créer des niveaux statiques pour plusieurs familles d'appareils, il vous faudra sélectionner chaque famille une à une pendant l'édition de l'effet et lui affecter les niveaux désirés.

Le bouton effet restituera ces niveaux en même temps que l'effet en fonction de la sélection lorsque vous le déclenchez.

## ORDRE DE PARCOURS ET INDEX

Lorsque vous ajoutez de nouveaux appareils, il leur est attribué un indice (en fonction de leur adresse DMX par défaut). Le parcours des appareils dans les effets est effectué en fonction de cet indice. Toutefois, si cet ordre ne vous satisfait pas il est possible de réaffecter les indices des appareils via le bouton « Affecter les IDs » de la barre d'outils de la vue 2D. Pour ce faire, sélectionnez les appareils à réorganiser et appuyez sur ce bouton pour faire apparaître la fenêtre dédiée et modifier l'ordre des indices :



Vous pouvez réorganiser les appareils par glisser déposer ou via les flèches de la barre d'outils. Le parcours s'effectue de gauche à droite. Le bouton de lecture permet de visualiser le nouvel ordre de parcours avant de valider en forçant les niveaux DMX de l'appareil courant à 255 (cf. fenêtre des sorties et vue 2D).

Il est possible d'appeler la fenêtre d'index à tout moment pendant l'édition de l'effet.



Le bouton enregistrement permet de définir l'ordre du parcours en sélectionnant directement les appareils en cliquant dans la vue 2D

Vous maîtrisez la création des scènes et des effets. Reportez-vous au manuel « Comment utiliser la timeline » afin d'optimiser la gestion de vos shows et de synchroniser le déclenchement des scènes avec d'autres médias ; audio et vidéo.