



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT UTILISER LES SCENES

V.1.5.0

Introduction	3
Organiser les scènes par onglets	4
Créer un bouton scene	5
Taille des boutons scène	6
Editer le contenu d'une scene	7
Ajouter et créer des pas dans une scène	9
Ajouter et créer des effets dans une scène	10
Utilisation des contrôles des appareils	11
Activation ou non de la sortie DMX	12
Priorité	12
Modes de relachement des scènes	13
Bouton de déclenchement de groupe	13
Les déclenchements des scènes	15
Utilisation des masques DMX	17
Programmer des circuits dans un masque dmx	18
Appliquer des masques dans une scène	19
Utilisation des scènes dans la timeline ou les fondus	19

INTRODUCTION

Les 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.

Chaque scène se présente sous forme d'un bouton visible dans la partie gauche du logiciel et peut être appelée ou démarrée à tout moment en supplément des boutons d'effets se trouvant dans l'onglet « Effets ».

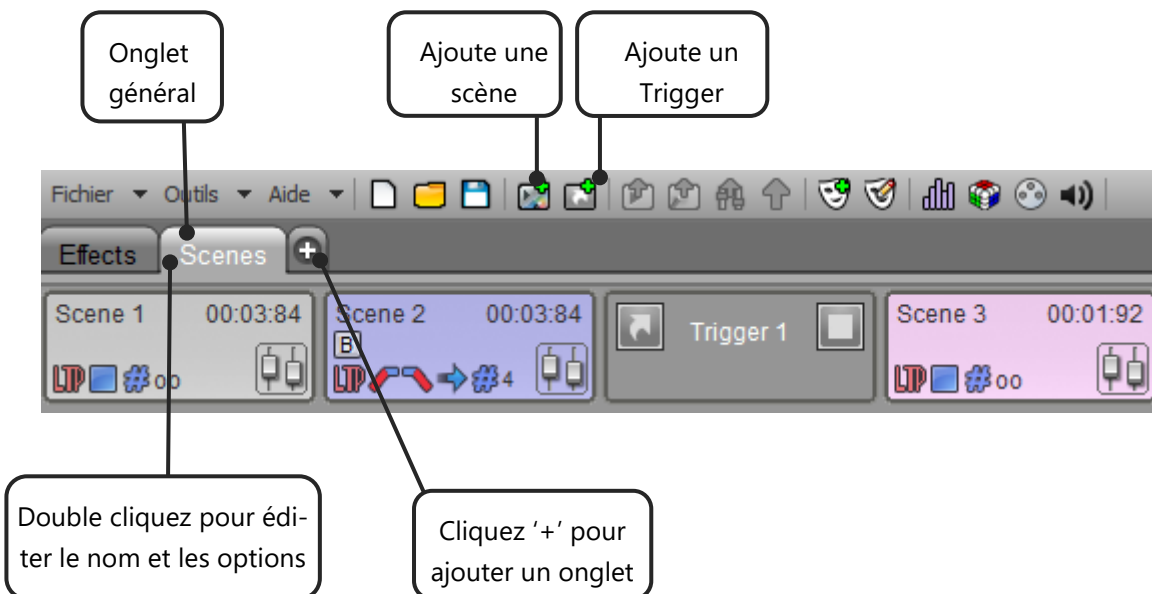
Les scènes peuvent être organisées par Onglet ainsi que par position dans chaque onglet, afin d'organiser votre programmation DMX.

Seules les scènes peuvent être ajoutées à la Timeline du logiciel (en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en déplaçant le bouton dans la ligne de temps souhaitée).

Les scènes sont la base d'une création personnalisée de vos appareils, la connaissance de leur utilisation est donc importante.

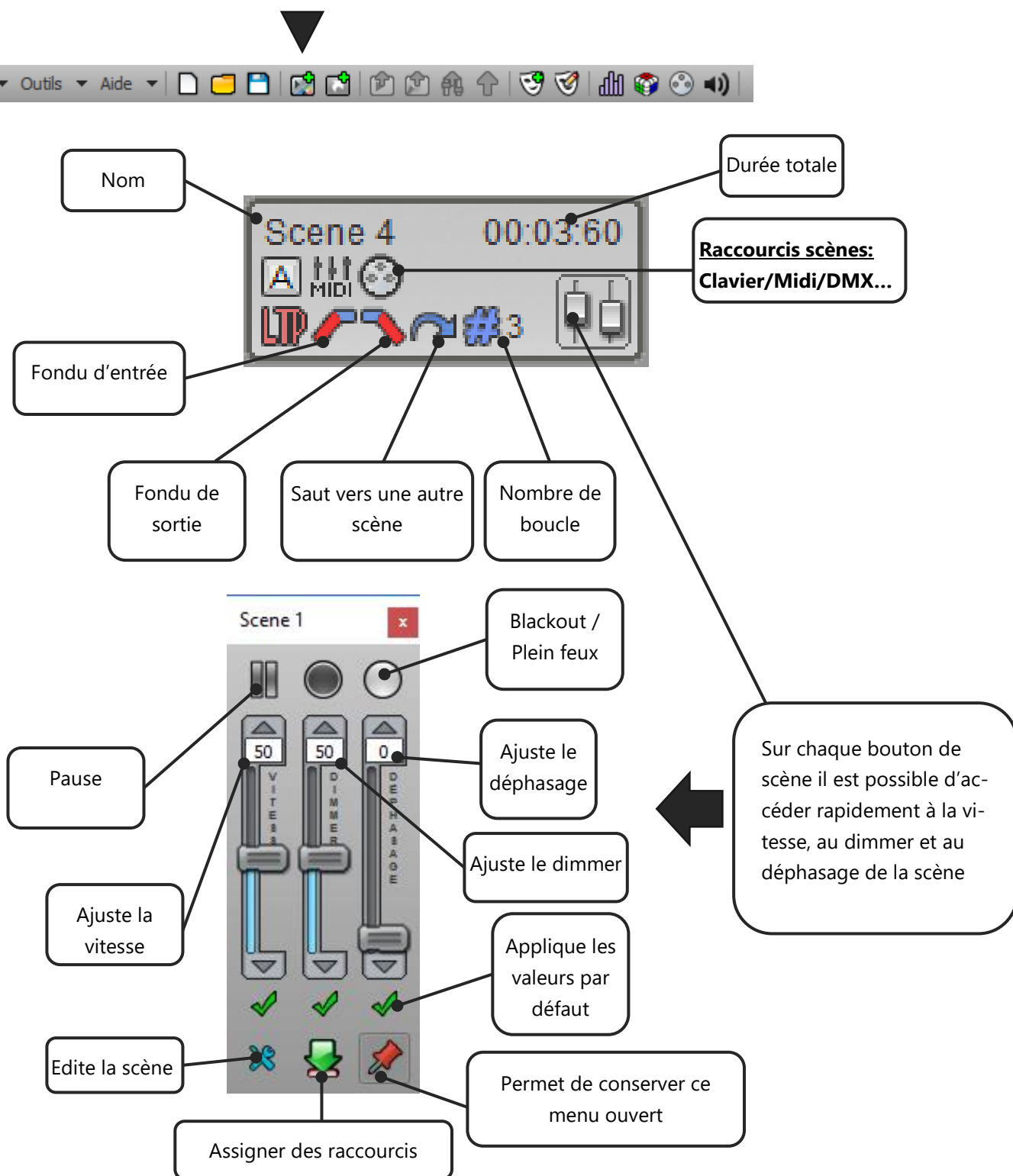
ORGANISER LES SCENES PAR ONGLETS

De nouvelles scènes peuvent être créées dans l'onglet « Scène ». Il est aussi possible d'ajouter un nombre illimité d'onglets effets afin d'optimiser au mieux son espace de travail.

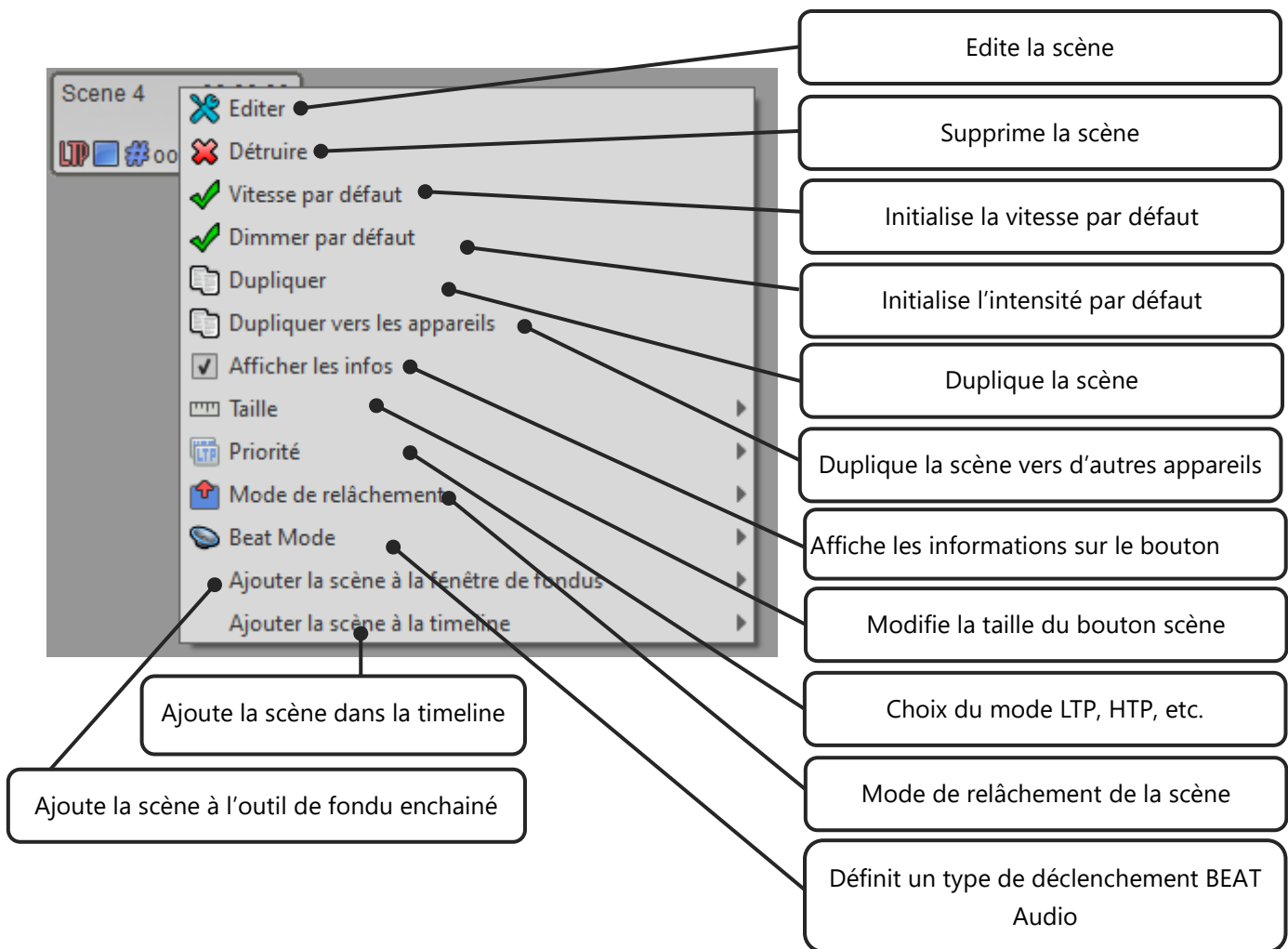


CREER UN BOUTON SCENE

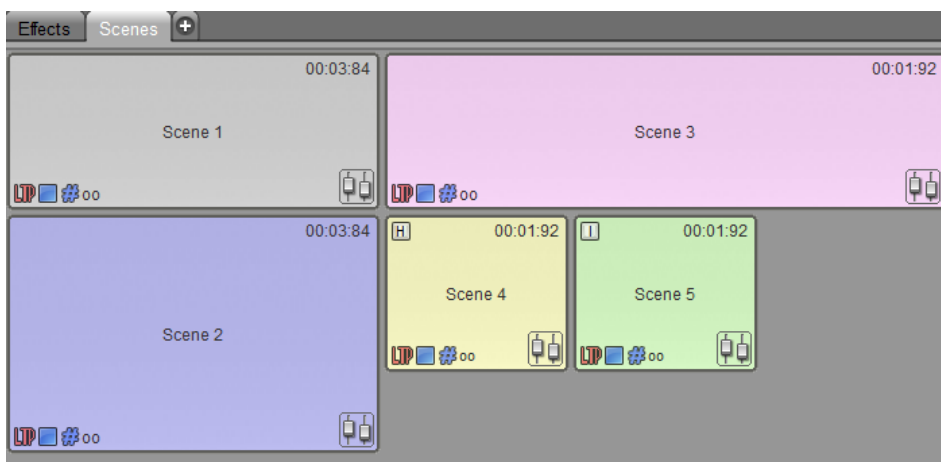
Il est également possible de créer de nouveaux boutons «Scène» à n'importe quel moment via le bouton « Ajouter » de la barre d'outils principale. La scène sera ajoutée directement dans l'onglet courant. Vérifier que vous êtes bien sur l'onglet « Scène » et non « Effets ».



Un clic droit sur une scène ouvre le menu local qui donne accès aux propriétés de la scène.

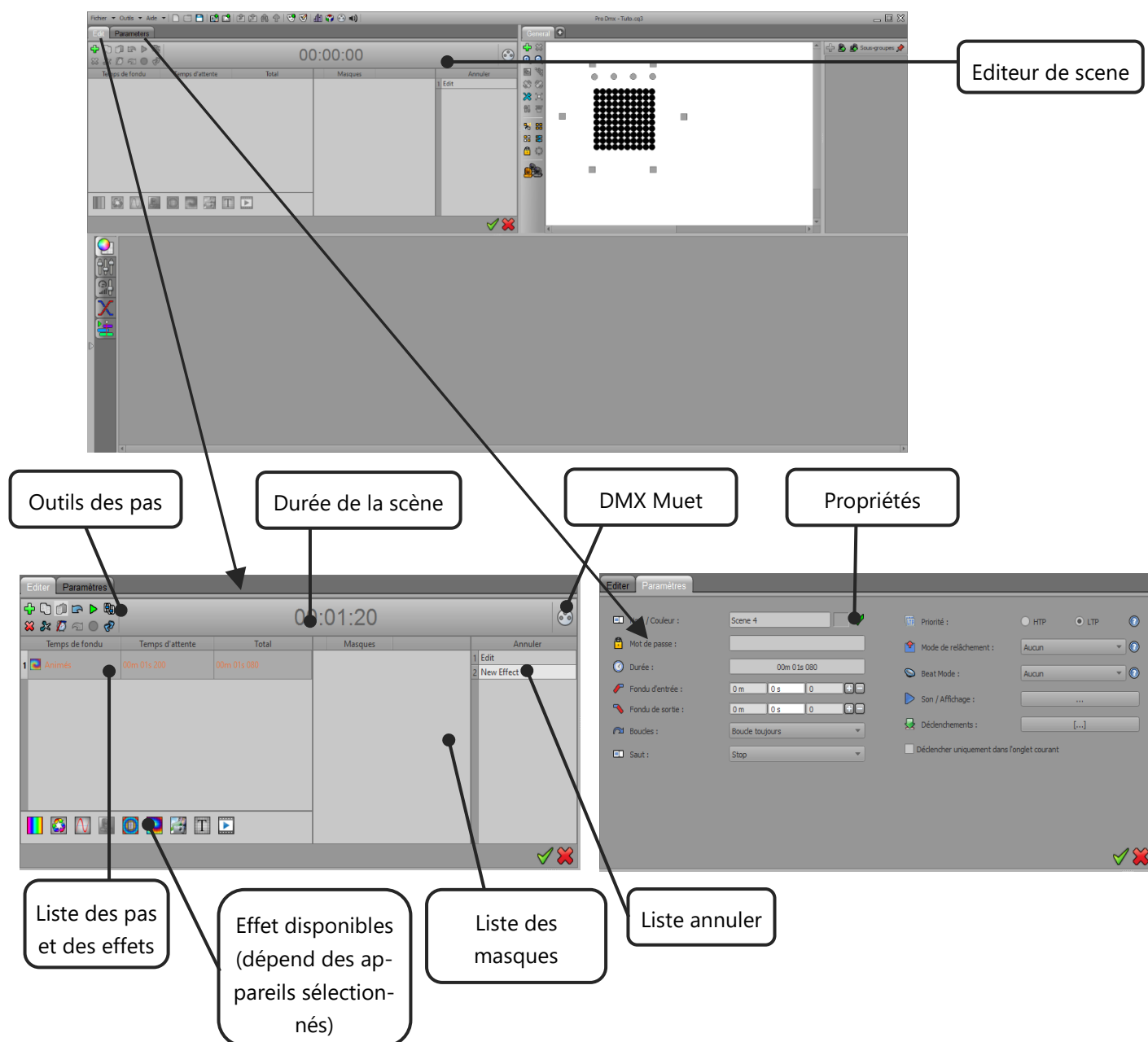


TAILLE DES BOUTONS SCENE



EDITER LE CONTENU D'UNE SCENE

La fenêtre d'édition s'ouvre à la place des onglets. La sélection des appareils et les contrôles Live sont toujours visibles. La fenêtre d'édition des scènes se compose de plusieurs parties.



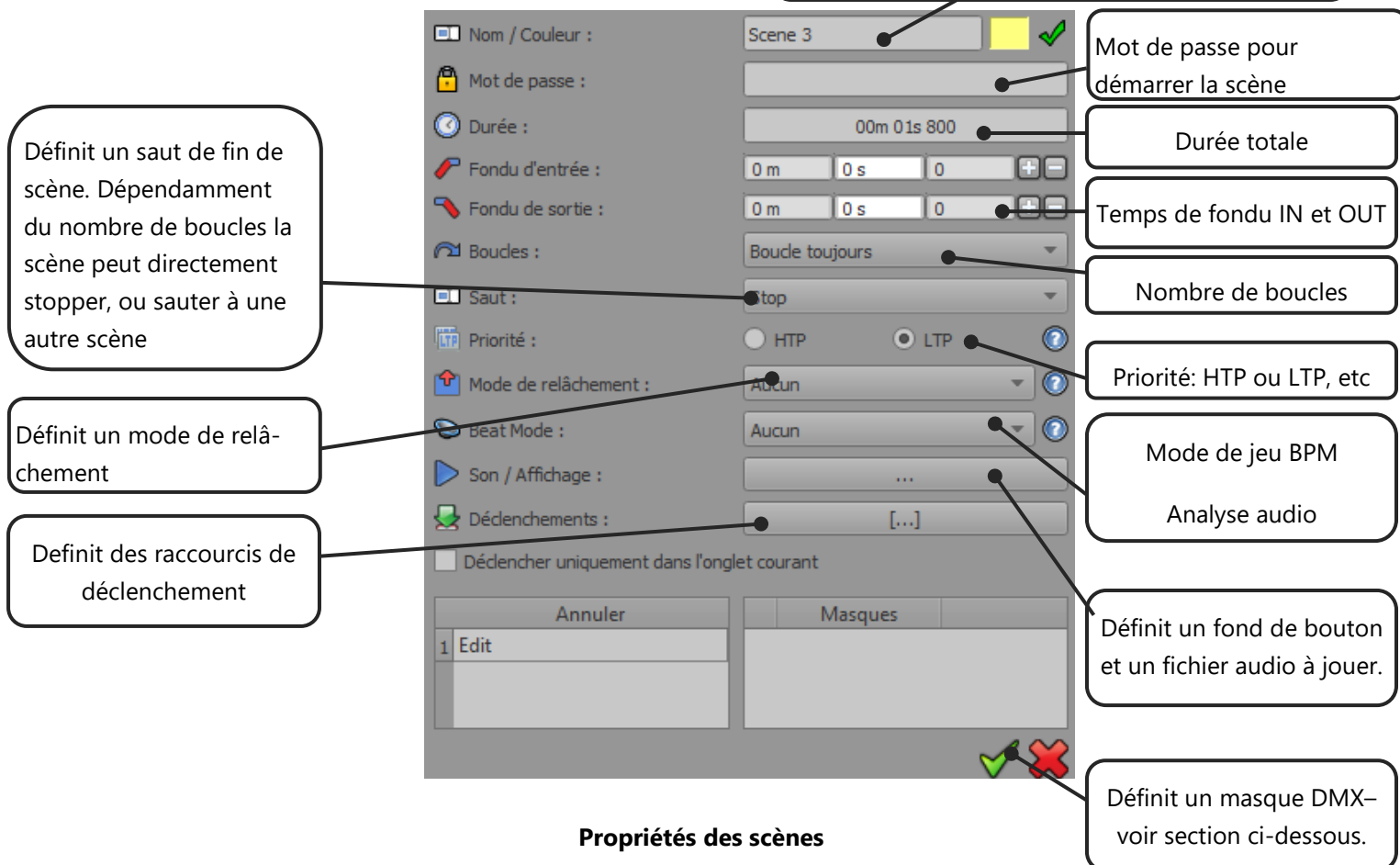
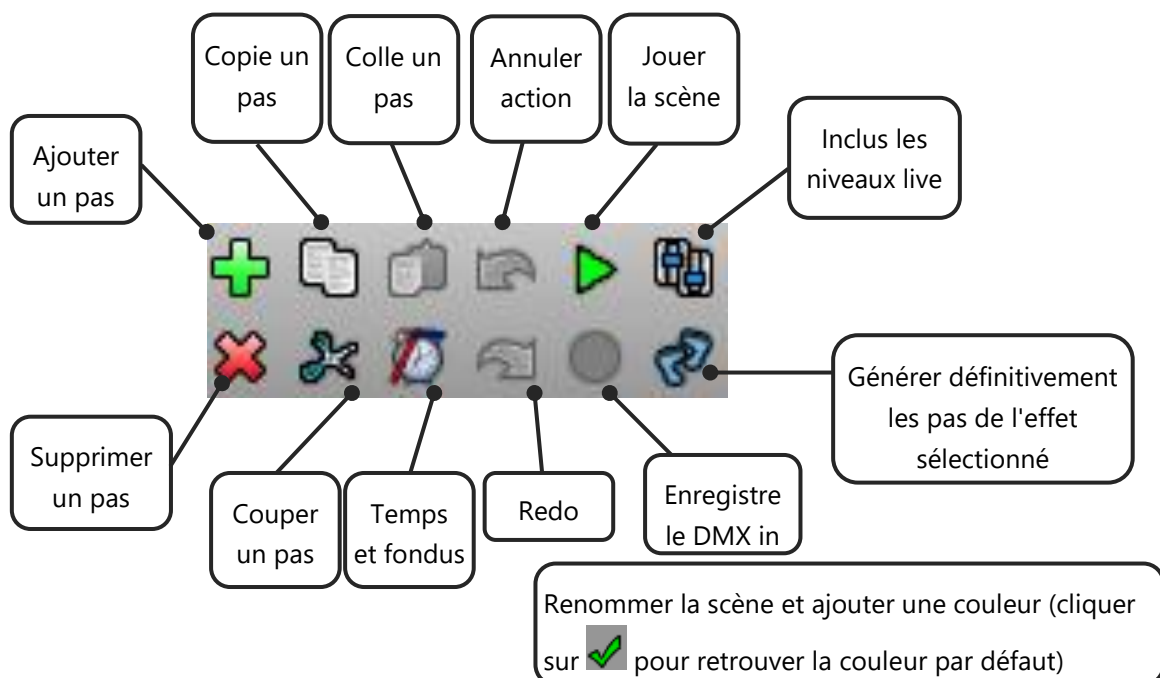
Durée de la scène:

Durée de la scène, soit le cumul des Pas de la liste avec leur temps d'attente et de fondu.

DMX Muet:

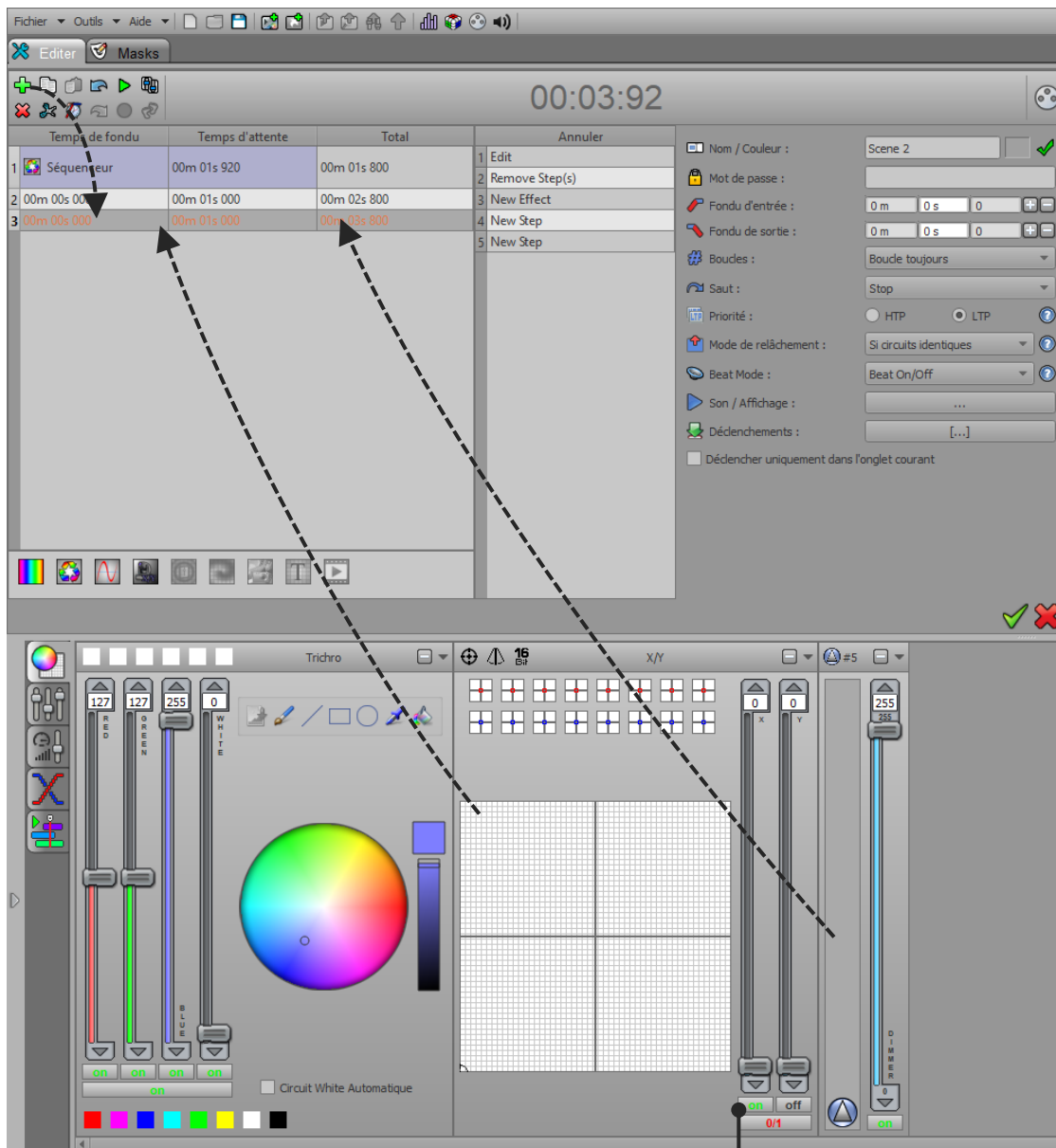
Option permettant d'envoyer ou de couper immédiatement le signal DMX et les informations DMX de la scène.

Barre d'outils des pas :



Propriétés des scènes

AJOUTER ET CREER DES PAS DANS UNE SCENE



1: Cliquer sur le bouton « + », pour ajouter un pas à la suite du pas courant de la scène.

2: Modifier les curseurs des canaux souhaités afin d'obtenir l'effet voulu.

Note: Les niveaux sont enregistrés dans le pas seulement pour les appareils sélectionnés.

Les canaux DMX modifiés passe à ON et sont automatiquement sauvegardés dans tous les pas courants sélectionnés

AJOUTER ET CREER DES EFFETS DANS UNE SCENE

00:12:00

	Fade time	Hold time	Total
1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	Curve	00m 10s 000	00m 12s 000

Double clic pour éditer l'effet

Temps de la séquence et de répétitions

00:10:00 0 m 36 s 0

Shutter ☒
X ☐
Y ☐
Dimmer ☐
Color ☐
Gobo ☐
RotGobo ☐
Focus ☐
Prism ☐
SpeedXY ☐
SpeedEff ☐

Curve
Sinus

255 0 5 127

Ampli Phase Ratio Offset

Duration 10 s 0

Phasing / Offset / Precision
0 0 4

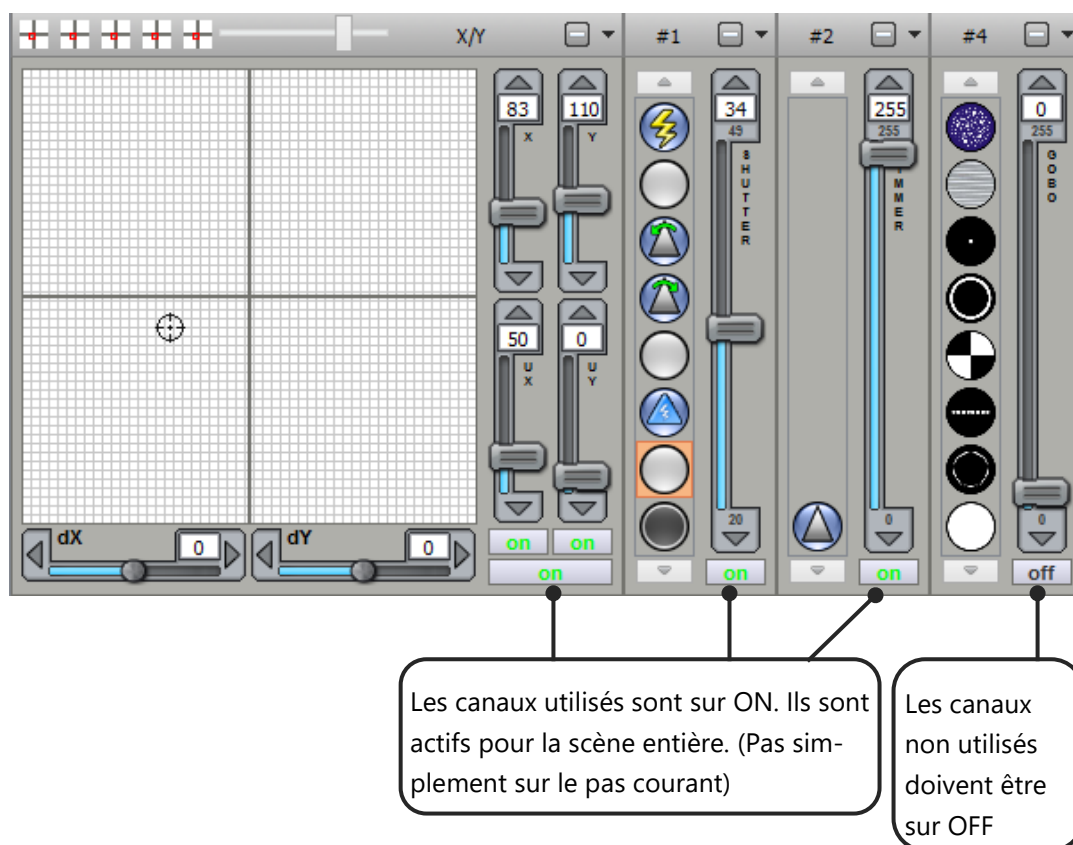
Phi Offset Prec.

Il est possible d'ajouter des effets à la suite du pas courant en cliquant sur un effet en bas de la fenêtre parmi ceux disponibles (Consulter le manuel sur les effets pour connaître les types d'effets). Des outils sont disponibles en haut de la fenêtre pour paramétrer chaque effet. Un effet est joué qu'une seule fois dans la liste, il est nécessaire d'utiliser les boucles ou de répéter l'effet plusieurs fois si il y a d'autres pas dans la liste.

UTILISATION DES CONTROLES DES APPAREILS

Une action sur les canaux (presets) des appareils sélectionnés entraîne le passage des canaux en ON. Il est important, pour comprendre les priorités et connaître les canaux actifs dans une scène, de ne pas activer de canaux inutilement. Il faut remettre les canaux inutiles à OFF pour éviter d'éventuels conflits.

Chaque canal activé pour un pas de la scène est activé pour toute la scène.



ACTIVATION OU NON DE LA SORTIE DMX

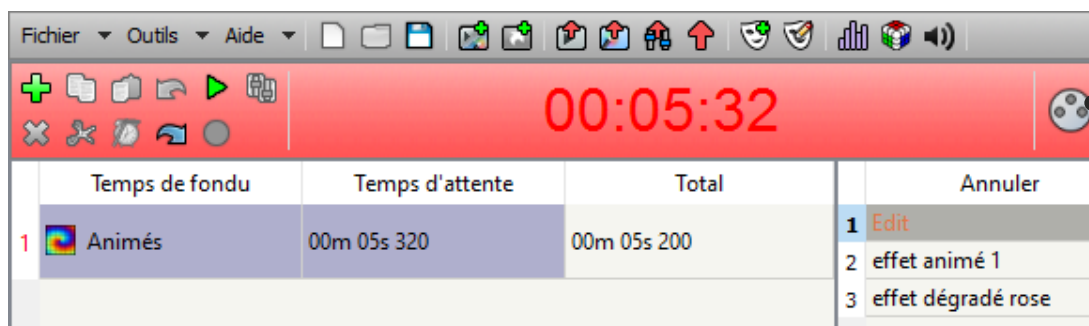
Il est possible d'éditer une scène à n'importe quel moment, même si elle est jouée.

À l'ouverture de la fenêtre de l'édition d'une scène. La sortie DMX est activée (DMX on) si :

- la scène joue.
- Il n'y a pas d'autre scène jouée.
- S'il n'y a pas de circuit en commun avec les autres scènes actives.

Dans les autres cas, les modifications apportées à la scène ne seront pas envoyées sur la sortie DMX, pour ne pas bouleverser le déroulement du show le signal DMX sera coupé.

Lorsque le signal DMX est coupé la durée de la scène est affichée en rouge.



Il est possible de réactiver le signal DMX avec l'option DMX On/Off



Si la sortie DMX de la scène est active et que d'autres scènes partageant des canaux DMX en commun, alors l'édition de la scène est prioritaire.

Exemple : Vous avez une scène en cours qui utilise le canal Shutter en mode strob : si vous créez une nouvelle scène, la modification du canal Shutter sera prioritaire sur la scène en cours.

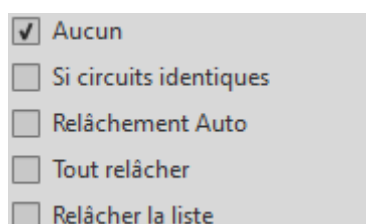
L'option DMX On/Off permet de créer de nouvelles scènes en temps réel sans perturber votre show DMX.

PRIORITE

- **Dernière action (LTP) :** La dernière scène déclenchée prennent la priorité sur les canaux DMX actifs mis à ON lors de la création des pas DMX.
- **Valeur la plus forte (HTP) :** les canaux de la scène ayant les valeurs DMX les plus hautes et les plus fortes sont prioritaires sur les canaux à valeur inférieures des autres scènes.

MODES DE RELACHEMENT DES SCENES

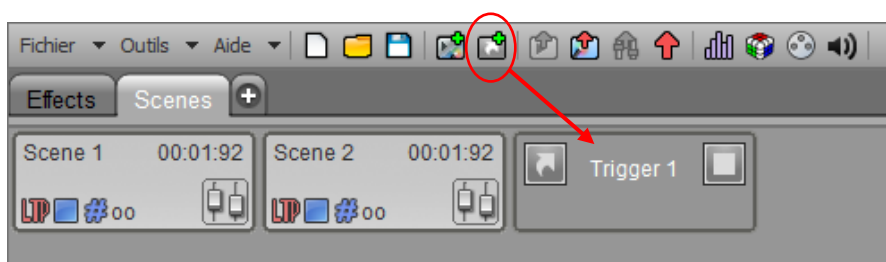
Il existe différents modes de relâchement:



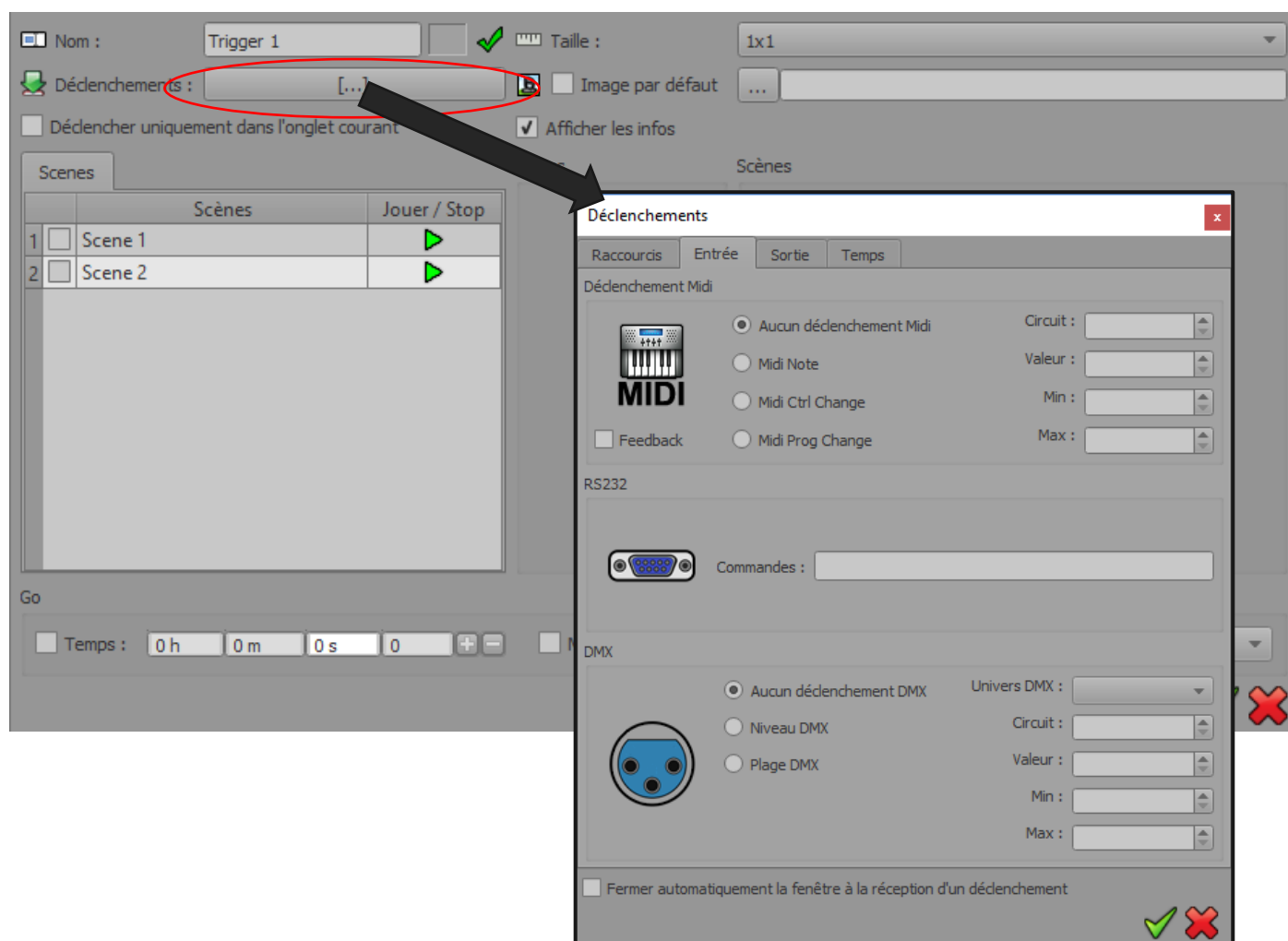
- **Si circuits identiques** : La scène arrêtera automatiquement les autres scènes avec des canaux identiques actifs. Les circuits identiques actifs sont les circuits mis à ON lors de la création des pas DMX. Par exemple une scène joue du Pan et Tilt + un niveau de Dimmer. Si une autre scène jouant des niveaux DMX sur le Pan et Tilt ou sur le Dimmer est déclenchée, la scène s'arrêtera automatiquement.
- **Relâchement auto** : Quand la scène est déclenchée arrête toutes les scènes avec ce même mode de relâchement.
- **Tout relâcher** : Quand la scène est déclenchée, elle arrête automatiquement toutes les scènes qui jouent dans l'onglet courant seulement. Les scènes jouant dans les autres onglets ne seront pas déclenchées.
- **Relâcher la liste** : Quand la scène est déclenchée, elle relâche toutes les scènes contenues dans la liste (si elles jouent).

BOUTON DE DECLENCHEMENT GROUPE

Vous pouvez ajouter des boutons de déclenchements groupés « Trigger » pour le déclenchement d'une ou plusieurs scènes.

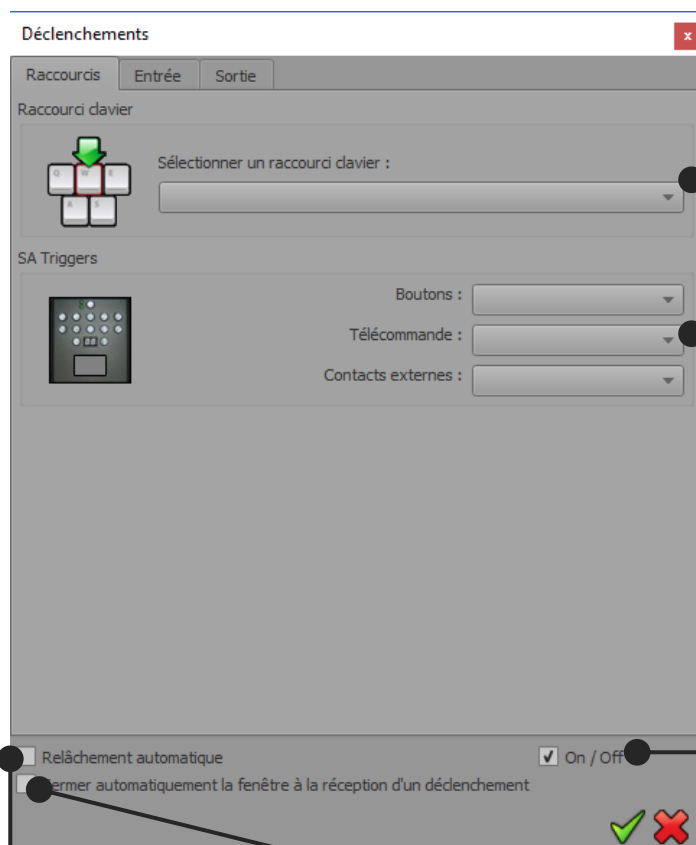


Un clic droit sur le bouton de déclenchement Trigger vous permet d'éditer et configurer les multiples déclenchements possibles pour scènes liées au bouton. Il est aussi possible d'associer des options de déclenchement horaires basées sur l'horloge et le calendrier de l'ordinateur. Cette dernière option n'est pas disponible avec toutes les interfaces et reste une option avancée qui peut être débloquée suivant l'interface connectée à l'ordinateur.



LES DECLENCHEMENTS DES SCENES

Il est possible d'affecter à une scène un ou plusieurs types de déclenchements afin de pouvoir l'activer facilement et rapidement. Un clic droit sur le bouton Scène vous permet d'éditer et de paramétrer les déclenchements des scènes. Il existe donc plusieurs façons de déclencher et jouer une scène. Quelque soit le type déclenchements, le principe est identique. Il suffit d'appuyer sur l'élément ou le périphérique souhaité (touche clavier, touche midi, potentiomètre midi, console DMX..) pour affecter automatiquement le déclenchement à la scène.



Assigne une touche clavier

Choisir une touche dans la liste

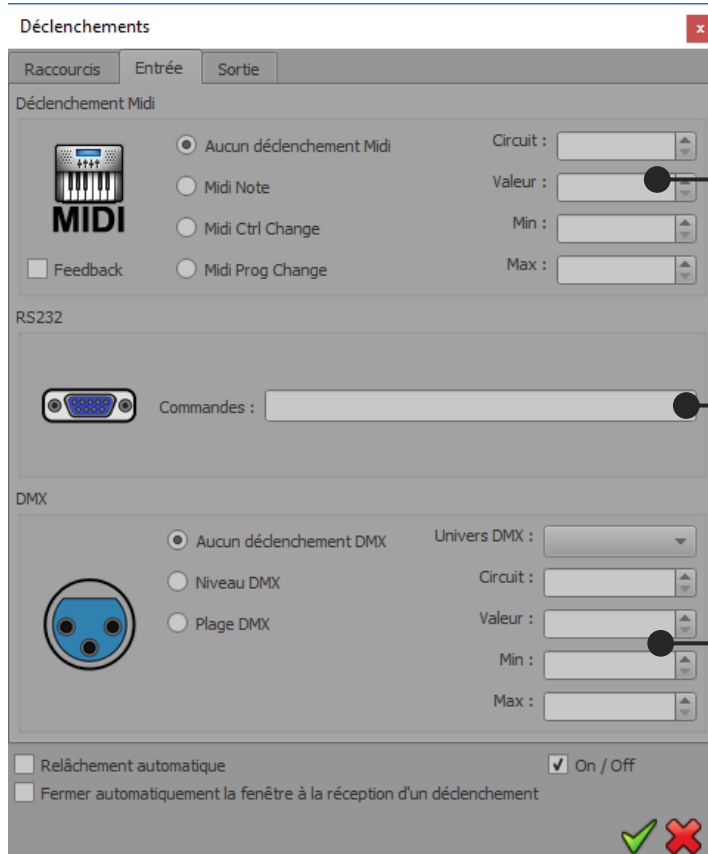
Assigne un déclenchement de l'interface DMX

Boutons, contacts externes ou télécommande de l'interface

Cocher pour que la scène démarre à la première action de déclenchement et s'arrête à la suivante

Relâche la scène dès que le déclenchement est relâchée, la scène reste active tant que le déclenchement est actif et maintenu

Ferme automatiquement la fenêtre de saisie des raccourcis quand un déclenchement est reçu, il n'est pas nécessaire de valider votre choix et la prise en compte du raccourcis sera automatique



Assigne un raccourci MIDI

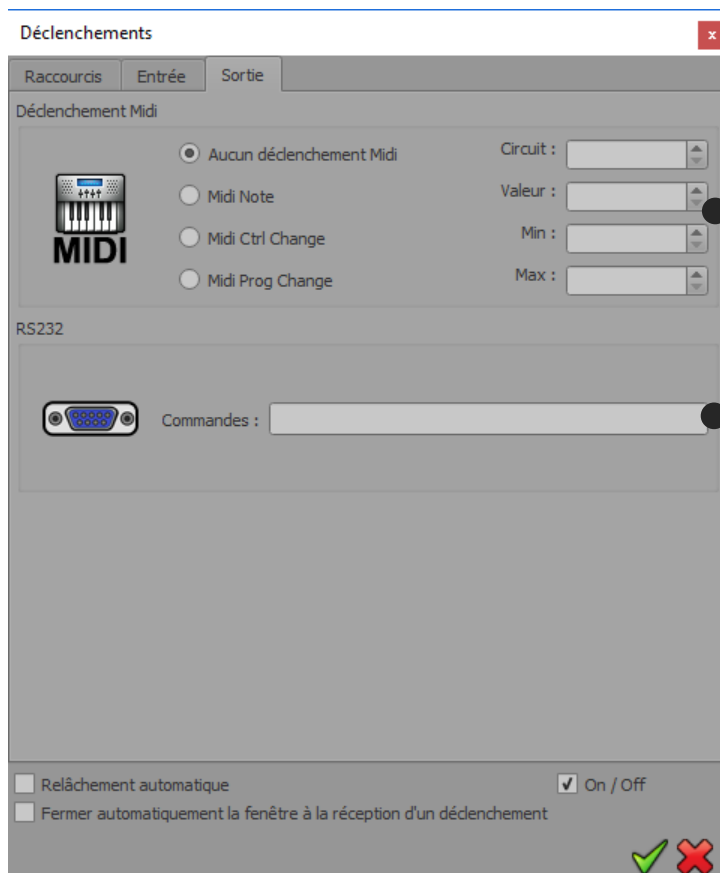
Une console midi doit être connectée au PC

Ajouter une commande RS 232

Reçois un ligne de commande ASCII via un appareil RS232 externe. L'ordinateur doit posséder une liaison RS232 physique

Assigne un raccourci DMX-IN

Une console DMX doit être raccordée à l'entrée DMX de l'interface



ENVOYER UN SIGNAL MIDI

Envoyer un signal midi vers un appareil MIDI quand la scène est déclenchée. L'ordinateur doit posséder une liaison MIDI physique

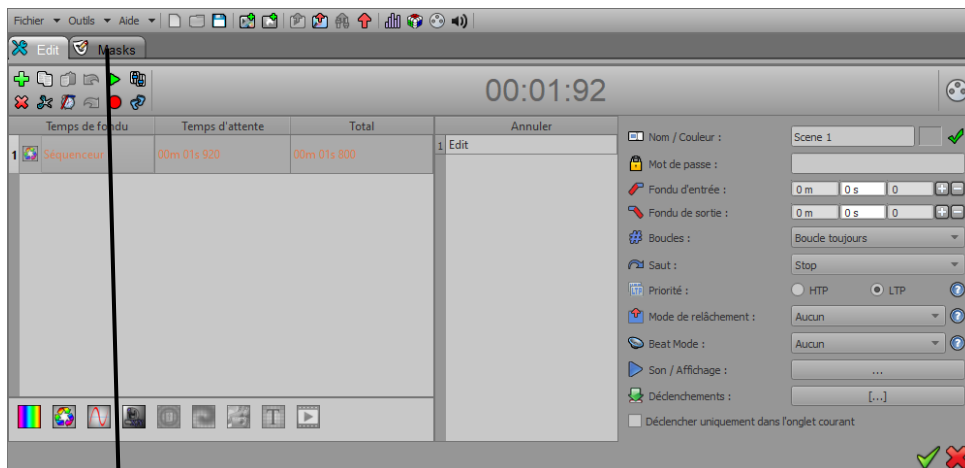
Envoyer une Commande RS 232

Envoyer une commande RS 232 quand la scène est déclenchée vers un appareil RS232 externe. L'ordinateur doit posséder une liaison RS232 physique

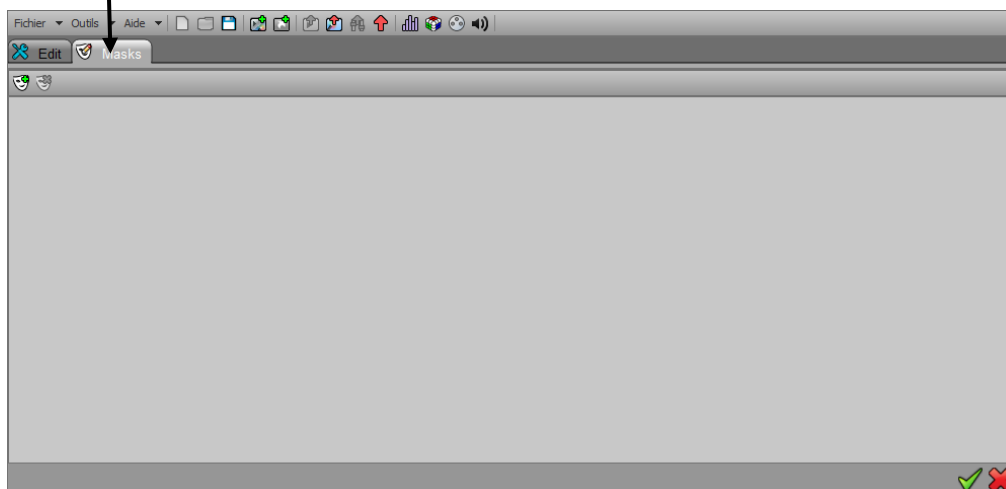
UTILISATION DES MASQUES DMX

Une fois qu'ils ont été créés avec l'éditeur de masques, ils sont utilisables depuis l'éditeur de scène.

Un masque DMX contient des niveaux DMX, comparable à un pas de scène mais qui prend la priorité sur tous les pas de la scène.



Pour configurer les masques cliquez sur l'onglet "Masks" dans la fenêtre d'édition des scènes



Ajouter un masque

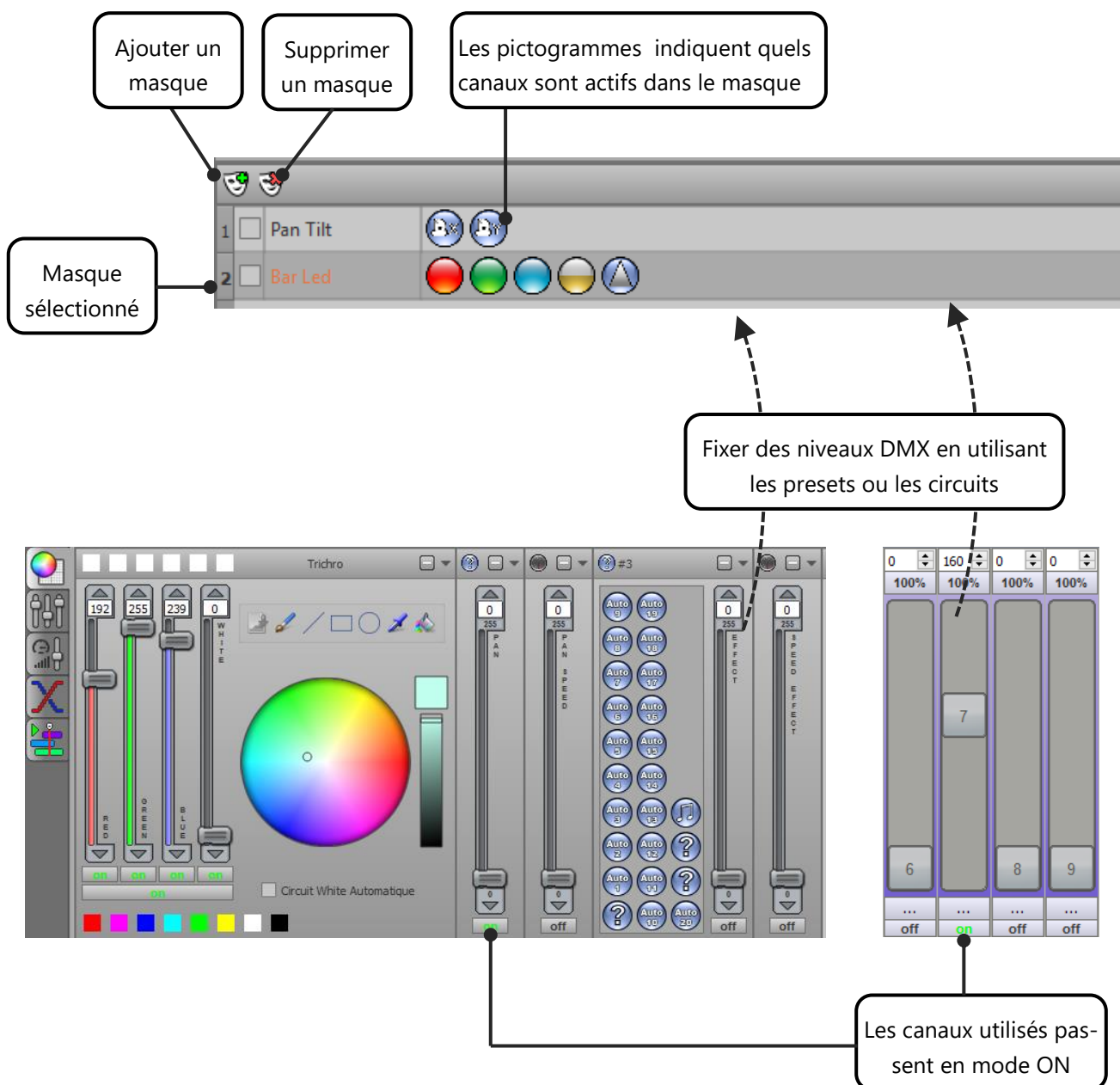
Supprimer un masque

Ajouter un masque: Cette commande crée un nouveau masque. S'il y a des canaux live actifs, alors les niveaux DMX seront inclus dans ce nouveau masque.

Supprimer un masque: Cette commande supprime le masque sélectionné définitivement.

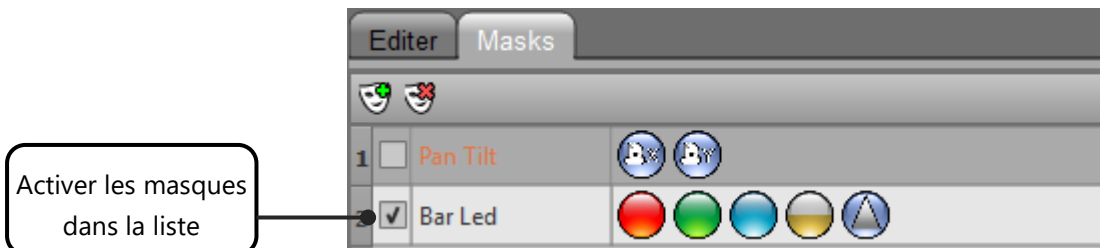
PROGRAMMER DES CIRCUITS DANS UN MASQUE DMX

Lorsqu'un masque est sélectionné vous pouvez lui attribuer des niveaux DMX en utilisant la fenêtre des circuits et presets. C'est comme lorsque vous programmez les pas d'une scène. Les circuits utilisés passent en mode ON pour indiquer qu'ils sont actifs dans le masque. Si vous voulez retirer un circuit du masque, basculez-le simplement en mode OFF.



APPLIQUER DES MASQUES DANS UNE SCENE

Une fois les masques créés, vous pourrez les appliquer sur n'importe quelle scène du projet. Editez une scène et cochez les masques que vous désirez appliquer sur cette scène.



Les masques vont jouer par-dessus la scène entière. Si la scène joue des circuits identiques à ceux des masques alors les niveaux contenus dans le masque auront la priorité. Ceux de la scène seront ignorés.

UTILISATION DES SCENES DANS LA TIMELINE OU LES FONDUS

Toutes les scènes, contrairement aux effets, peuvent être intégrées dans la ligne de temps (Timeline) ou dans les fondus. Consultez pour cela le manuel de la Timeline et des fondus.