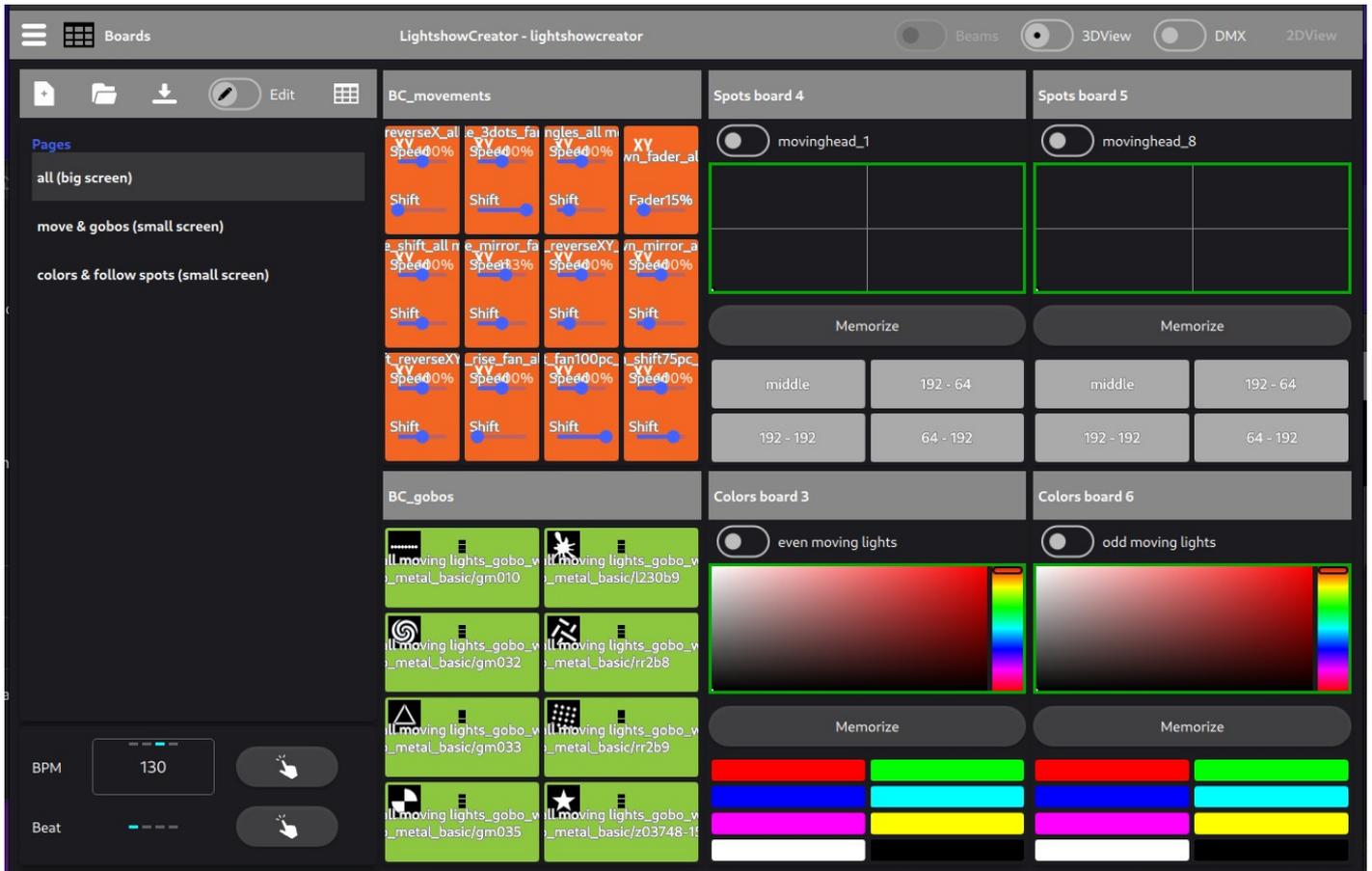


The Lighting Controller



Menu " tiroir "

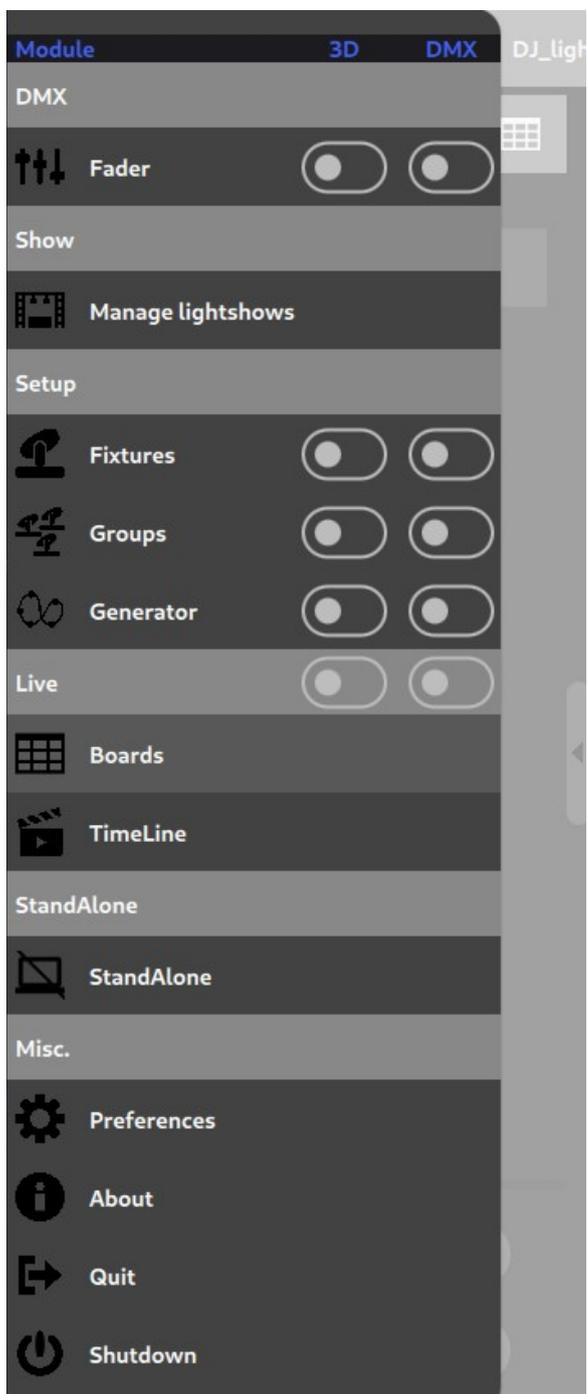
Bouton " burger "



Ouvre le menu " tiroir ".

Menu " tiroir "

Affiche les modules.



Colonne " Module "

Affiche l'icône et le nom du module.

Colonne " 3D "

Le module pilote ou non les canaux 3D.

Colonne " DMX "

Le module pilote ou non les canaux DMX,

Section " DMX "

Module " **Fader** " (potentiomètres)

Pilote les sorties DMX avec les faders (pas de patch).

Le fader n°1 pilote la sortie DMX n°1.

...

Le fader 512 pilote la sortie DMX 512.

Section " Show "

Module " **Manage lightshows** " (Gérer les lightshows)

Ouvre une fenêtre permettant de sélectionner un lightshow existant ou d'en créer un nouveau.

La touche de clavier " F3 " permet d'ouvrir cette fenêtre.

Section " Setup " (Configuration)

Module " **Fixtures** " (Appareils)

Déclare les appareils DMX.

Module " **Groups** " (Groupes)

Définit des groupes d'appareils DMX.

Module " **Generator** " (Générateur)

Crée des scènes d'éclairage.

Section " Live " (en directe)

Module " **Boards** " (Tableaux)

Présente les boutons des scènes d'éclairage.

Module " **TimeLine** " (Ligne de temps)

Crée des spectacles sonores et lumineux synchronisés.

Section " Standalone " (Jeu autonome)

Module " **Standalone** "

Télécharge les scènes dans l'interface DMX pour une utilisation autonome.

Section " Miscellaneous " (Divers)

Module " **Preferences** " (Préférences)

Règle les paramètres principaux.

La touche de clavier " F11 " permet d'ouvrir cette fenêtre.

Module " **About** " (À propos de)

Affiche les informations principales du logiciel.

La touche de clavier " F12 " permet d'ouvrir cette fenêtre.

" **Quit** " (Quitter)

Ferme le programme.

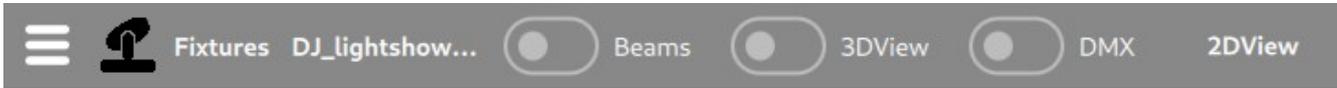
" **Shutdown** " (Fermeture)

Ferme l'ordinateur.

Cette fonction n'est disponible que pour les ordinateurs Windows, MacOS et Linux.

Android et iOS ne permettent pas d'arrêter le système via une application.

Barre de titre



De gauche à droite

Bouton " burger "
Ouvre le menu "Tiroir".

Icône et nom du module sélectionné (ici c'est " Fixtures ").

Nom du lightshow en cours (ici c'est " DJ_Lightshow ... ").

Interrupteur " Faisceaux "

Allume le faisceau lumineux des appareils sélectionnés dans le module sélectionné.

Cette option force par défaut les canaux suivants :

- pan / tilt jusqu'à 50%
- shutter sur "open" (ouvert)
- dimmer à 100 %
- iris à 100 %

Il est possible de modifier ces niveaux et de forcer d'autres canaux avec l'option " Highlite " dans le module " Fixtures " > fenêtre " Profile edition " > fenêtre " Edit channel level ".

Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez, par exemple, programmer une scène avec uniquement des effets de gobos.

Voir cette vidéo pour mieux comprendre : [keypoint - show beams](#)

Interrupteur " 3DView "

Relie les canaux du module sélectionné à notre programme 3DView.

Interrupteur "DMX"

Relie les canaux du module sélectionné à notre (nos) interface(s) DMX.

Bouton " 2DView "

Ouvre / ferme la vue 2D des appareils DMX.

Module " Faders "

Ce module est utile pour découvrir les fonctions DMX d'un nouvel appareil DMX, lorsque vous ne disposez pas de son manuel.



Bouton " Reset " (flèche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre)
Désactive les faders (aucune action sur les sorties).

Interrupteur " DMX "
Affiche en rouge les canaux DMX pilotés par les autres modules.

Liste " Univers "
Sélectionne l'univers.

Curseurs

Le curseur #1 pilote le canal #1 de la sortie DMX / 3D (lorsque " on " dans la barre de titre).

...

Le curseur #512 pilote le canal #512 de la sortie DMX / 3D (lorsque " on " la barre de titre).

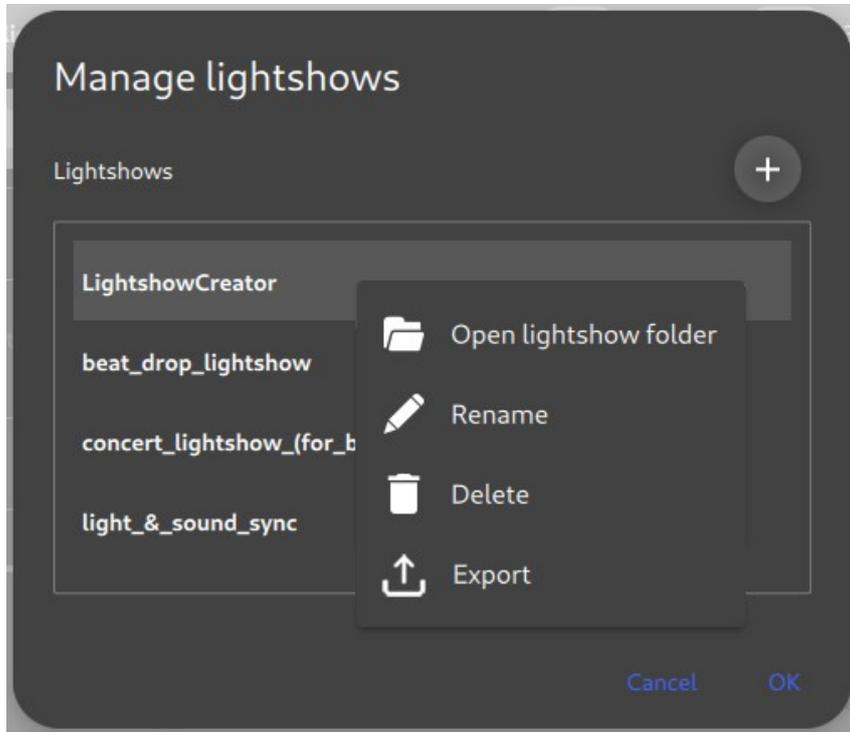
La couleur rouge indique le niveau piloté par un autre module (Generator, Boards, ...).

La couleur verte indique que le niveau est supplanté par le curseur.

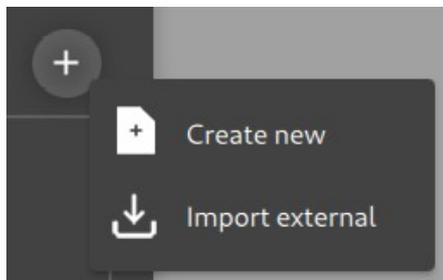
La barre de défilement horizontale située sous les curseurs permet de faire défiler le curseur n° 1 jusqu'au n° 512.

Module " Manage lightshow "

Gère les lightshows.



Bouton " + "



Menu " Créer un nouveau " - Crée un nouveau lightshow.
Menu " Importer externe " - Importe un lightshow externe,

Liste " Lightshows "

Affiche les jeux de lumière disponibles.

Menu " Ouvrir le dossier lightshow "

Ouvre dans le système le dossier qui contient les lightshows.

(un lightshow est un dossier portant le nom du lightshow)

Pour importer un lightshow dans votre logiciel :

- ouvrir le module "Manage lightshows" dans le logiciel
- cliquez avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel spectacle existant dans la liste et sélectionnez le menu "Ouvrir le répertoire des lightshows".
- déplacer le lightshow importé dans le dossier des lightshows
- fermez et rouvrez le module "Manage lightshows" pour voir le lightshow importé

Pour faire une sauvegarde de votre spectacle lumineux :

- ouvrir le module "Manage lightshows" dans le logiciel

- cliquez avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel spectacle existant dans la liste et sélectionnez le menu "Ouvrir le répertoire des lightshows".
 - trouvez votre lightshow dans le dossier lightshow, copiez-le et collez-le dans votre volume de sauvegarde (clé USB par exemple)
- Rappel : il est très important de faire régulièrement une sauvegarde de votre lightshow et de l'enregistrer sur un autre support physique (clé USB, cloud, ...).

Menu " Renommer "

Renomme le lightshow sélectionné.

Menu " Supprimer "

Supprime le lightshow sélectionné.

Attention : une fenêtre de confirmation apparaît pour confirmer que vous souhaitez supprimer le lightshow. Une fois que vous avez cliqué sur "OK", le lightshow est définitivement supprimé.

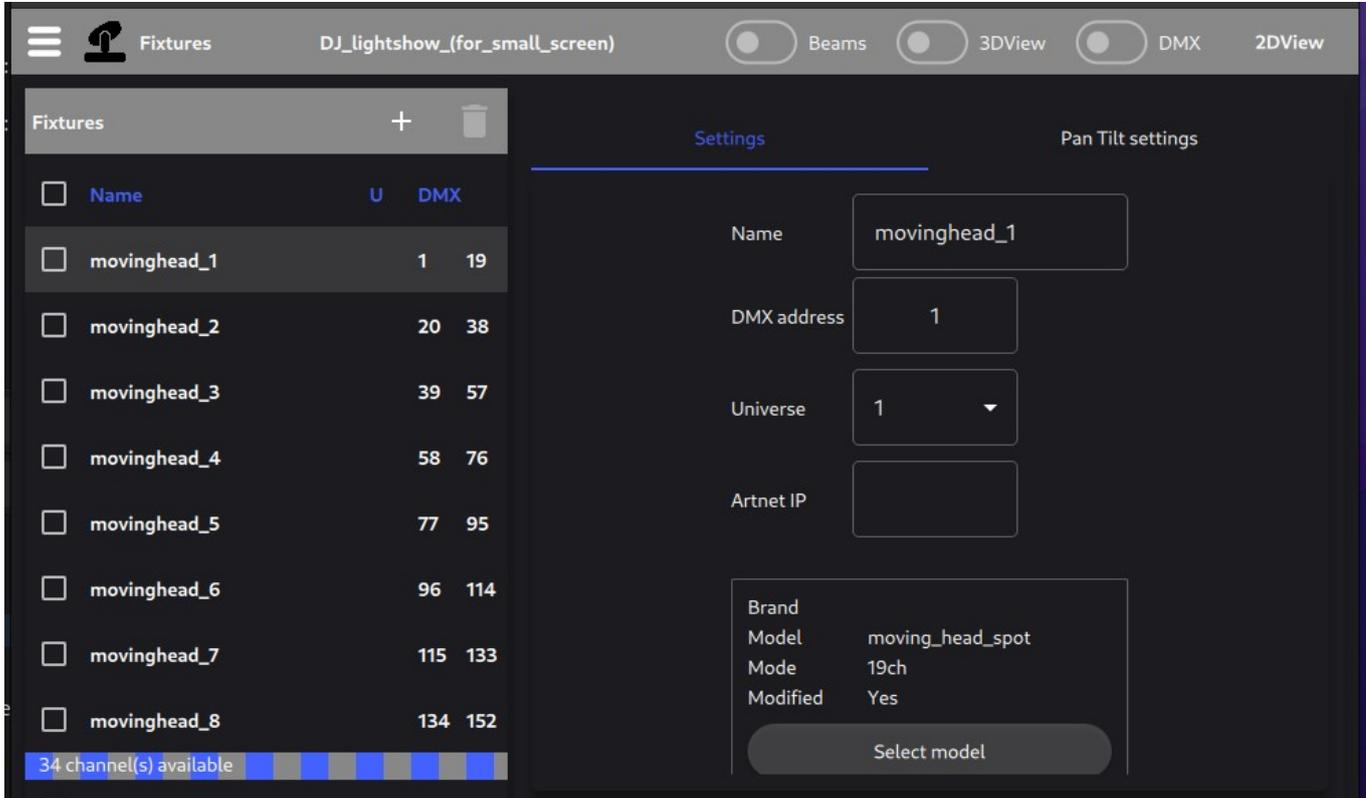
Menu " Exportation "

Exporte le lightshow dans un emplacement externe, comme par exemple une clé USB.

Note : cette fonction est importante pour faire une sauvegarde de votre lightshow dans un autre appareil physique.

Module « Fixtures » (Appareils)

Déclare les appareils DMX.



The screenshot displays the 'Fixtures' module interface. At the top, there is a header with a menu icon, the title 'Fixtures', and the current scene name 'DJ_lightshow_(for_small_screen)'. On the right side of the header, there are three toggle switches for 'Beams', '3DView', and 'DMX', and a '2DView' label. Below the header, the interface is split into two main sections. On the left, there is a 'Fixtures' list with a '+' icon and a trash icon. The list has columns for 'Name', 'U', and 'DMX'. On the right, there is a 'Settings' panel with a 'Pan Tilt settings' sub-section. The 'Settings' panel includes fields for 'Name', 'DMX address', 'Universe', and 'Artnet IP'. Below these fields, there is a 'Select model' button and a list of fixture details: 'Brand', 'Model', 'Mode', and 'Modified'.

Name	U	DMX
movinghead_1	1	19
movinghead_2	20	38
movinghead_3	39	57
movinghead_4	58	76
movinghead_5	77	95
movinghead_6	96	114
movinghead_7	115	133
movinghead_8	134	152

34 channel(s) available

Settings

Pan Tilt settings

Name: movinghead_1

DMX address: 1

Universe: 1

Artnet IP:

Brand: moving_head_spot

Model: 19ch

Mode: Yes

Modified: Yes

Select model

Exemple de création de projecteur DMX : [create fixture](#)

Liste des appareils.

Fixtures			
<input checked="" type="checkbox"/>	Name	U	DMX
<input checked="" type="checkbox"/>	movinghead_1	1	19
<input type="checkbox"/>	movinghead_2	20	38
<input type="checkbox"/>	movinghead_3	39	57
<input type="checkbox"/>	movinghead_4	58	76
<input type="checkbox"/>	movinghead_5	77	95
<input type="checkbox"/>	movinghead_6	96	114
<input type="checkbox"/>	movinghead_7	115	133
<input type="checkbox"/>	movinghead_8	134	152
34 channel(s) available			
<input type="checkbox"/>	ledbar #1	187	189
1 channel(s) overlap			
<input type="checkbox"/>	ledbar #2	189	191

Bouton " + "

Ajoute un nouvel appareil.

Bouton " Supprimer "

Supprime le projecteur sélectionné.

Colonne " Nom "

Affiche le nom du projecteur.

Colonne " U " (pour " Univers ")

Affiche l'univers (cette case est vide lorsque le premier univers est sélectionné).

Colonne " DMX "

Affiche la première et la dernière adresse DMX du projecteur.

Case à cocher

Sélectionne le projecteur.

Barre bleue

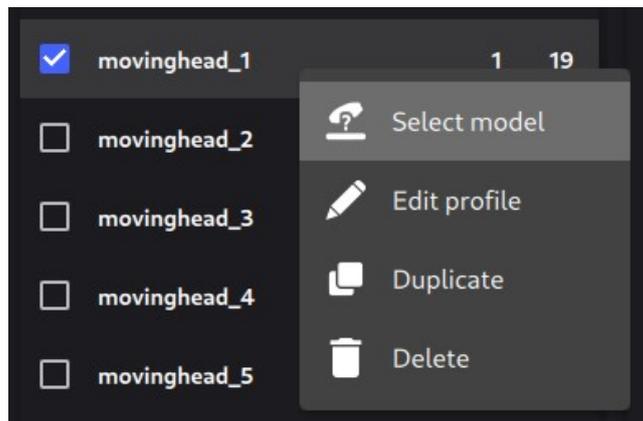
Affiche les canaux libres entre deux appareils.

Barre rouge

Affiche les canaux qui se chevauchent entre deux appareils.

Lorsque cette barre rouge est présente, le logiciel ne gère pas correctement les appareils ; il faut corriger ce problème.

Menu contextuel sur un appareil



Menu " Sélectionner un modèle "

Ouvre la fenêtre "Sélectionner un modèle d'appareil" pour sélectionner une marque et un modèle d'appareil DMX.

Menu " Editer le profile "

Ouvre la fenêtre "Profile edition" pour éditer les canaux et les niveaux du projecteur.

Menu " Dupliquer "

Ouvre une fenêtre permettant d'entrer le nombre d'appareils DMX identiques dans le lightshow.

Menu " Supprimer "

Supprime le projecteur.

Onglet " Réglages "

Settings Pan Tilt settings

Name movinghead_1

DMX address 1

Universe 1 ▼

Artnet IP

Brand

Model moving_head_spot

Mode 19ch

Modified Yes

Select model

Duplicate

Casier de saisie " Nom "

Saisit le nom du projecteur sélectionné dans la liste des appareils.

Casier de saisie " Adresse DMX "

Saisit l'adresse DMX de l'appareil.

Liste déroulante " Univers "

Saisit l'univers où se trouve l'appareil.

Casier de saisie " Artnet IP "

Saisit l'IP Artnet de l'appareil (inutile sans connexion Artnet).

Zone de texte " Marque "

Indique la marque de l'appareil.

Zone de texte " Modèle "

Affiche le modèle de l'appareil.

Zone de texte " Mode "

Indique le mode de fonctionnement du projecteur (par exemple "19 canaux"),

Zone de texte " Modifié "

Indique si le modèle original a été modifié ou non.

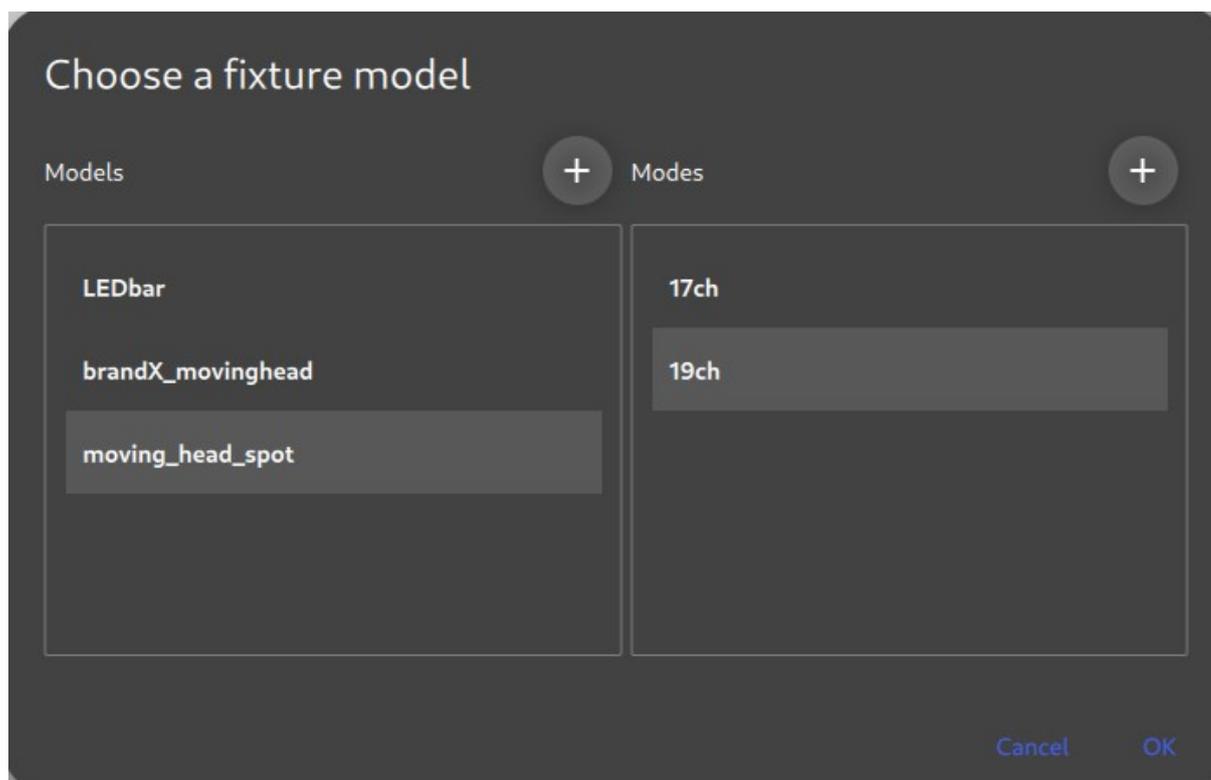
Bouton " Sélectionner un modèle "

Ouvre la fenêtre "Sélectionner un modèle d'appareil" pour sélectionner une marque et un modèle d'appareil DMX.

Bouton " Dupliquer "

Ouvre une fenêtre permettant d'entrer le nombre d'appareils DMX identiques dans le lightshow.

Fenêtre " Choisir un modèle d'appareil "



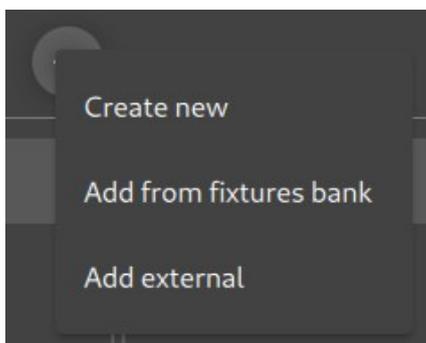
Section " Modèles "

Liste " Modèles "

Affiche les appareils DMX dans le lightshow.

Bouton "+ "

Ouvre ce menu contextuel



Menu " Créer un nouveau "

Crée un nouvel appareil DMX.

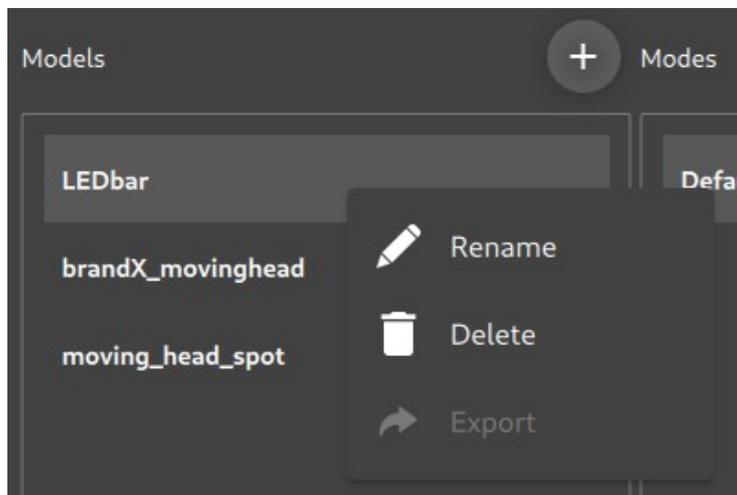
Menu " Ajouter depuis la banque d'appareils "

Importe un appareil DMX depuis la banque d'appareils du logiciel.

Menu "Ajouter externe "

Importe un appareil DMX depuis un emplacement externe (comme une clé USB par exemple),

Menu contextuel sur un modèle



Menu " Renommer "

Renomme le modèle.

Menu " Supprimer "

Supprime le modèle dans le lightshow (pas dans la banque du logiciel).

Menu " Exportation "

Exporte le profil dans un emplacement externe choisi (une clé USB par exemple).

Section " Modes "

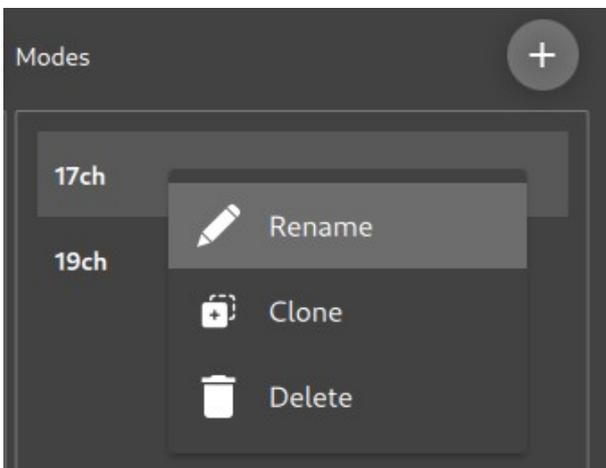
Liste " Modes "

Affiche les modes du projecteur DMX sélectionné dans la liste des modèles.

Bouton "+ "

Crée un nouveau mode.

Menu contextuel sur un mode



Menu " Renommer "

Renomme le mode.

Menu " Cloner "

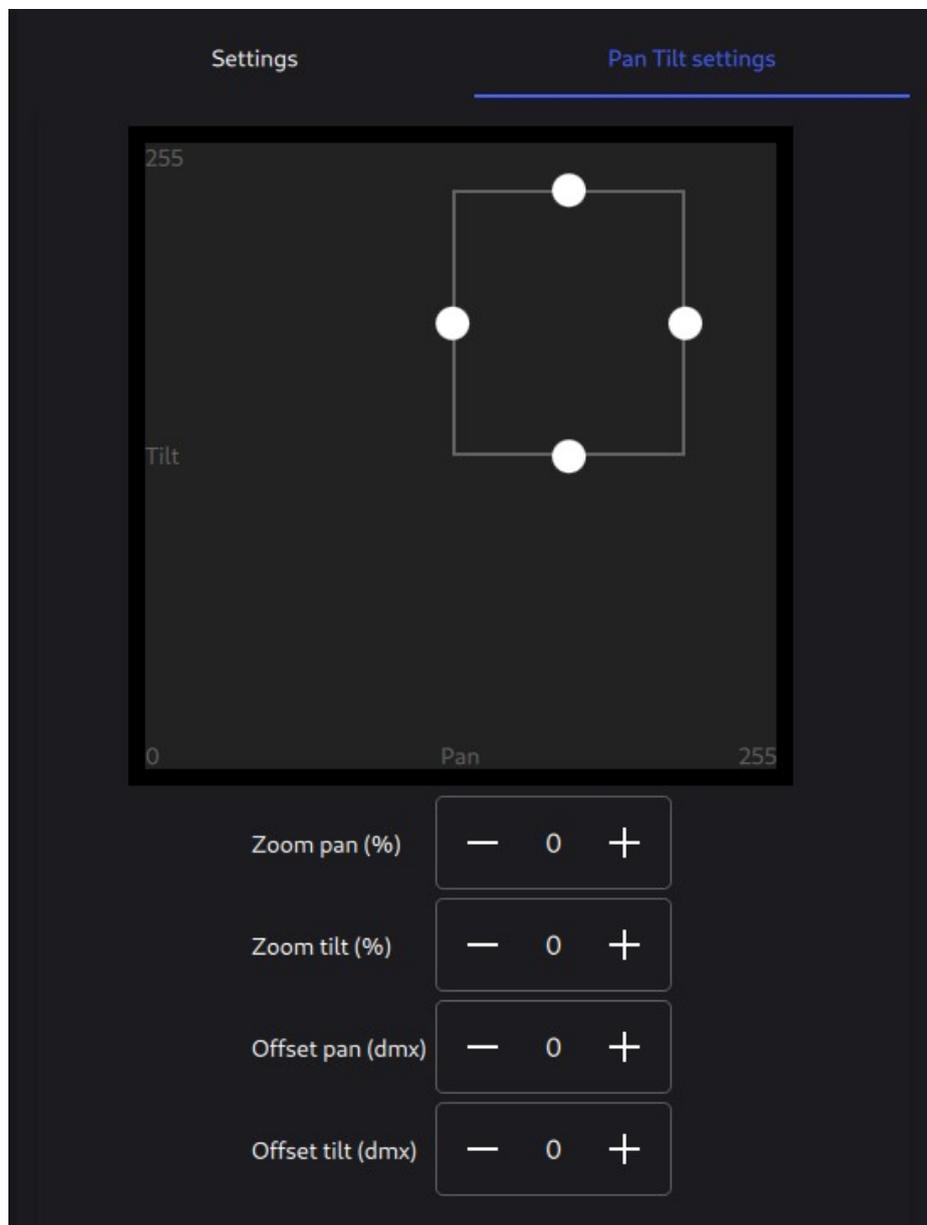
Clone le mode.

Menu " Supprimer "

Supprimer le mode dans le lightshow (pas dans la banque du logiciel).

Onglet " Paramètres Pan Tilt "

Les têtes des appareils mobiles tournent jusqu'à 540 degrés et s'inclinent jusqu'à 270 degrés. Lorsqu'elles sont par exemple installées derrière et au-dessus du DJ, il peut être judicieux de limiter leur zone de déplacement à l'avant de la scène.



Section " Pan / Tilt "

Ajustez les limites du mouvement de pan / tilt du projecteur sélectionné, avec les quatre points blancs.

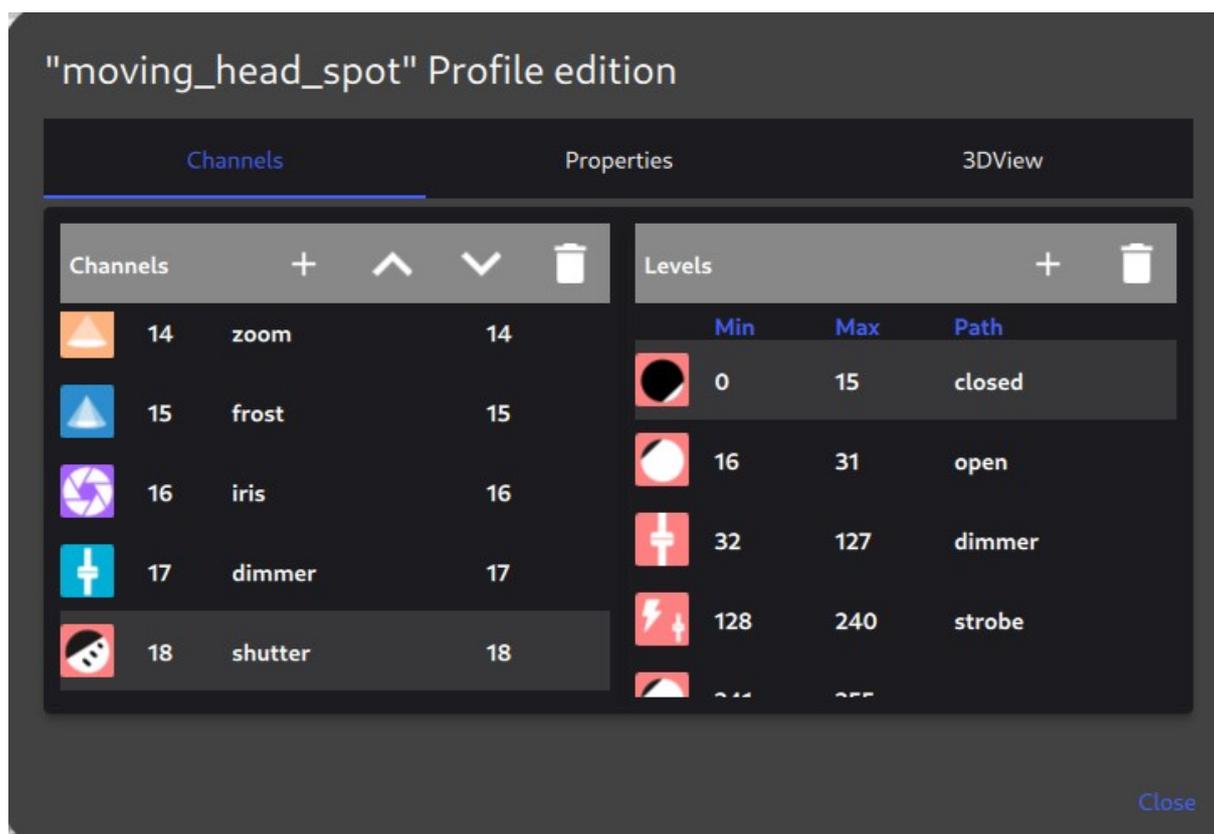
Champ à incrémentation " Zoom "
Élargit / rétrécit le mouvement.

Champ à incrémentation " Offset "
Décale le mouvement de pan / tilt.

Tous ces paramètres sont appliqués sur tous les autres modules (" Generator ", " Boards "), à l'exception du module " Faders ".

Voir cette vidéo pour plus de compréhension : [keypoint - pan tilt limitations](#)

Fenêtre " Edition du profil " - onglet " Canaux "



Barre d'outils " Canaux "

Bouton " + "

Ajoute un canal.

Bouton " haut " / " bas "

Déplace vers le haut/bas le canal sélectionné.

Bouton " Supprimer "

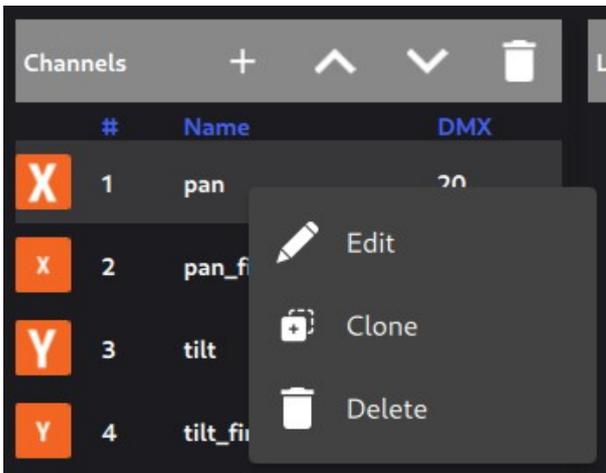
Supprime le canal sélectionné.

Liste " Canaux "

Chaque ligne indique :

- l'icône du canal
- le numéro de canal à l'intérieur du projecteur
- le nom du canal
- l'adresse DMX du canal.

Menu contextuel sur un canal



Menu " Editer "

Edite le canal sélectionné (ouvre la fenêtre " Edit fixture channel ").

Menu "Clone"

Ajoute un clone du canal sélectionné (y compris ses niveaux).

Menu " Supprimer "

Supprime le canal sélectionné.

Barre d'outils " Niveaux "

Bouton " + "

Ajoute un niveau.

Bouton " Supprimer "

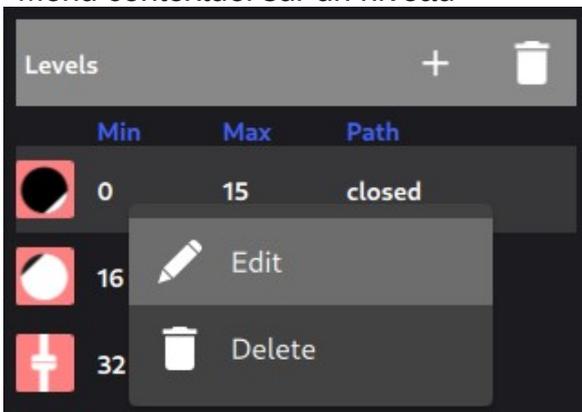
Supprime le niveau sélectionné.

Liste "Niveaux"

Chaque ligne indique :

- l'icône du niveau
- le niveau min du niveau
- le niveau maximum du niveau
- le nom du niveau

Menu contextuel sur un niveau

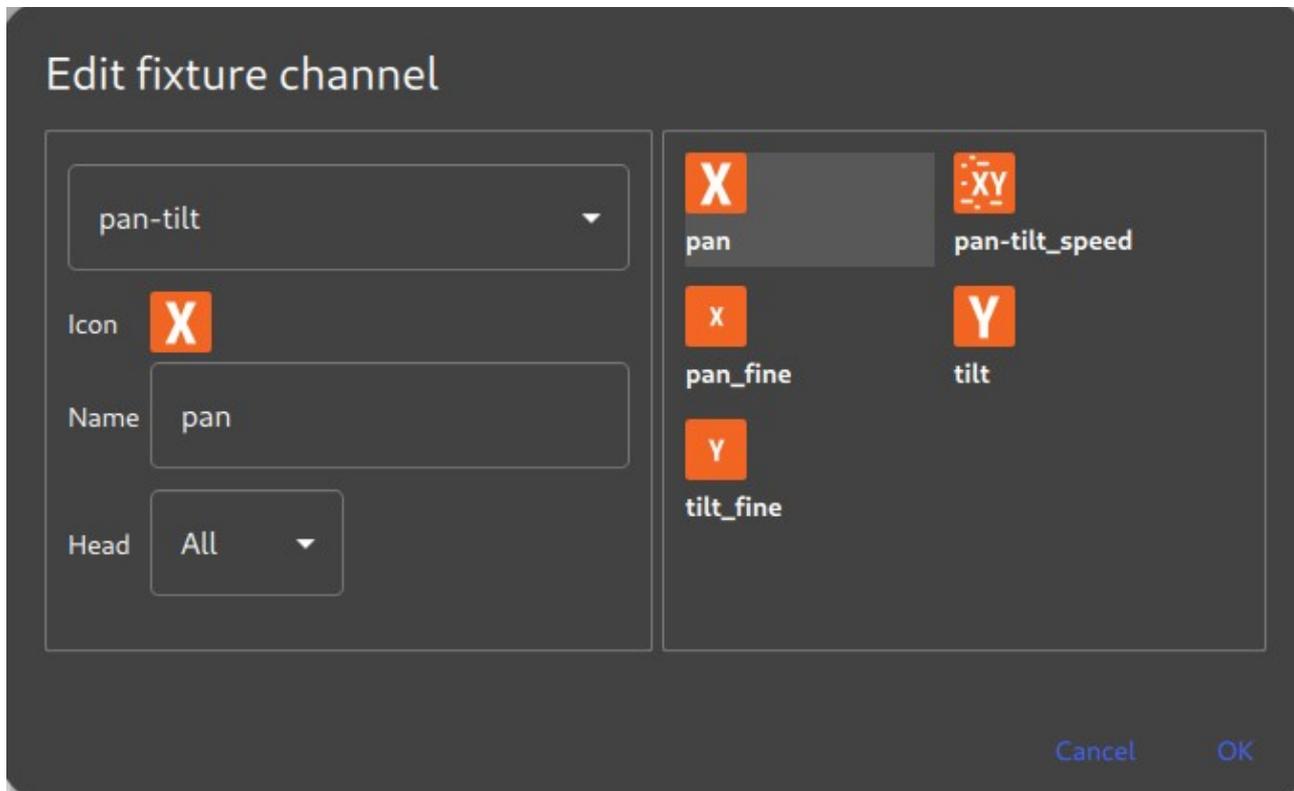


Menu " Editer "

Edite le niveau sélectionné (ouvre la fenêtre " Editer le niveau du canal ").

Menu " Supprimer "
Supprime le niveau sélectionné.

Fenêtre " Edit fixture channel "



Section gauche

Liste déroulante

Sélectionne la famille de canaux.

Quelques exemples de familles de canaux :

- famille " pan/tilt " avec les canaux pan, pan_fine, tilt, tilt_fine, pan-tilt_speed.
- famille " animation " avec les canaux animation, animation_fade, animation_rotate, ...

Icône

Affiche le canal sélectionné.

String box " Name "

Saisit le nom du canal.

Liste déroulante " Tête "

Sélectionne la partie du projecteur.

Ceci est valable pour les appareils à têtes multiples.

Sélectionnez " Tous " pour les appareils à tête unique.

Section droite

Affiche les chaînes disponibles de la famille de chaînes sélectionnée.

Cliquez sur une icône pour la sélectionner.

Fenêtre " Edit fixture level"

Min / Max 16 31 fixed

Icon 

Name open

Highlite

 open  open_pulse

 open_random  strobe

 strobe_pulse  strobe_random

Cancel OK

Section supérieure

Casier de saisie " Min "

Entre la valeur inférieure du niveau.

Curseur double

Règle les valeurs inférieure et supérieure du niveau.

Casier de saisie " Max "

Entre la valeur la plus élevée du niveau.

Case à cocher " fixe "

Spécifie que toutes les valeurs de min à max ont le même effet.

Par exemple :

- le niveau " ouvert " est "fixe"
- le niveau " strobe " n'est pas "fixe"

Section gauche

Icône

Affiche l'icône du niveau sélectionné.

Casier de saisie " Name "

Saisit le nom du niveau sélectionné.

Case à cocher " Surligner "

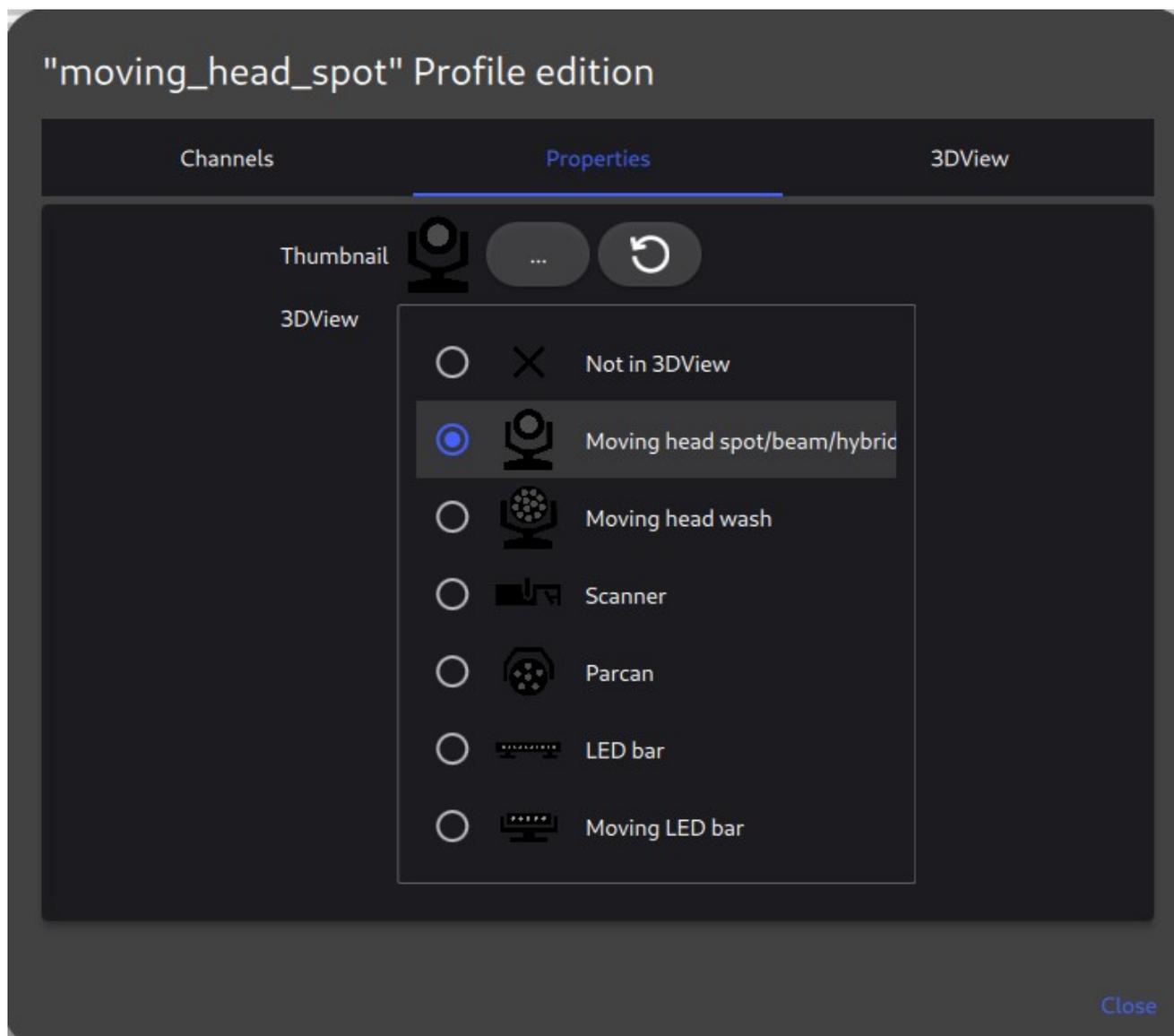
Force un niveau spécifique qui sera utilisé par la fonction "Afficher les faisceaux".

Section droite

Affiche les niveaux disponibles pour le canal sélectionné.

Cliquez sur une icône pour la sélectionner.

Fenêtre " Editer le profil " - onglet "Propriétés"



Bouton " Vignette "

Modifie la vignette du projecteur dans 2DView.

Bouton " Réinitialiser "

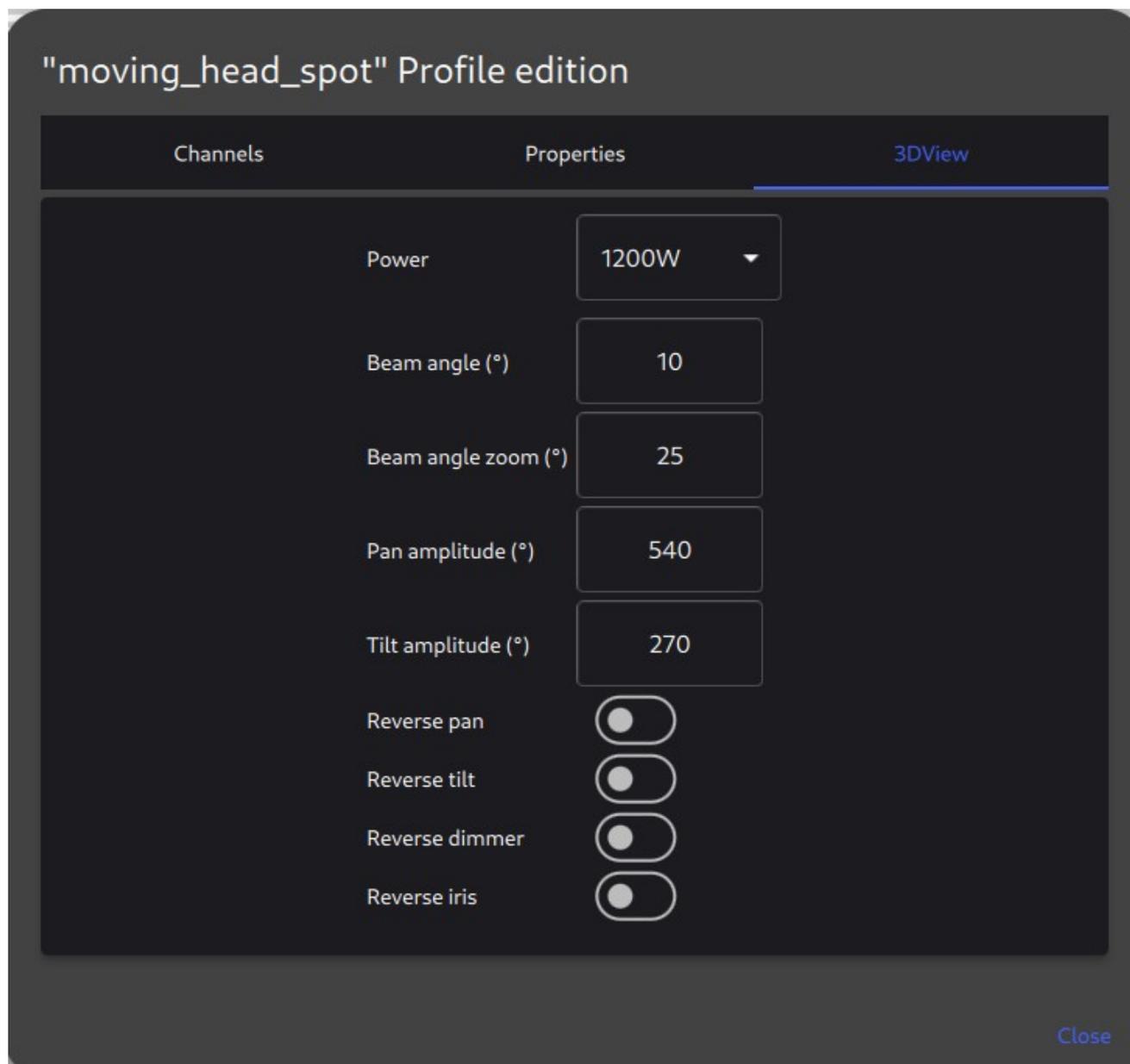
Annule le changement de vignette.

Liste " 3DView "

Sélectionne le type de fixation dans la vue 3D.

La mention " not in 3DView " s'applique aux appareils que 3DView ne peut pas afficher, comme par exemple une boule à facettes.

Fenêtre " Editer le profil " - onglet "3DView"



Cet onglet est réservé à notre rendu 3D " 3DView ".

Liste déroulante " Puissance "
Sélectionne la puissance du faisceau.

Casier de saisie " Angle du faisceau "
Saisit l'angle en degrés du faisceau.

Casier de saisie " Beam angle zoom "
Saisit l'angle maximum en degrés du faisceau, lorsque le projecteur a la fonction "zoom".
En l'absence de fonction " zoom", il faut saisir la même valeur que la valeur " Angle du faisceau.

Casier de saisie " Amplitude du pan "
Entre l'amplitude maximale en degrés pour le pan.

Casier de saisie " Amplitude du tilt "
Entre l'amplitude maximale en degrés pour le tilt.

Case à cocher " Pan inversé "

Inverse le mouvement pan (de gauche à droite / de droite à gauche),

Case à cocher " Tilt inversé "

Inverse le mouvement tilt (de bas en haut / de haut en bas),

Case à cocher " dimmer inversé "

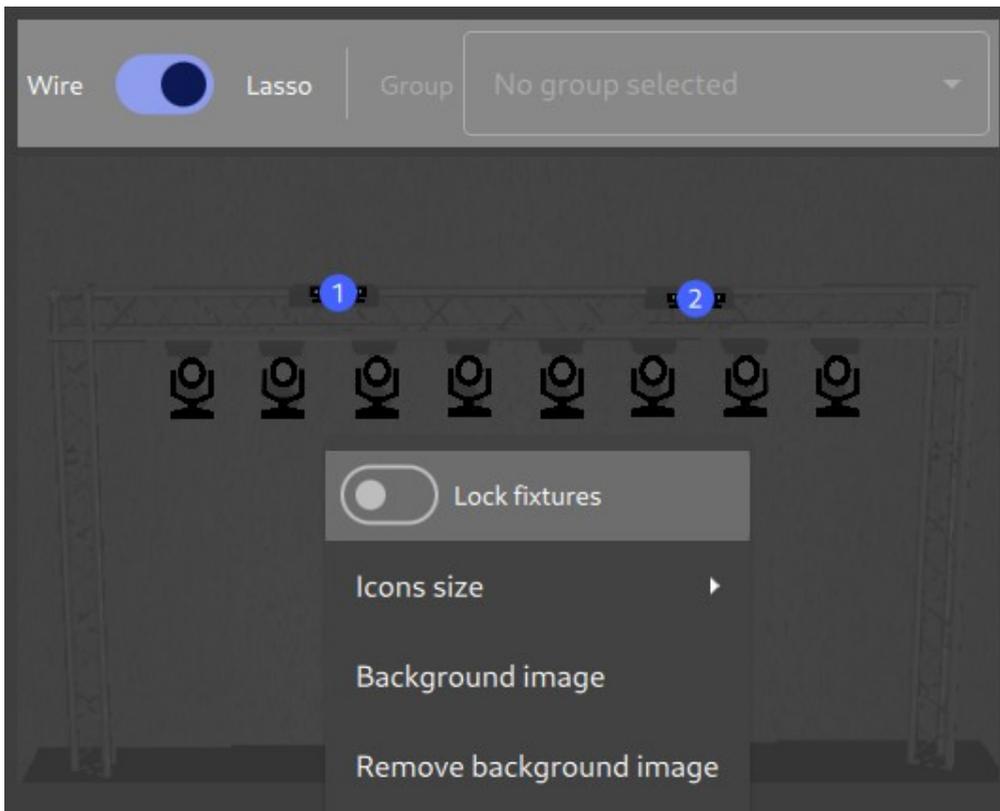
Inverse la courbe du gradateur (0 à 255 = max à min).

Case à cocher "iris inversé"

Inverse la courbe de l'iris (0 à 255 = ouvert à fermé).

Vue 2D

Mettez une image de votre scène comme image de fond ici et déplacez les vignettes des appareils sur la position des vrais appareils DMX.
C'est ici que s'effectue la sélection des appareils pour les différents modules.
Chaque module dispose de sa propre sélection d'appareils.



Barre d'outils

Interrupteur " Fil / Lasso "

Sélectionne les appareils à l'aide d'un fil ou d'un lasso.

Liste déroulante " Groupe "

Sélectionne un groupe existant.

Voir

Le chiffre dans un cercle bleu indique que le projecteur est sélectionné.

Menu contextuel " Verrouiller les appareils "

Bloque le déplacement des vignettes des appareils.

Menu contextuel " Taille de l'icône "

Règle la taille des vignettes.

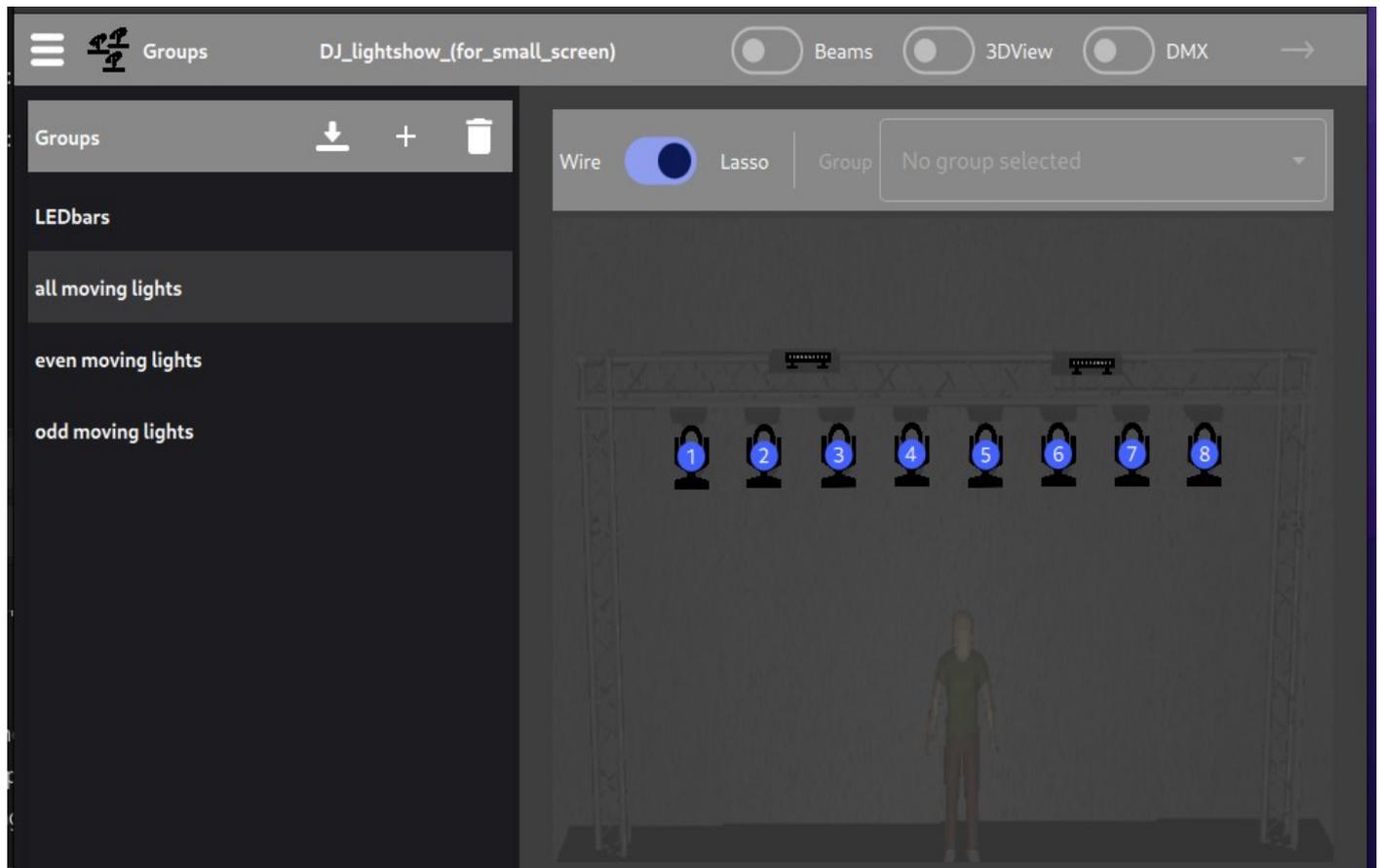
Menu contextuel " Image de fond "

Charge une image pour la mettre en arrière-plan.

Menu contextuel " Supprimer l'image d'arrière-plan "
Supprime l'image d'arrière-plan.

Module " Groups " (Groupes)

Il est très important de définir des groupes pour une utilisation optimale de notre logiciel.
Le processus de création automatique de lightshow dans le module "Boards" est basé sur les groupes.



Barre d'outils

Bouton " Enregistrer "
Sauvegarde le groupe sélectionné.

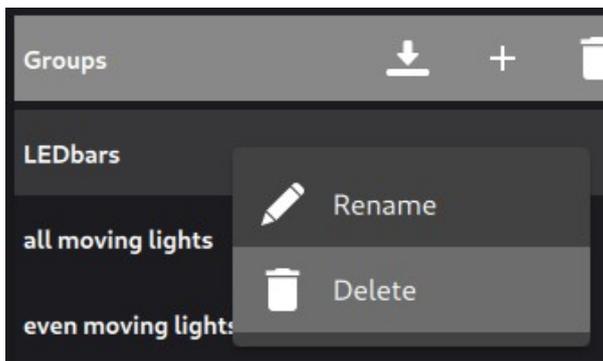
Bouton " + "
Ajoute un nouveau groupe.

Bouton "Supprimer"
Supprime le groupe sélectionné.

Liste des groupes

Affiche les groupes

Menu contextuel sur un groupe



Menu " Renommer "
Renomme le groupe.

Menu " Supprimer "
Supprime le groupe,

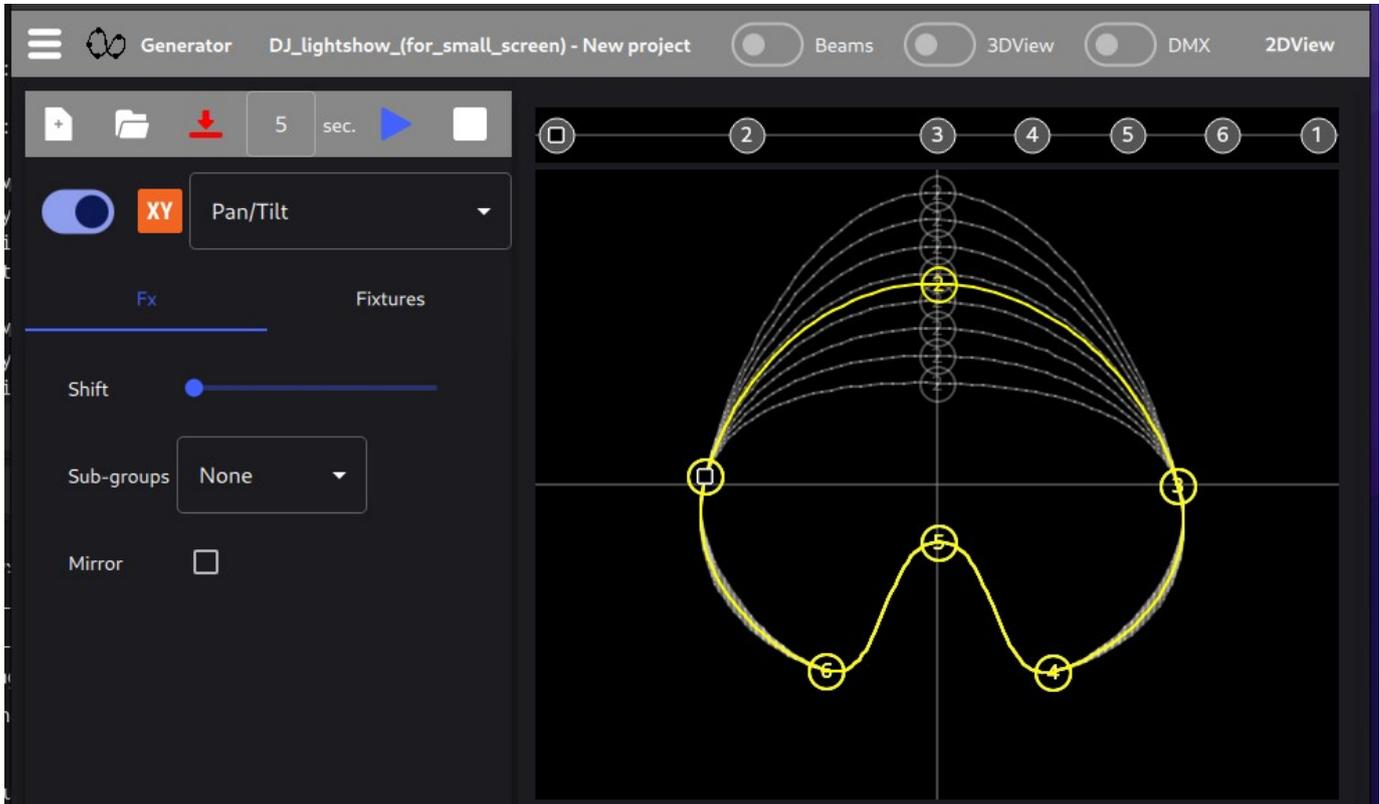
Section 2DView

2DView est toujours ouvert lorsque le module " Groupes " est sélectionné.
Déclarer ici les appareils du groupe.

Exemple de création de groupe : [créer un groupe](#)

Module " Generator " (Générateur)

Tout d'abord, vous devez sélectionner les appareils dans 2DView.
Créez ensuite des scènes d'éclairage à cet endroit.



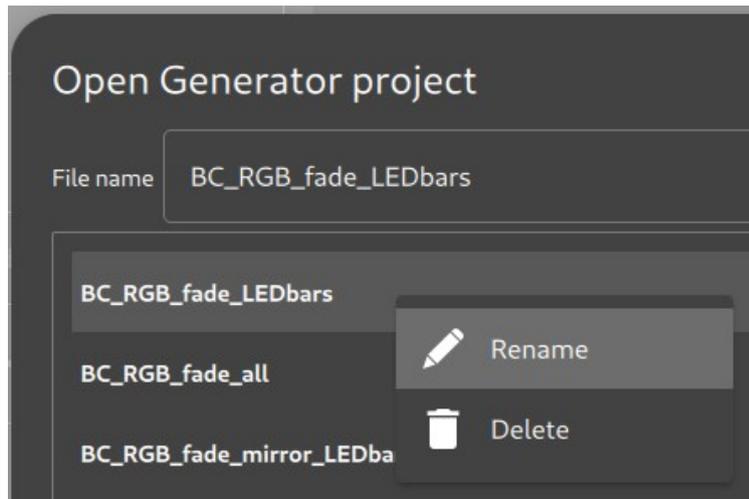
Voir cet exemple de création de scène : [créer une scène](#)

Barre d'outils



Bouton " Nouveau "
Crée un nouveau projet " scène ".

Bouton " Ouvrir "
Ouvre un projet " scène " existant.



Menu " Renommer "

Renomme le fichier de scène sélectionné.

Menu " Supprimer "

Supprime le fichier de scène sélectionné.

Attention : une fenêtre de confirmation apparaît pour confirmer que vous souhaitez supprimer le fichier. Une fois que vous avez cliqué sur 'Ok', le fichier est supprimé définitivement.

Bouton " Enregistrer "

Sauvegarde le projet " scène ".

Casier de saisie (sec.)

Saisit la durée de la scène.

Bouton " Jouer "

Joue la scène.

Bouton " Stop "

Arrête l'exécution de la scène.

Bar " canal "



Interrupteur

Permet d'activer ou de désactiver le canal sélectionné.

"off " signifie que le canal ne sera pas prioritaire sur les autres scènes dans les modules de " Live "

Icône

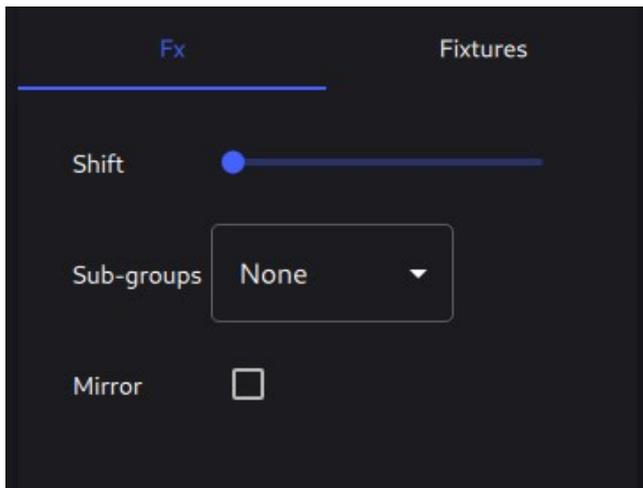
Affiche l'icône de la chaîne sélectionnée.

Liste déroulante

Sélectionne le canal.

Il est possible d'activer/désactiver les chaînes dans la liste déroulante.

Onglet " Fx " (Effets)



Cet onglet permet d'ajouter des effets entre les appareils.

Curseur " Décalage "

Règle le décalage entre les appareils sélectionnés dans 2DView, dans la courbe.

Liste déroulante " Sous-groupes "

Crée un sous-groupe différent des appareils sélectionnés dans 2DView.

Case à cocher " Miroir "

Aplique un effet "miroir" dans le mouvement des appareils sélectionnés dans 2DView.

Onglet " Fixtures "



Cet onglet présente les appareils du projet " scene ".

Il permet de régler séparément les points de chaque appareil.

Case à cocher " Noms "

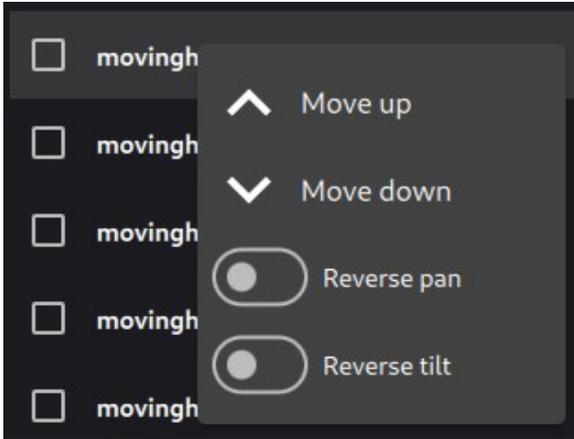
Sélectionne le projecteur.

Bouton " +/- "

Pour ajouter / supprimer un appareil dans un projet " scène " existant.

A savoir : lorsque cet onglet est sélectionné, toutes les actions dans la courbe ne concerneront que les appareils sélectionnés dans la liste.

Menu contextuel

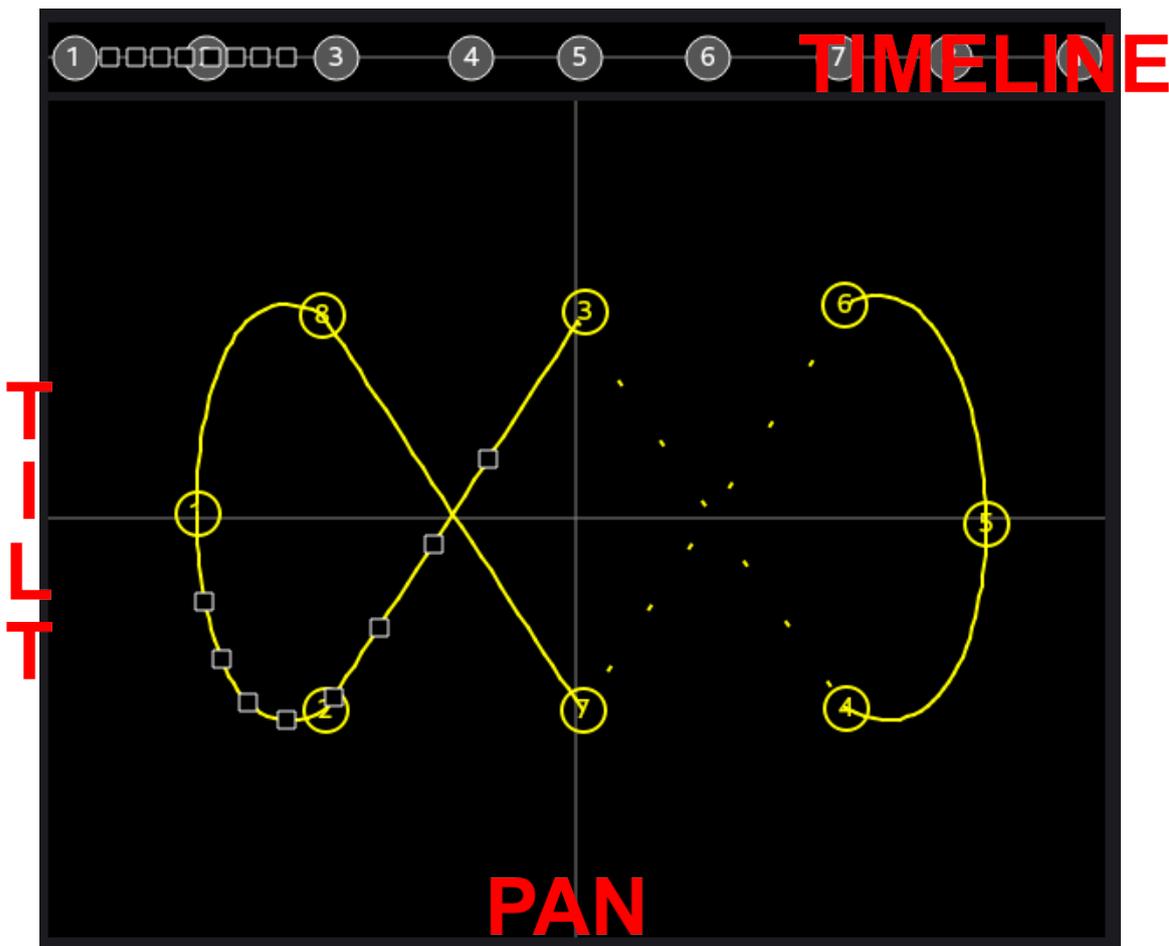


Menu " Déplacer vers le haut / vers le bas "
Déplace le projecteur vers le haut ou le bas.

Menu " Inverser pan "
Inverse le mouvement pan.

Menu " Inverser tilt "
Inverse le mouvement tilt.

Courbe pour les canaux pan / tilt

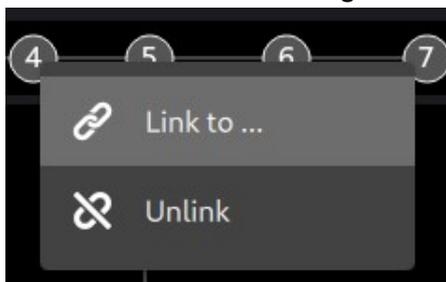


Cette courbe est un exemple de courbe pour un mouvement de pan/tilt.
Il comporte 8 points.

La " Tileline " (ligne de temps)

La ligne horizontale en haut indique l'heure. Il s'agit de la chronologie du Générateur.
Il est possible de déplacer les points vers la gauche ou la droite.

Menu contextuel de la ligne de temps



Menu " Lien vers ... "

Relie le point dans le temps à un point dans le temps d'un autre canal.

Menu " Unlink "

Déconnecte le point de temps.

La "courbe" "

La courbe jaune montre le mouvement de pan/tilt.
Le "pan" est horizontal et le "tilt" est vertical.

Les carrés noirs de la courbe représentent les appareils.

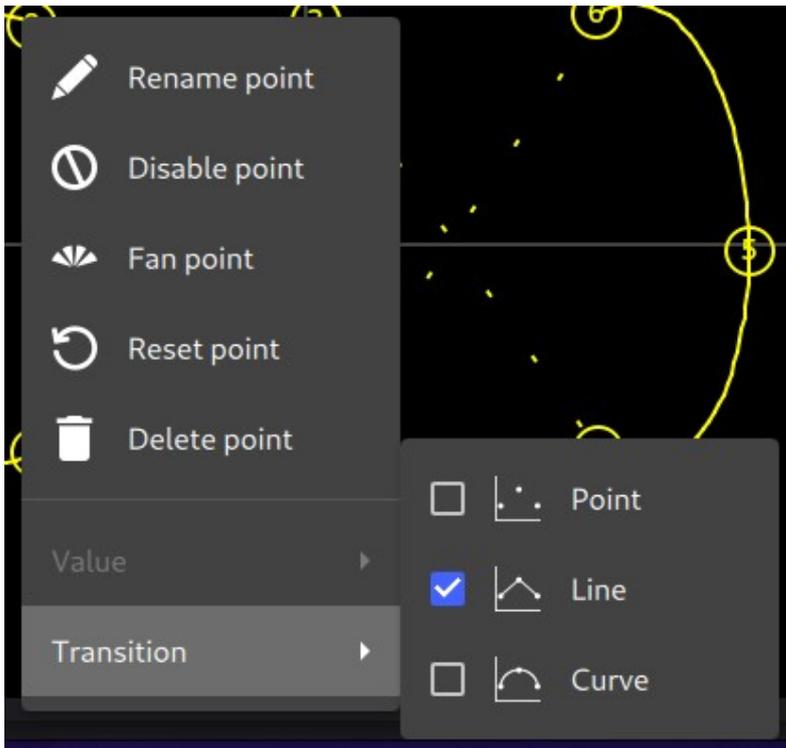
Le point #1 de la courbe correspond au point #1 de la ligne de temps.
Le point #2 de la courbe correspond au point #2 de la ligne de temps.

...

La courbe d'un point à un autre peut être :

- une ligne (ligne jaune)
- une courbe (courbe jaune)
- un instantané (points jaunes)

Menu contextuel sur un point

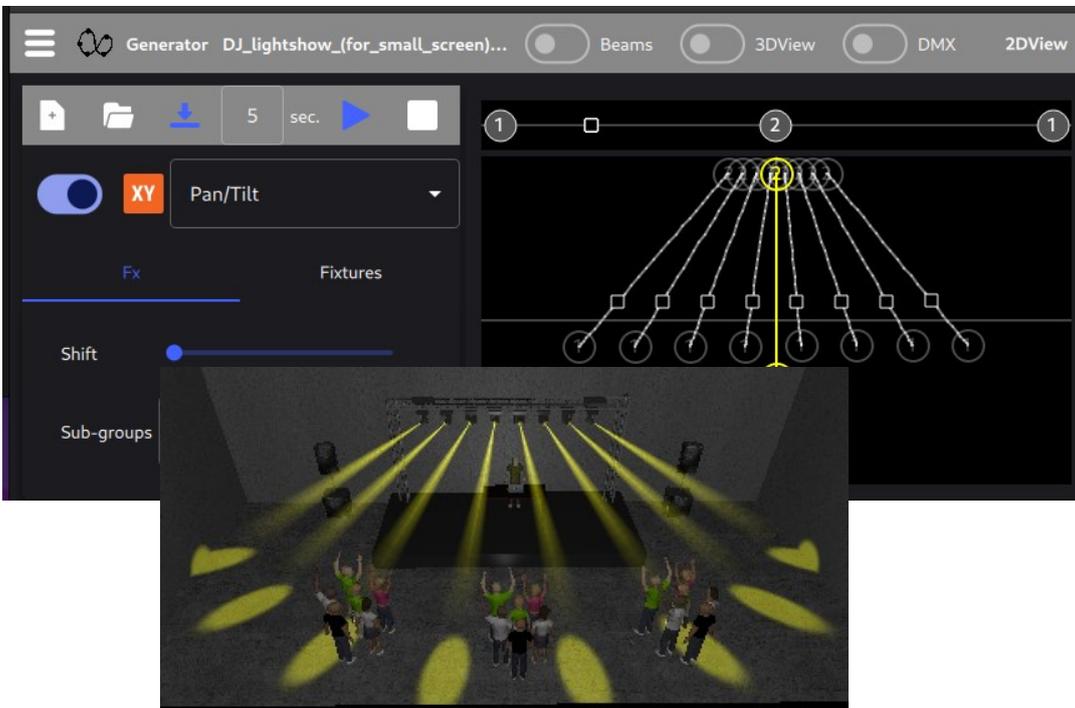


Menu " Renommer le point "
Renomme le point.

Menu " Désactiver le point "
Désactive le point.
Elle n'est pas prioritaire sur les autres scènes des modules de "Live".

Menu " Ventilateur un point "
Ventile le point de toutes les appareils du premier au dernier point.
La procédure :
- sélectionnez l'onglet "Fixture"
- sélectionner le premier appareil de la liste et déplacer son point quelque part
- sélectionnez le dernier appareil de la liste et déplacez son point à un autre endroit
- cliquez avec le bouton droit de la souris sur le point et sélectionnez le menu "Ventiler le point".
Vous verrez alors les points des autres appareils se répartir du premier au dernier.

Voici un exemple d'effet " ventilation ".



" Réinitialiser le point "

Réinitialise les points de tous les projecteurs (dans le cas où ils ont été modifiés séparément) au même point.

" Supprimer le point "

Supprime le point.

" Valeur "

Non utilisé avec la fonction panoramique/inclinaison.

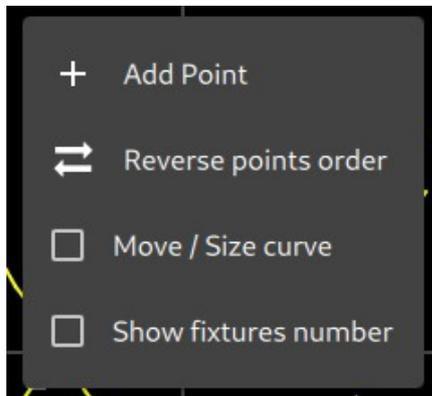
Il sera expliqué plus tard avec d'autres canaux.

" Transition "

Définit la transition à partir du point précédent :

- ligne
- courbe
- mode instantané

Menu contextuel dans la zone de la courbe



" Ajouter un point "

Ajoute un point.

" Inverser l'ordre des points "

Inverse l'ordre des points.

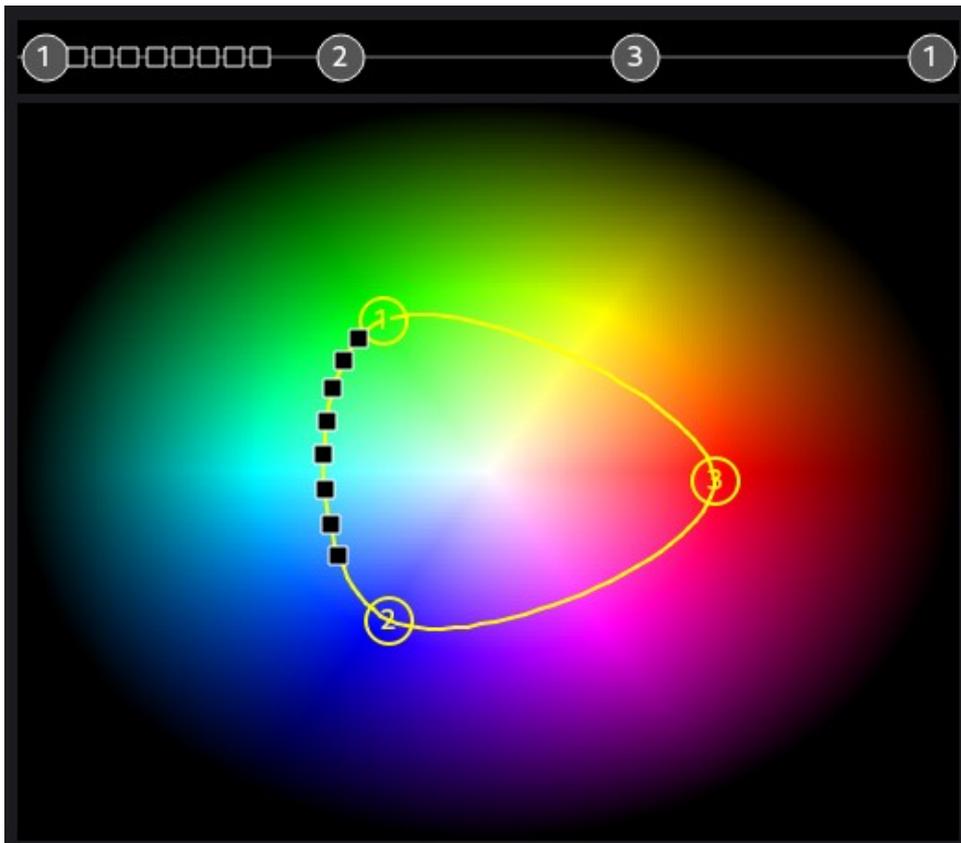
" Déplacer / Dimensionner la courbe "

Déplace et redimensionne la courbe.

" Afficher le numéro de l'appareil "

Affiche le numéro de chaque appareil à proximité de sa position dans la courbe.

Courbe pour les canaux RVB

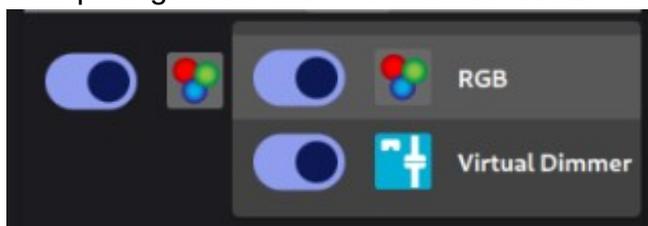


La roue des couleurs d'arrière-plan est fixée.
Il n'y a pas d'axes horizontaux/verticaux ; il suffit de placer les points sur la couleur choisie.

Cette courbe est un exemple de courbe pour un fondu de couleur RVB.
Elle comporte 3 points.

Dimmer virtuel

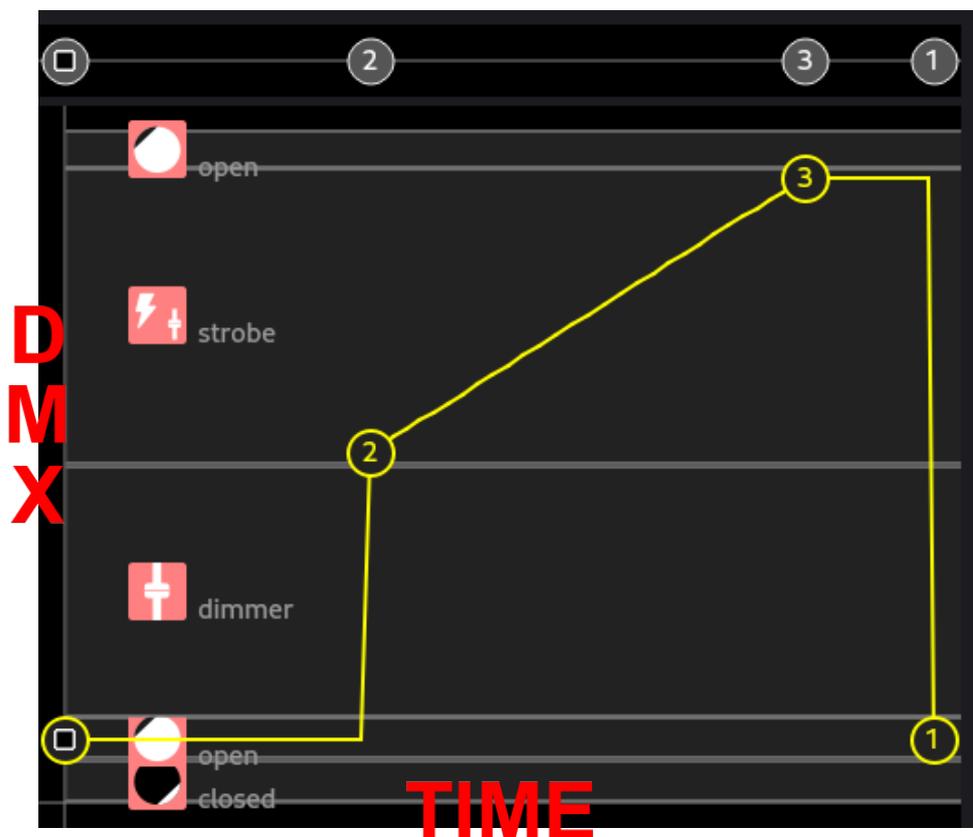
Lorsque le projecteur possède des canaux " RGB " sans canal " dimmer ", un " virtual dimmer " est créé pour graduer tous les canaux " RGB " ensemble.



Voir cette vidéo pour mieux comprendre le [gradateur virtuel](#)

Courbe pour autres canaux

En mode " standard "



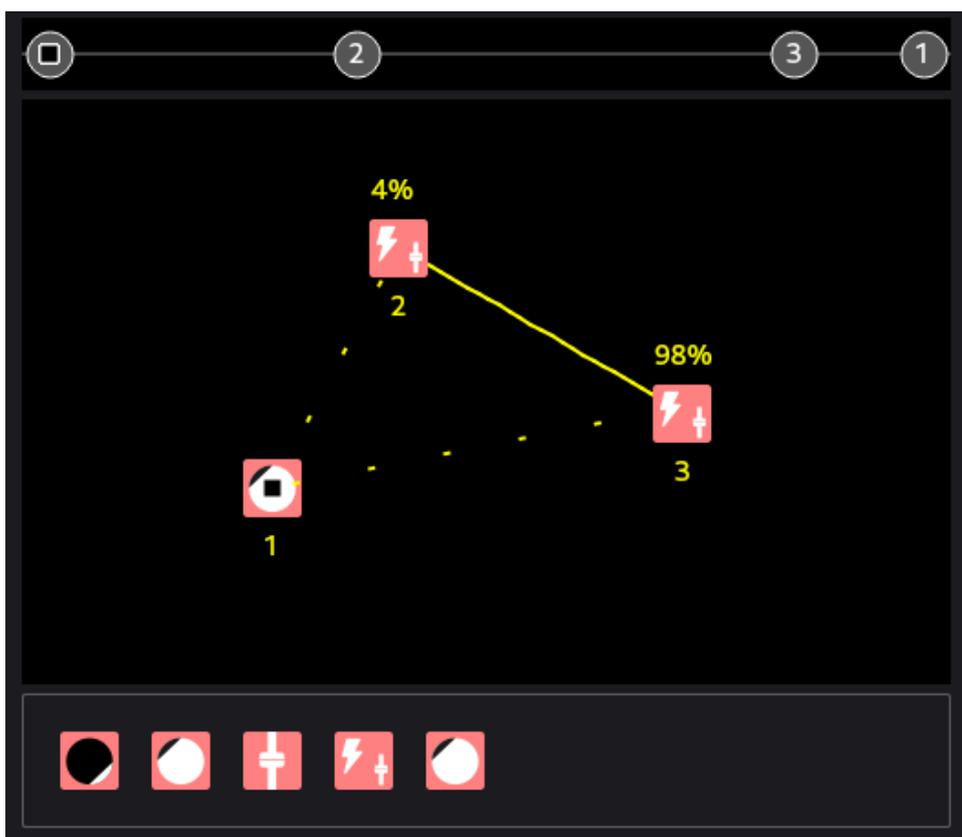
Cette courbe est un exemple de courbe pour le canal " shutter ".

L'obturateur est ouvert du temps #1 au temps #2.

L'effet stroboscopique commence au temps #2 et la vitesse du stroboscope augmente jusqu'au temps #3.

Ensuite, l'effet stroboscopique reste à la vitesse maximale jusqu'à la fin de la scène.

En mode "points flottants"



Le résultat est le même qu'avec le mode " standard ".

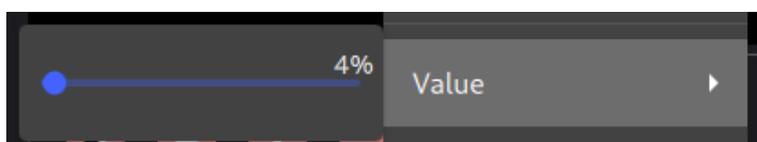
Seul l'affichage est différent.

Il n'y a pas d'axes horizontaux et verticaux.

La section située en bas de la courbe indique les niveaux disponibles. Il suffit de glisser-déposer le niveau choisi dans la courbe.

Le mode "points flottants" est utile pour les petits écrans, en particulier pour les canaux ayant beaucoup de niveaux.

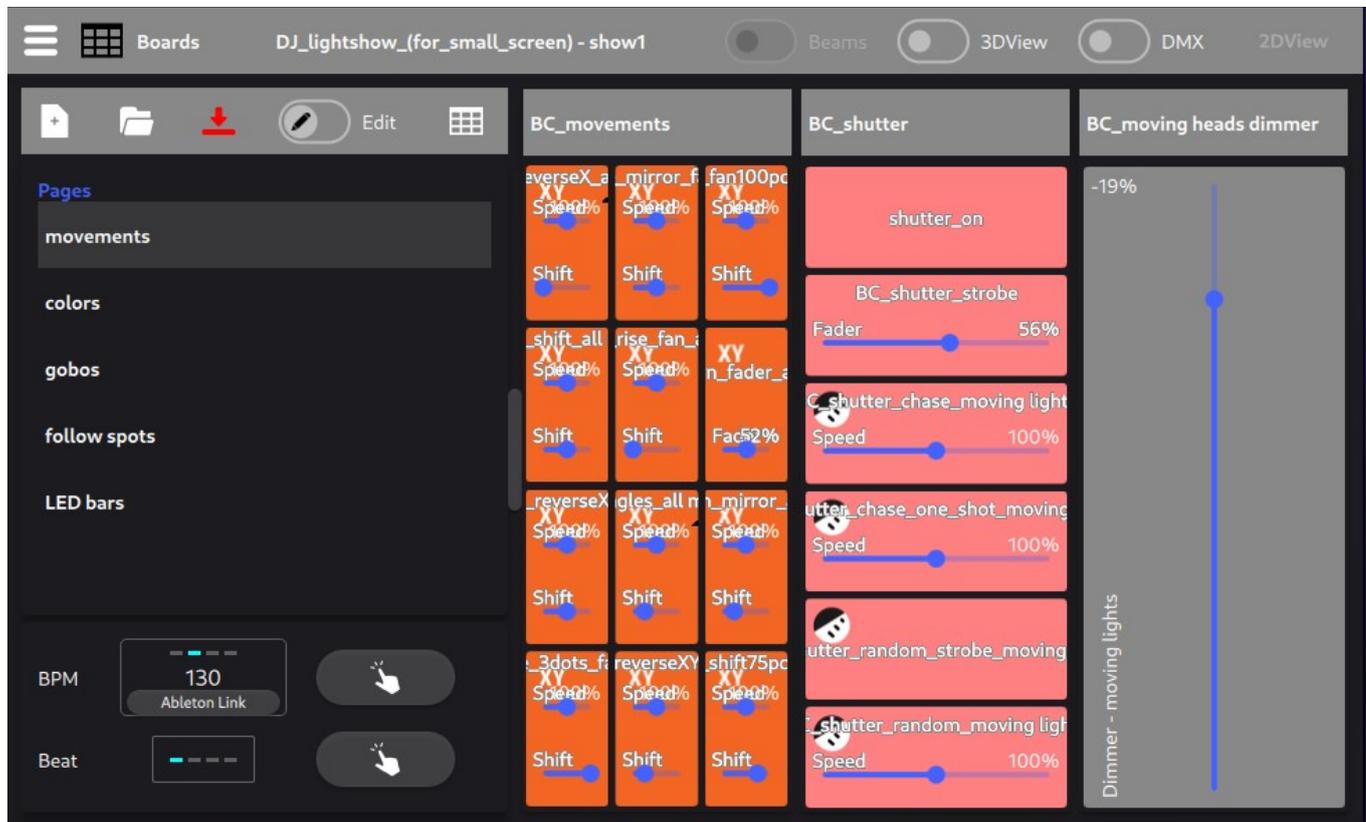
Le menu " Valeur " est utile ici pour ajuster un niveau lorsqu'il n'est pas fixe, comme les deux points " stroboscopiques " de cet exemple.



Voir cette vidéo pour mieux comprendre : les [points flottants](#)

Module " Boards " (Tableaux)

Jouez le spectacle ici avec des boutons de scènes, des tableaux de boutons et des pages de tableaux, ...



Barre d'outils



Bouton " Nouveau "

Crée un nouveau projet.

Un projet dans " Boards " est une mise en page de boutons / tableaux / pages.

Il peut y avoir plusieurs projets. Les appareils et les scènes d'éclairage sont les mêmes, et il existe différents projets personnalisés pour différents utilisateurs.

Bouton " Ouvrir "

Ouvre un projet existant.

Bouton " Enregistrer "

Enregistre le projet existant.

Voir cette vidéo pour mieux comprendre : les [projets multiples](#)

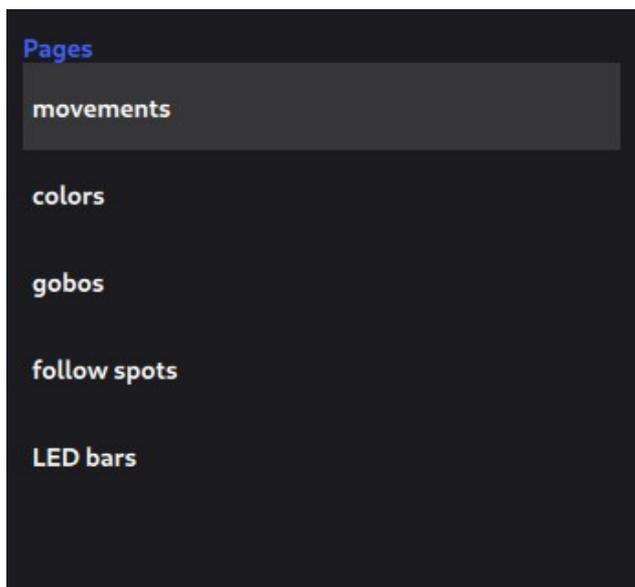
Changer " Modifier "

Permet aux fonctions de modifier le projet.

Bouton " fenêtre fille "

Ouvre une deuxième fenêtre de boutons / tableaux / pages.

Onglet " Pages "



Montre les pages de tableaux.

Utilisez les 2 boutons ci-dessous pour masquer ou afficher les pages avec la barre d'outils.

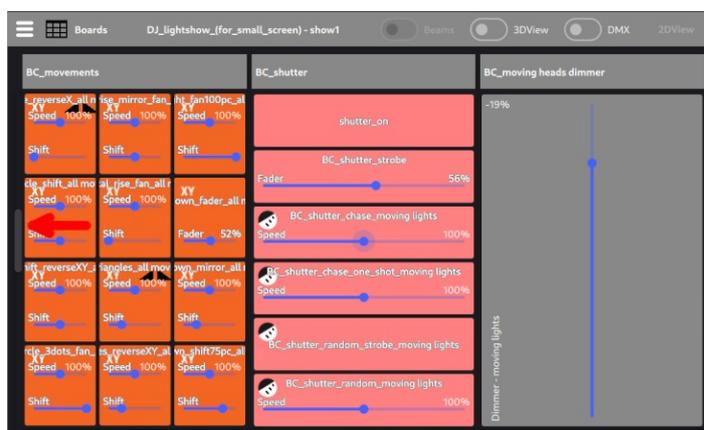
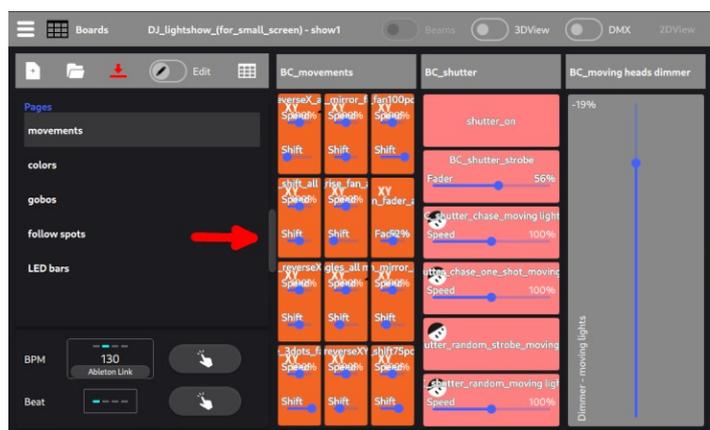


Tableau des boutons



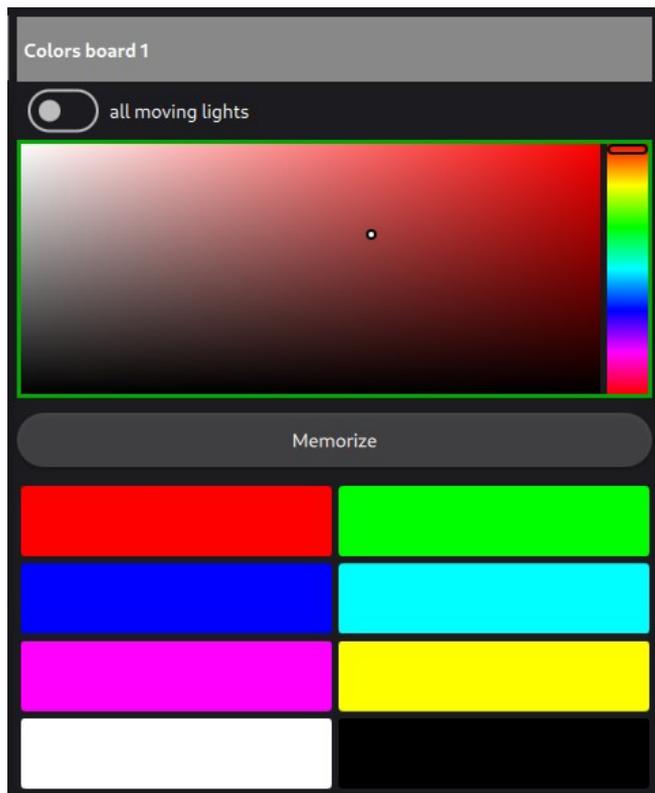
Ce tableau contient des boutons de scène avec la possibilité de modifier leur vitesse et leur effet de décalage.

Tableau de curseurs



Cette carte contient des curseurs et des sélecteurs rotatifs pour le contrôle des gradateurs sur les canaux, ou le contrôle de la vitesse sur les boutons de scène.

Tableau de roue de couleurs



Ce tableau contient une roue de couleurs avec des mémoires de couleurs pour contrôler la couleur d'un groupe de luminaires.

Interrupteur

Permet d'allumer ou d'éteindre le tableau.

Roue des couleurs

Règle la couleur.

Bouton " Mémoriser "

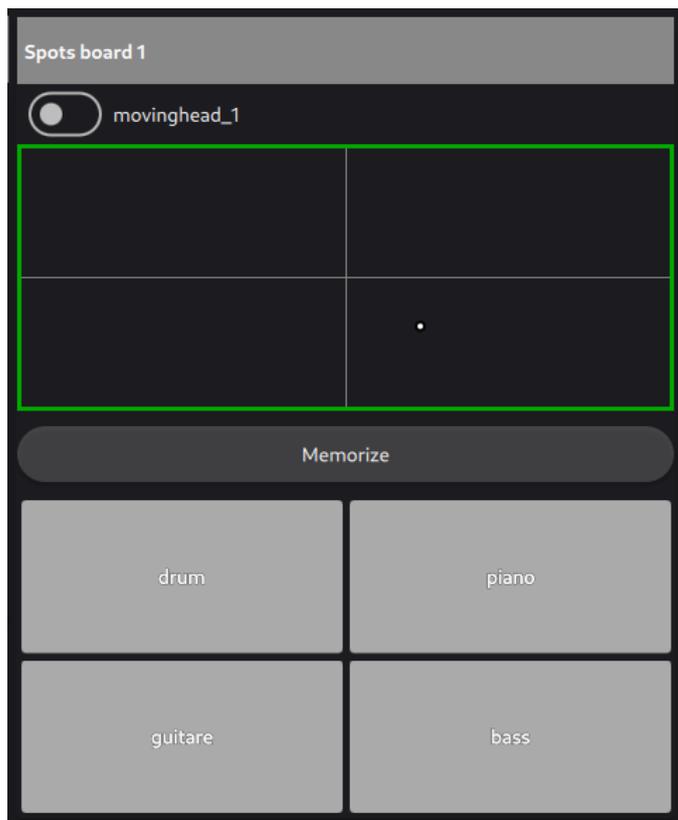
Mémorise la couleur sélectionnée dans un bouton de couleur.

Boutons de couleur

Mémoires de couleurs.

Voir cette vidéo pour plus de compréhension : [color board](#)

Tableau follow spot (poursuite)



Ce tableau contient une section pan / tilt avec des mémoires de position pour contrôler le mouvement d'un projecteur.

Interrupteur

Permet d'allumer ou d'éteindre le tableau.

Section pan / tilt

Règle la position pan / tilt.

Bouton " Mémoriser "

Mémorise la position pan / tilt dans une bouton pan / tilt.

Boutons de pan / tilt

Mémoires des positions de pan / tilt.

Voir cette vidéo pour plus de compréhension : [follow spot](#)

Beat / BPM



Casier de saisie " BPM "
Saisie du BPM.

Bouton " Ableton Link "
Liens vers les autres appareils " Ableton Link " pour obtenir leur BPM.

Bouton " BPM "
Appuyer sur le bouton pour modifier le BPM.

Casier de saisie " Beat "
Saisie du Beat.

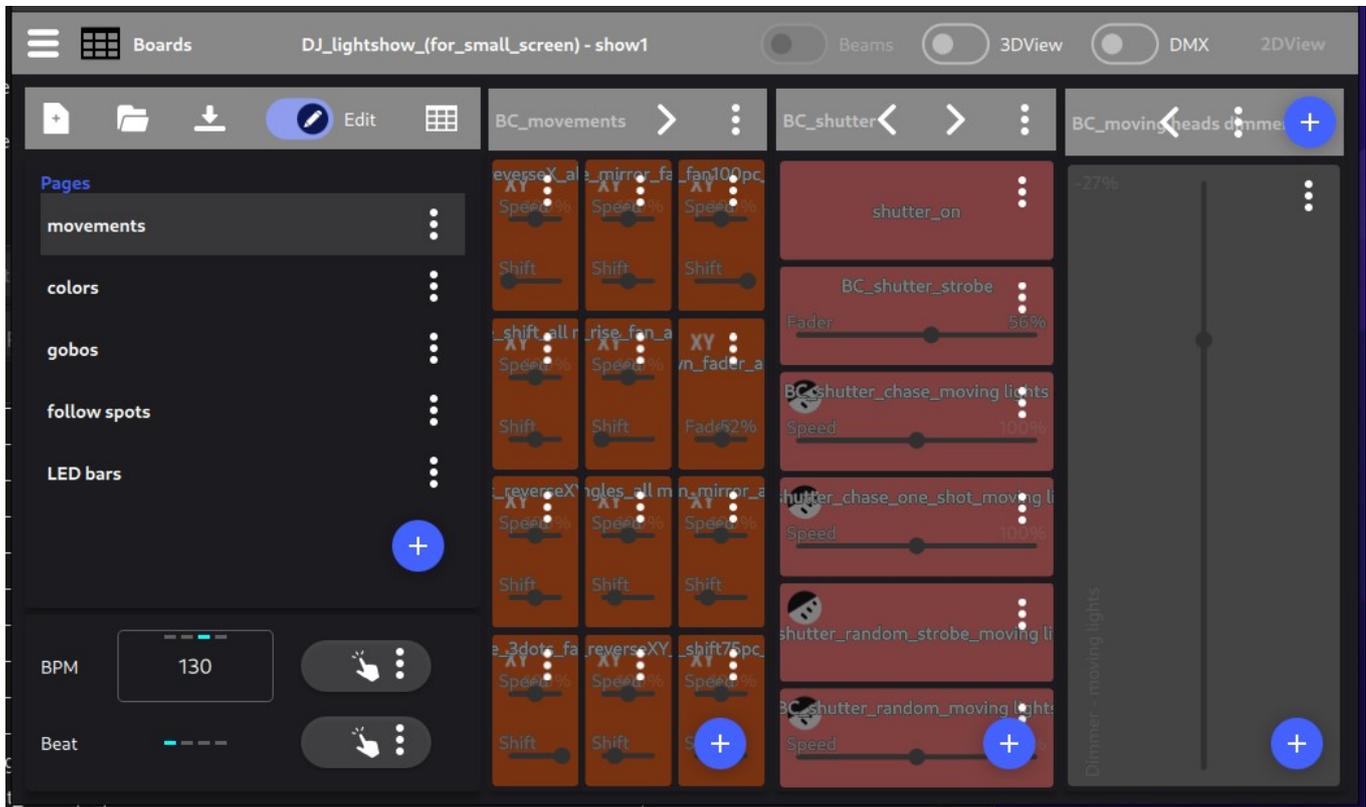
Bouton " Beat "
Tapper le bouton pour changer de rythme.

Exemple d'utilisation d'un rythme : le [beat drop](#)

Module " Boards " en mode " Editer "

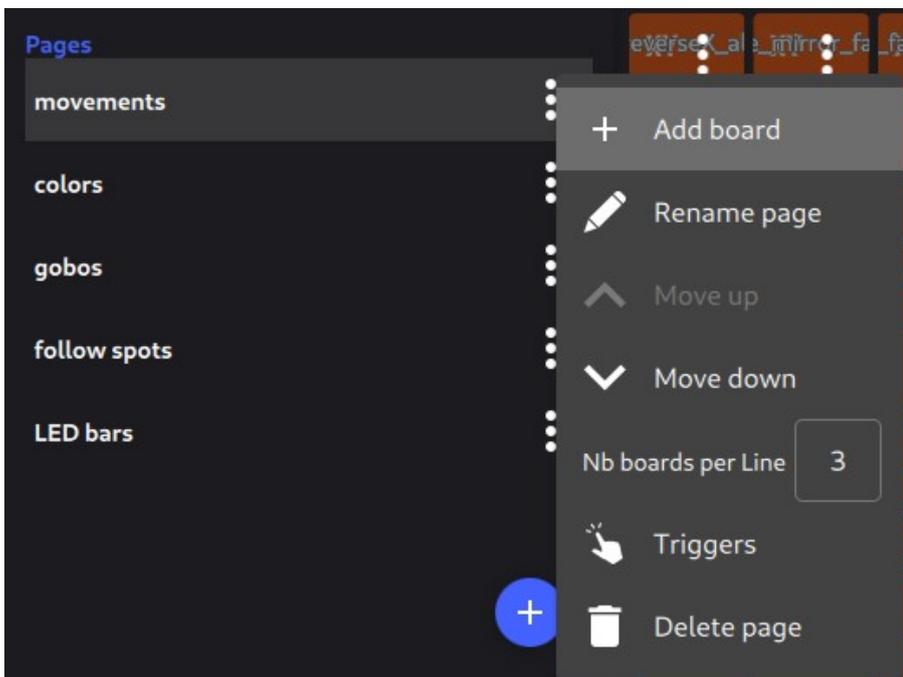


Organisez ici des boutons de scènes, des tableaux de boutons et des pages de tableaux.



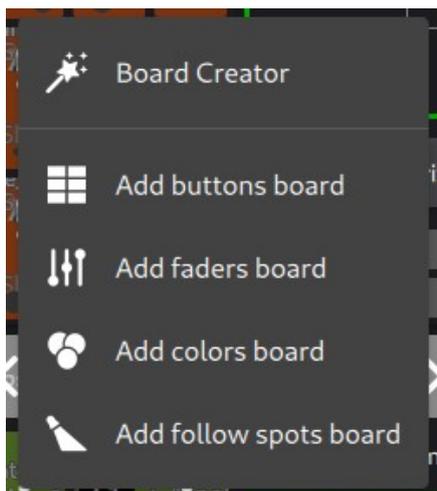
Section " Pages "

Bouton " ... " (trois points) ou menu contextuel,



Menu " Ajouter un tableau "

Ouvre le menu contextuel.



Menu " Créateur de tableau "

Ouvre la fenêtre " Créateur de tableau ".

(voir le module " Tableaux - Créateur de tableau ")

Menu " Ajouter un tableau de boutons "

Ajoute un tableau vide pour les boutons.

Menu " Ajouter un tableau de curseurs "

Ajoute un tableau vide pour les curseurs,

Menu " Ajouter un tableau de couleurs "

Ouvre une fenêtre pour sélectionner un groupe et ajoute un tableau avec une roue de couleurs pour le groupe sélectionné.

Menu " Ajouter un tableau follow spot "

Ouvre le 2DView pour sélectionner un projecteur, et ajoute un tableau avec une section pan / tilt pour le projecteur sélectionné.

Menu " Renommer la page "

Renomme la page.

Menu " Déplacer vers le haut / vers le bas "

Permet de monter ou de descendre la page.

Menu " Nb tableaux par ligne "

Entre le nombre maximum de tableaux dans une ligne de tableaux.

Menu " Déclenchements "

Ouvre une fenêtre " Déclenchements ".

Menu " Supprimer la page "

Supprime la page.

Bouton " + " (en bleu)

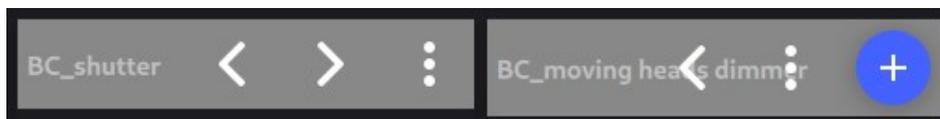
Ajoute une page.

Section " Beat / BPM "



Bouton " ... " (trois points)
Ouvre la fenêtre " Déclenchements ".

Barre d'outils



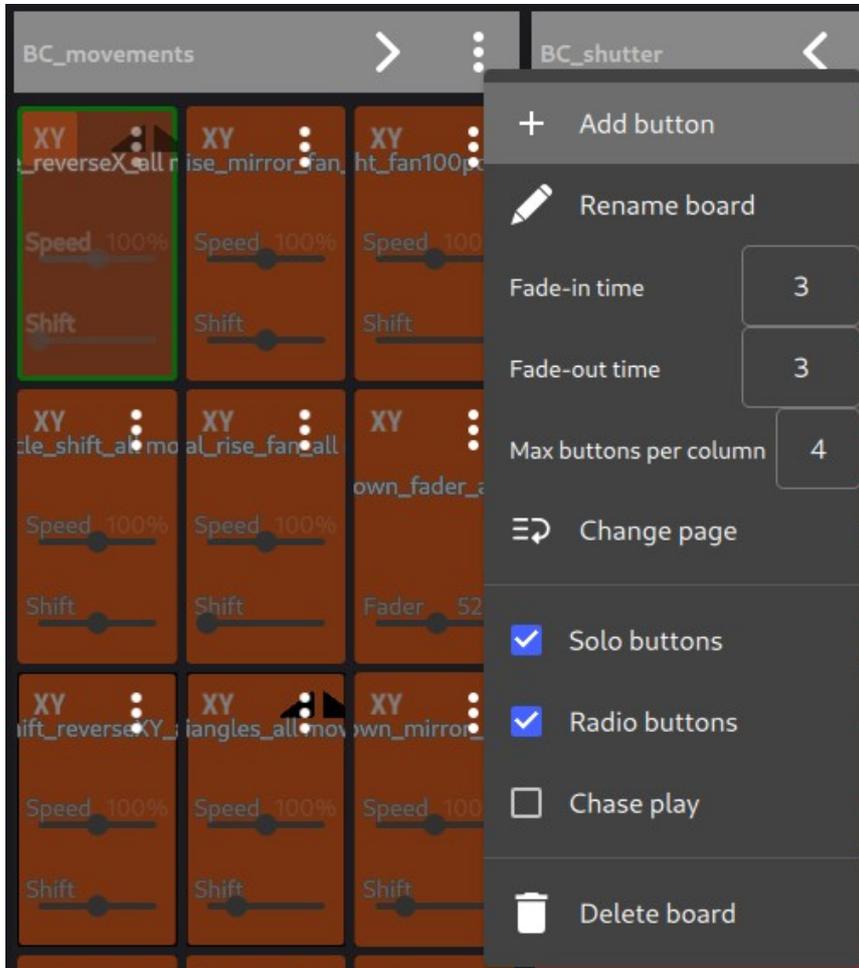
Bouton " < " et " > "
Déplace le tableau vers la gauche/droite.

Bouton " + " (en bleu)
Ajoute un tableau.

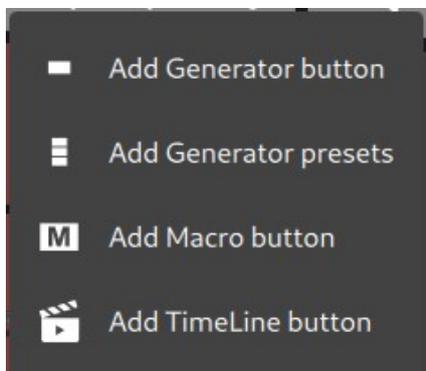
Module " Boards - bouton " en mode " Editer "



Bouton de la barre d'outils " ... » (trois points)



Menu " Ajouter un bouton "
Ouvre le menu contextuel.



Menu " Ajouter un bouton Générateur "
Ouvre la fenêtre " Choisir un projet de générateur ".
Et ajoute le projet choisi.

Menu " Ajouter un Preset Générateur "
Ouvre la fenêtre " Choisir un projet de générateur ".
Et ajoute un bouton par point du canal choisi du projet choisi.

Menu " Ajouter un bouton Macro.
Ajoute un bouton Macro.

Menu " Ajouter un bouton TimeLine ".
Ajoute un bouton TimeLine.

Menu " Renommer le tableau "
Renomme le tableau.

Menu "Temps de fondu in (ms)"
Permet d'entrer le temps de fondu en millisecondes pour les boutons avec l'option " Fade-in ".

Menu "Temps de fondu out (ms)"
Entre le temps de fondu en millisecondes pour les boutons avec l'option " Fade-out ".

Menu " Nombre maximal de boutons par colonne "
Indique le nombre maximum de boutons dans une colonne de boutons.

Menu " Changer de page ".
Envoie le bouton vers une autre page.

Menu " Boutons solos ".
Un bouton activé désactive le bouton précédemment sélectionné.

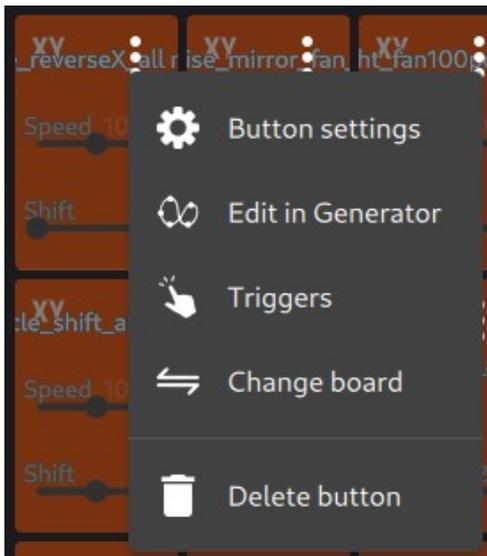
Menu " Boutons radio ".
Le deuxième clic sur le bouton n'a aucun effet sur celui-ci.

Menu " Chase play "
Joue un bouton après l'autre.

Menu " Supprimer le tableau ".
Supprime le tableau.

Boutons de section

Bouton " ... " (trois points) dans le bouton de scène



Menu " Paramètres des boutons "
Ouvre la fenêtre "Paramètres des boutons".

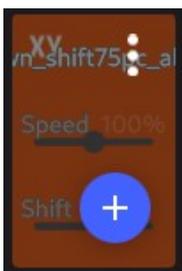
Menu " Editer dans Generator "
Va dans le module "Generator" et édite la scène.

Menu " Déclenchements "
Ouvre la fenêtre " Déclencheurs "

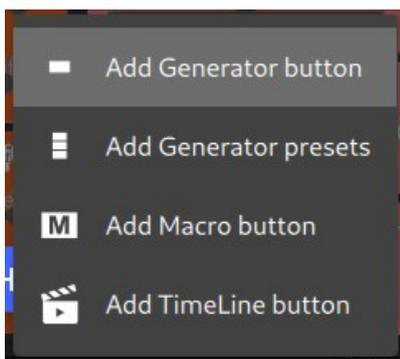
Menu " Changer de tableau "
Envoie le bouton vers un autre tableau.

Menu " Bouton Supprimer "
Supprime le bouton.

Bouton " + "



Ouvre ce menu contextuel pour ajouter un bouton.



Menu " Ajouter un bouton Generator "

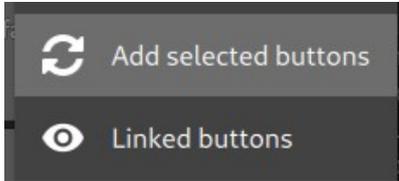
Ouvre une fenêtre pour sélectionner une scène de générateur et l'ajouter comme bouton dans le tableau.

Menu " Ajouter des Presets Generator "

Ouvre une fenêtre pour sélectionner une scène de générateur et ajouter dans le tableau un bouton par point d'un canal choisi de la scène.

Menu " Ajouter un bouton Macro "

Ajoute un bouton Macro, avec les options de menu spécifiques.



Menu "Ajouter les boutons sélectionnés"

Ajoute les boutons de scène sélectionnés (avec une grande coche noire) dans la liste des boutons liés.

Menu " Boutons liés "

Ouvre la liste des boutons liés.

Menu " Ajouter un bouton TimeLine "

Ouvrir une fenêtre pour sélectionner un projet TimeLine et le placer comme bouton dans le tableau.

Pour déplacer les boutons à l'intérieur du tableau, faites-les glisser et déposez-les.



Fenêtre " Réglages des boutons "

Onglet " Divers "

The screenshot shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Misc.' tab is selected. The settings are as follows:

Setting	Value / Control
Name	Text input field containing "_XY_circle_reverseX_all moving lights"
Color	Color selection (orange circle) and reset button (circular arrow)
Image	Image selection button (three dots) and delete button (trash icon)
Priority	Dropdown menu set to 'Normal'
Flash	<input type="checkbox"/>
HTP	<input type="checkbox"/>
Relative	<input type="checkbox"/>
Fade In	<input type="checkbox"/>
Fade Out	<input type="checkbox"/>
Fader slider	<input type="checkbox"/>
Speed slider	<input type="checkbox"/>

At the bottom right, there are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Casier de saisie " Name "

Saisit le nom du bouton.

Boutons " Couleur "

Le premier bouton ouvre une " fenêtre de couleur " pour changer la couleur de fond du bouton.
Le deuxième bouton réinitialise la couleur du bouton.

Boutons " Image "

Le premier bouton ouvre la fenêtre permettant de sélectionner une image pour l'arrière-plan du bouton.

Le deuxième bouton supprime l'image de fond.

Liste déroulante " Priorité "

Sélectionne la priorité du bouton sur " Normal ", " Low " ou " High ".

Case à cocher " Flash "

Régule le bouton en mode flash. Le bouton reste allumé en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Case à cocher " HTP "

Les niveaux des canaux prévalent sur les niveaux des canaux des autres boutons lorsqu'ils ont une valeur plus élevée.

Case à cocher "Relatif"

Les mouvements des canaux s'ajoutent aux autres mouvements déjà en cours.

Voir cette vidéo pour mieux comprendre : [keypoint - scène relative](#)

Case à cocher "Fade In"

Les canaux "dimmables" s'affichent en fondu lorsque le bouton est allumé.

Case à cocher "Fade Out"

Les canaux " dimmables " s'éteignent lorsqu'un autre bouton est allumé.

Case à cocher "Potentiomètre dimmer"

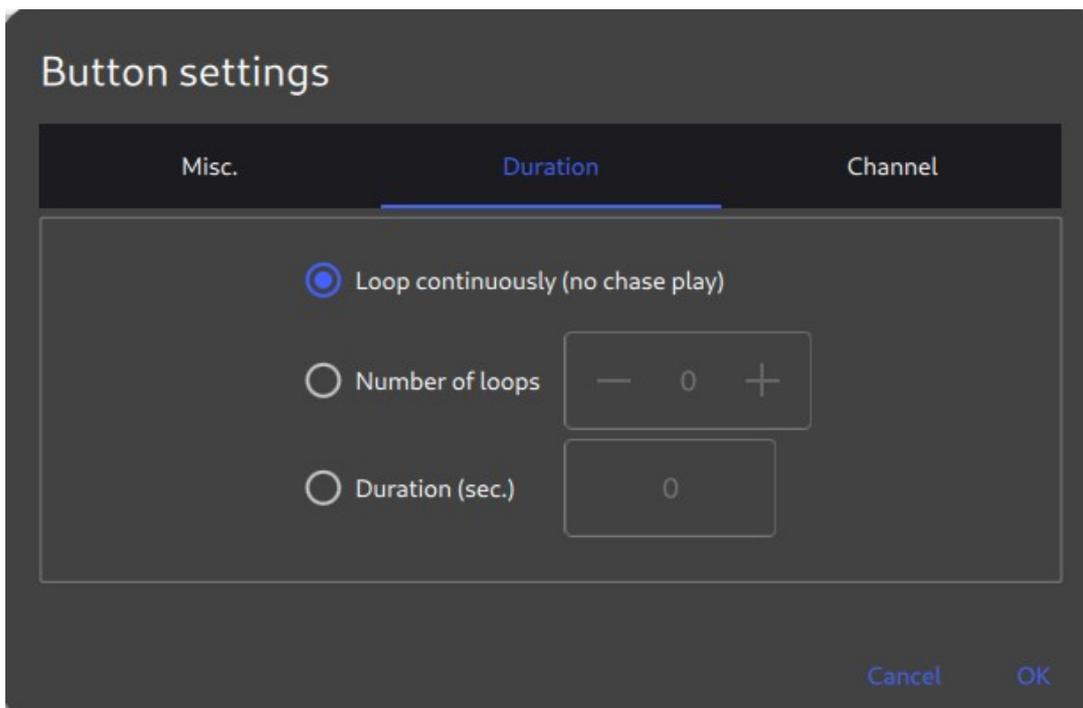
Ajoute un curseur dans le bouton pour graduer les canaux "dimmables".

Les noms des canaux "dimmables" sont : dimmer, white, amber, red, green, blue, cyan, magenta, yellow, uv.

Case à cocher "Potentiomètre vitesse"

Ajoute un curseur au bouton pour modifier la vitesse de la scène du bouton.

Onglet " Durée "



Boîtier radio " Boucle en continu (pas de jeu en séquence possible) "

Le bouton reste allumé.

Si le tableau est en mode poursuite, la poursuite s'arrêtera à ce bouton.

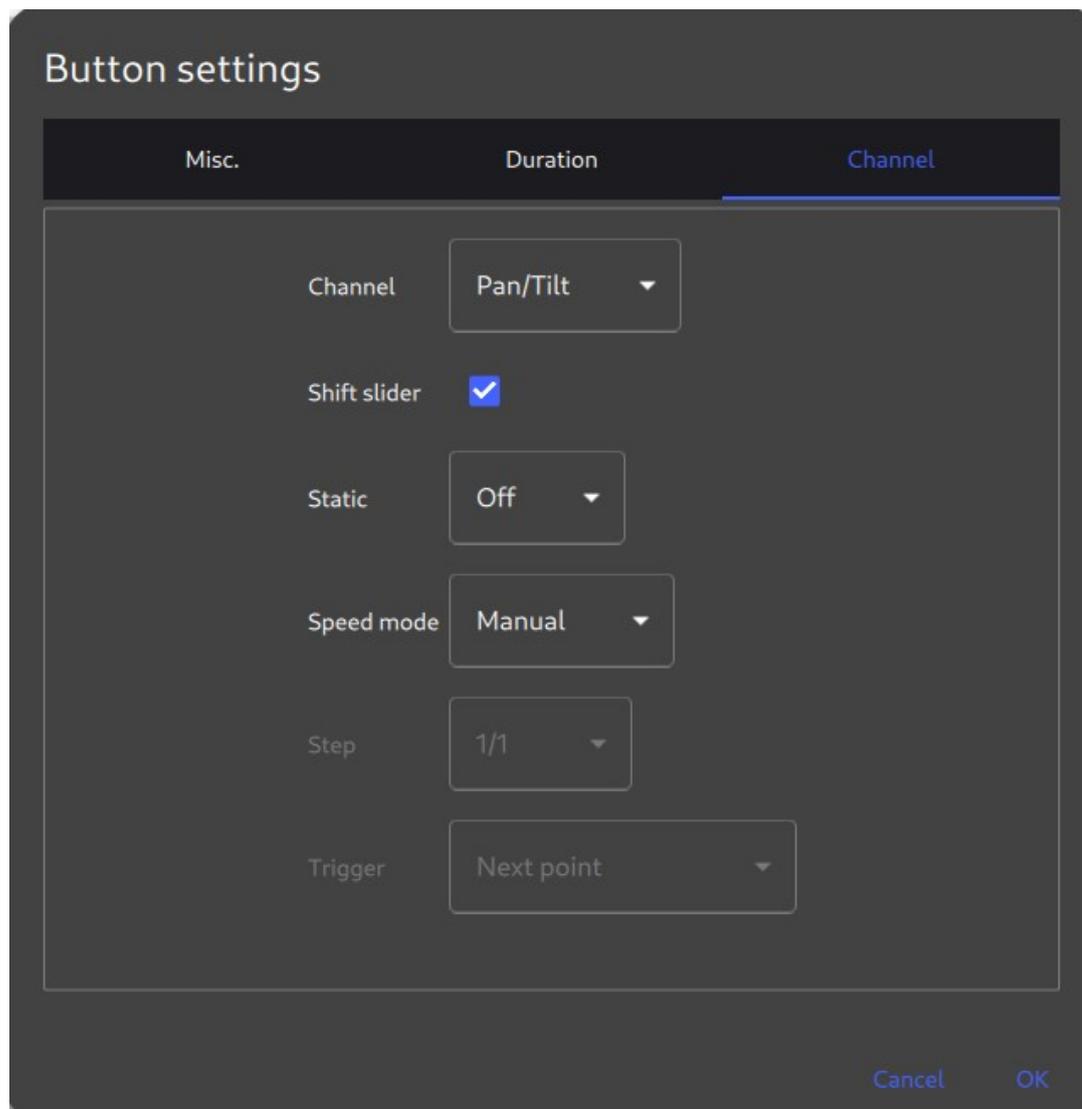
Bouton radio et champ à incrémentation " Nombre de boucles "

Définit un nombre de boucles de scène avant que le bouton ne s'éteigne.

Bouton radio et champ à incrémentation "Durée (sec.)"

Définit une durée avant que le bouton ne s'éteigne.

Onglet " Canal "



Liste déroulante " Canal "

Sélectionne les canaux pour les paramètres suivants.

Case à cocher " Curseur de décalage "

Ajoute un curseur dans le bouton pour contrôler l'effet de décalage entre les appareils.

Liste déroulante " Statique "

" Off " la scène est jouée.

" #nb " la scène est statique et joue le point #nb.

Liste déroulante "Mode vitesse"

" Manuel " la scène joue à vitesse normale.

" rythme " la scène joue les points synchronisés avec le Beat.

" BPM " la scène joue les points synchronisés avec le BPM.

Liste déroulante "Step" (pour le mode de vitesse Beat/BPM)

" 1/1 " la scène joue les points à vitesse normale.

" 1/2 " la scène joue les points deux fois plus vite que la vitesse Beat/BPM.

" 1/4 " la scène joue les points quatre fois plus vite que la vitesse Beat/BPM.

" 2/1 " la scène joue un point tous les 2 Beat/BPM.

" 4/1 " la scène joue un point tous les 4 Beat/BPM.

...

" 32/1 " la scène joue un point tous les 32 Beat/BPM.

Liste déroulante " Déclenchement " (pour le mode de vitesse Beat/BPM)

" Prochain point " passe au point suivant avec le " Beat/BPM " suivant

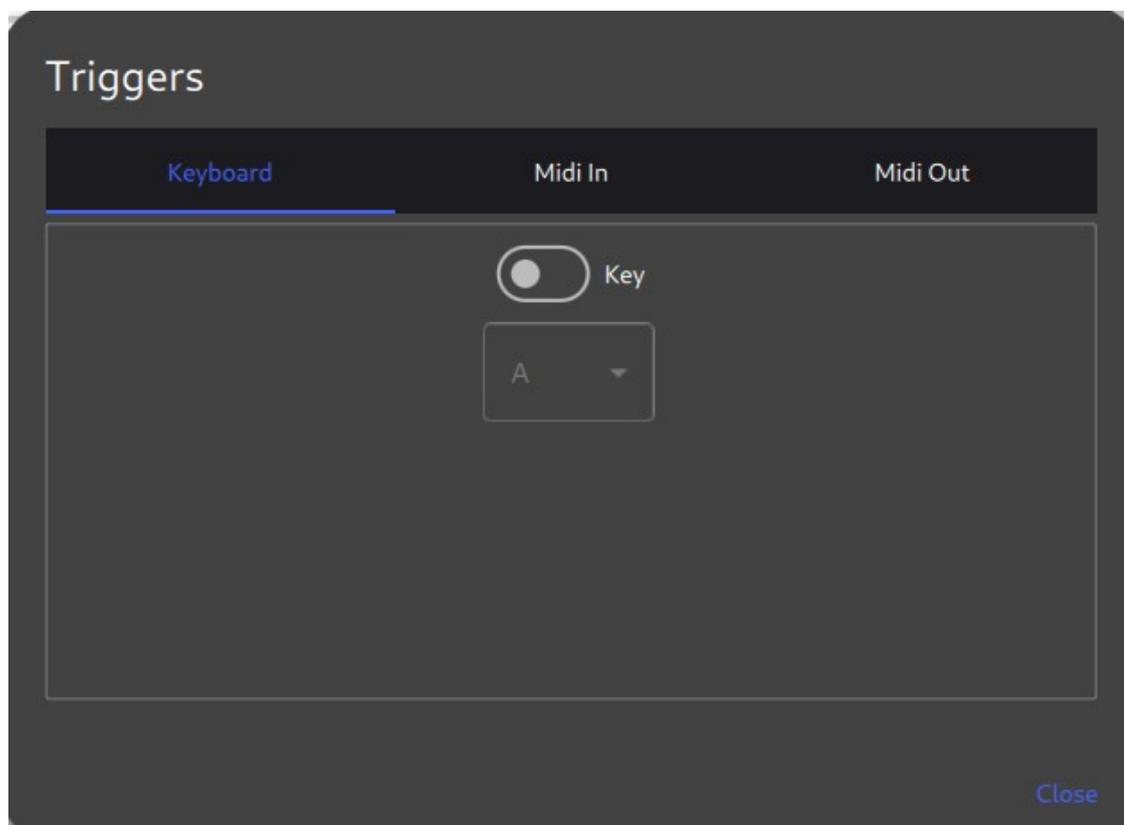
" Retour au point #1 " retourne au premier point avec le " Beat/BPM " suivant

" Incrément de décalage " avance d'un décalage avec le " Beat/BPM " suivant

Fenêtre " Déclenchement "

Cette fenêtre permet de déclencher les pages, les boutons de scène et les boutons Beat/BPM.

Onglet " Clavier.



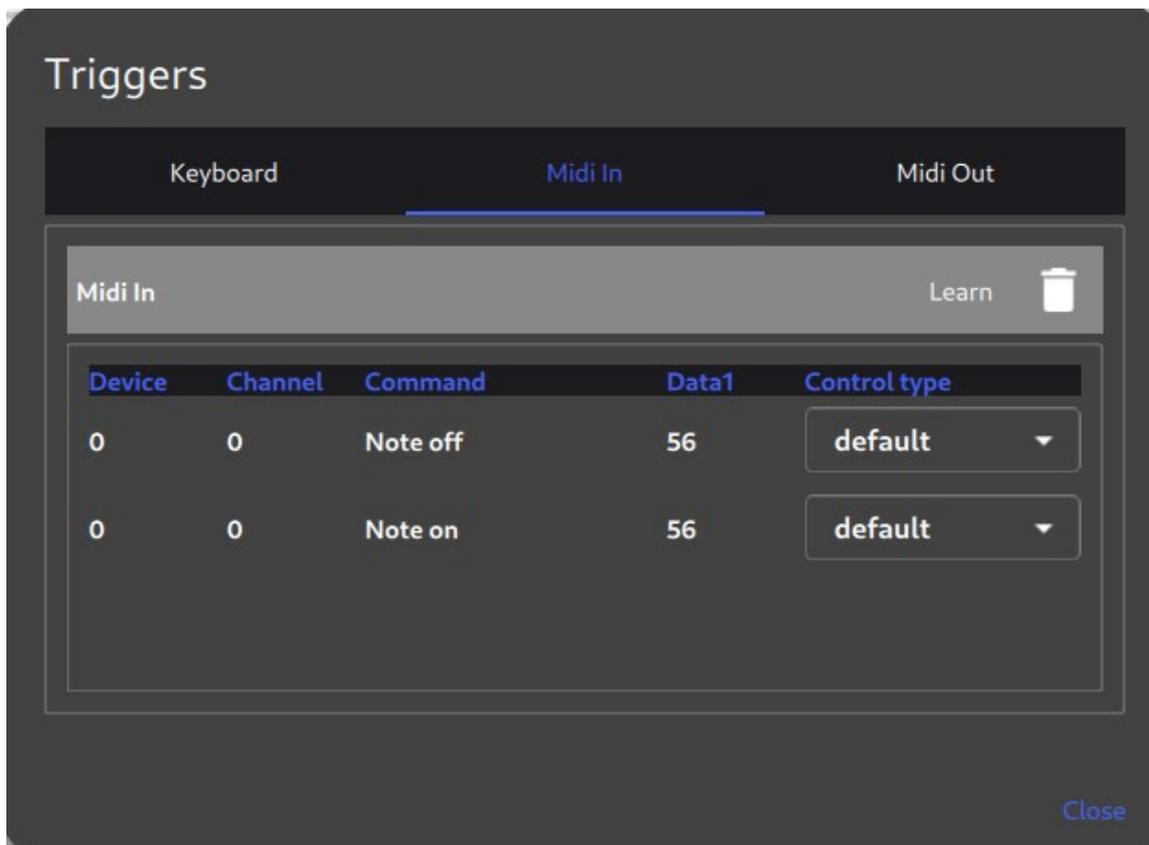
Interrupteur " Clavier "

Active le déclenchement au clavier.

Liste déroulante

Sélectionne la touche du clavier.

Onglet " Midi In "



Bouton " Apprendre "

Attend un message midi et l'ajoute à la liste des commandes de déclenchement. Cette capture d'écran montre un exemple de message midi.

Bouton " Corbeille "

Supprime la commande de déclenchement.

Liste " Appareil "

Affiche l'ID de l'appareil midi.

Liste " Canal "

Affiche le canal midi.

Liste " Commande "

Indique le type de commande midi.

Liste " Data1 "

Affiche le paramètre " data1 " de la commande midi.

Liste déroulante " Type de contrôle "

Sélectionne le type de contrôle midi.

Data1	Control type
54	default
	monostable
	bistable
	fader
	knob

Menu " défaut "
Choix par défaut.

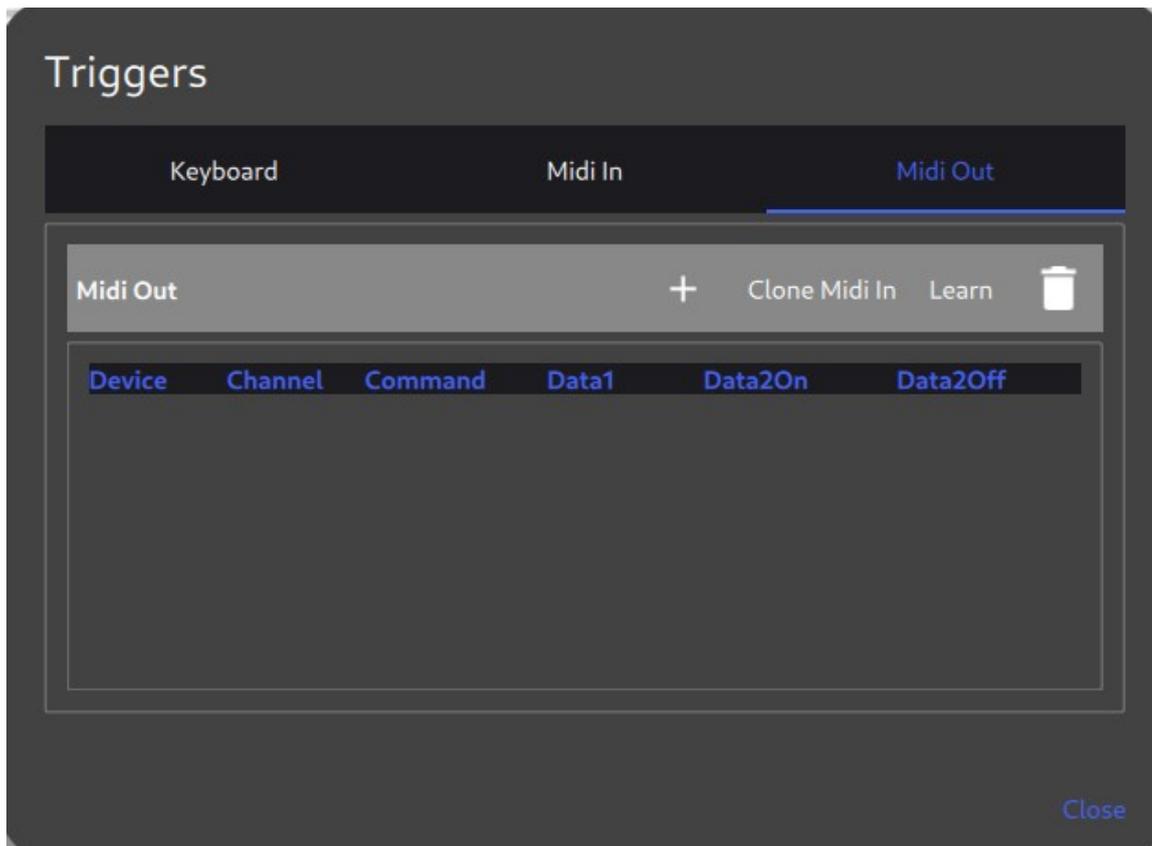
Menu " monostable "
Première pression sur un bouton midi > active le bouton dans Boards
Deuxième pression sur un bouton midi > éteint le bouton dans Boards

Menu " bistable "
Maintient le bouton midi enfoncé pour maintenir le bouton allumé dans Boards,

Menu " fader "
Nécessaire pour piloter un curseur dans Boards via un fader midi.
Note : lorsque plusieurs curseurs se trouvent à l'intérieur d'un bouton, le fader midi contrôle en priorité le curseur "fader", puis le curseur "vitesse" et en dernier lieu le curseur "décalage".

Menu " bouton "
Nécessaire pour piloter un curseur dans Boards via une roue rotative midi "compatible".

Onglet " Midi Out "



Bouton " + "

Ajoute une commande midi out dans la liste des commandes de déclenchement.

Bouton " Clone Midi In "

Ajoute un clone de la commande midi in dans la liste.

Bouton " Apprendre "

Attend un message midi et l'ajoute à la liste.

Bouton " Corbeille "

Supprime toutes les commandes de déclenchement de la liste.

Liste " Appareil "

Affiche l'ID de l'appareil midi.

Liste " Canal "

Affiche le canal midi.

Liste " Commande "

Indique le type de commande midi.

Liste " Data1 "

Affiche le paramètre " data1 " de la commande midi.

Liste " Data2On"

Affiche le paramètre " data2on " de la commande midi.

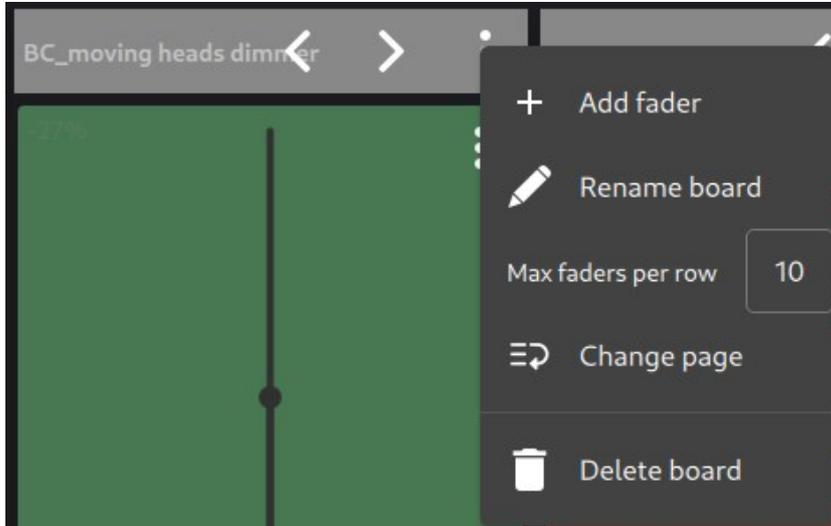
Liste " Data2Off"

Affiche le paramètre " data2off "" de la commande midi.

Module " Boards - fader " en mode " Editer "



Bouton de la barre d'outils " ...> (trois points)



Menu " Ajouter un curseur "

Ajoute un curseur de dimmer ou un curseur de vitesse.

Menu " Renommer le tableau "

Renomme le tableau.

Menu " Max de curseur par ligne "

Permet d'entrer le nombre maximum de curseur dans une ligne de faders.

Menu "Changer de page"

Envoie le tableau dans une autre page.

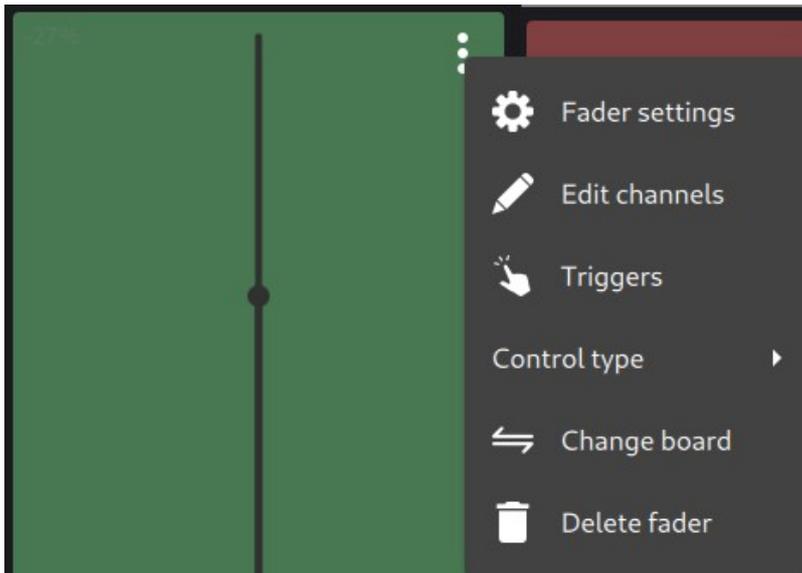
Menu " Supprimer le tableau "

Supprime le tableau.

Bouton " + " (en bleu)

Ajoute un curseur de lumière ou un curseur de vitesse.

Bouton " ... " (trois points) dans le curseur du gradateur



Menu " Réglages du curseur "
Ouvre la fenêtre " Réglages du curseur ".

Menu " Éditer le canal "
Ouvre la fenêtre " Sélectionner les canaux des appareils ".

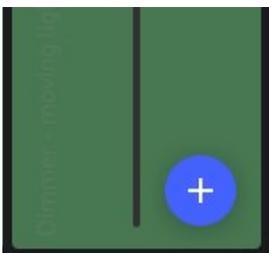
Menu " Déclenchements "
Ouvre la fenêtre " Déclenchements "

Menu " Type de contrôle "
Définit la commande comme curseur ou sélecteur rotatif.

Menu " Changer de tableau "
Envoie le fader vers un autre tableau.

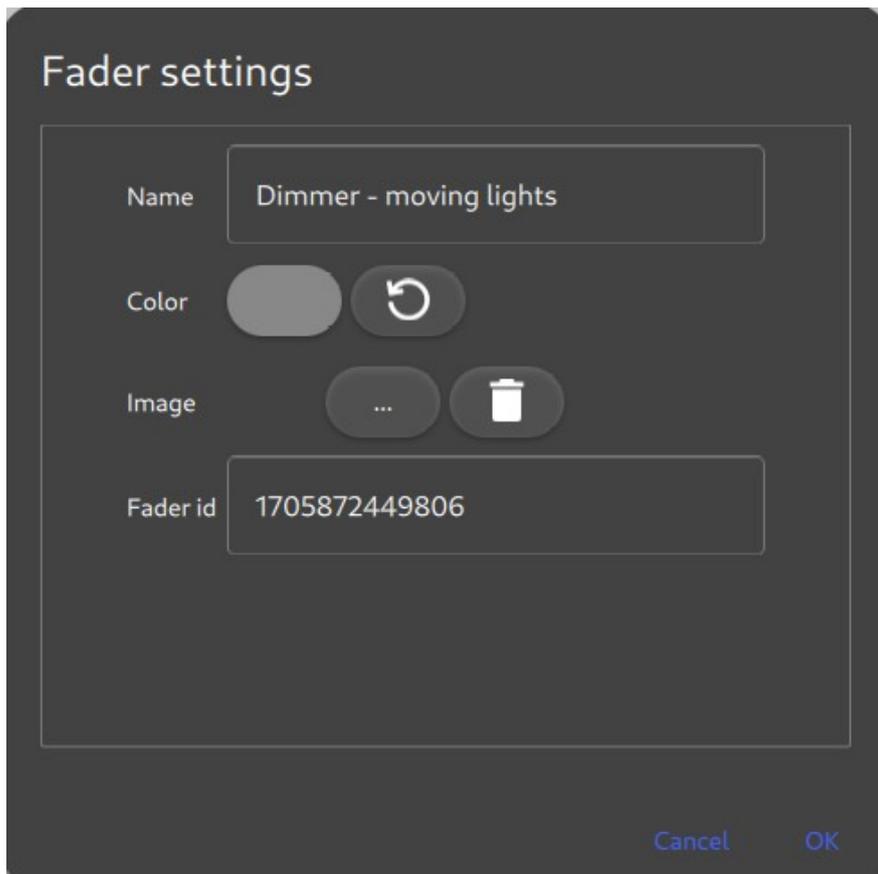
Menu " Supprimer le fader"
Supprime le fader.

Bouton " + "



Ajoute un fader.

Fenêtre " Réglages du fader "



Casier de saisie " Nom "
Saisie du nom du fader.

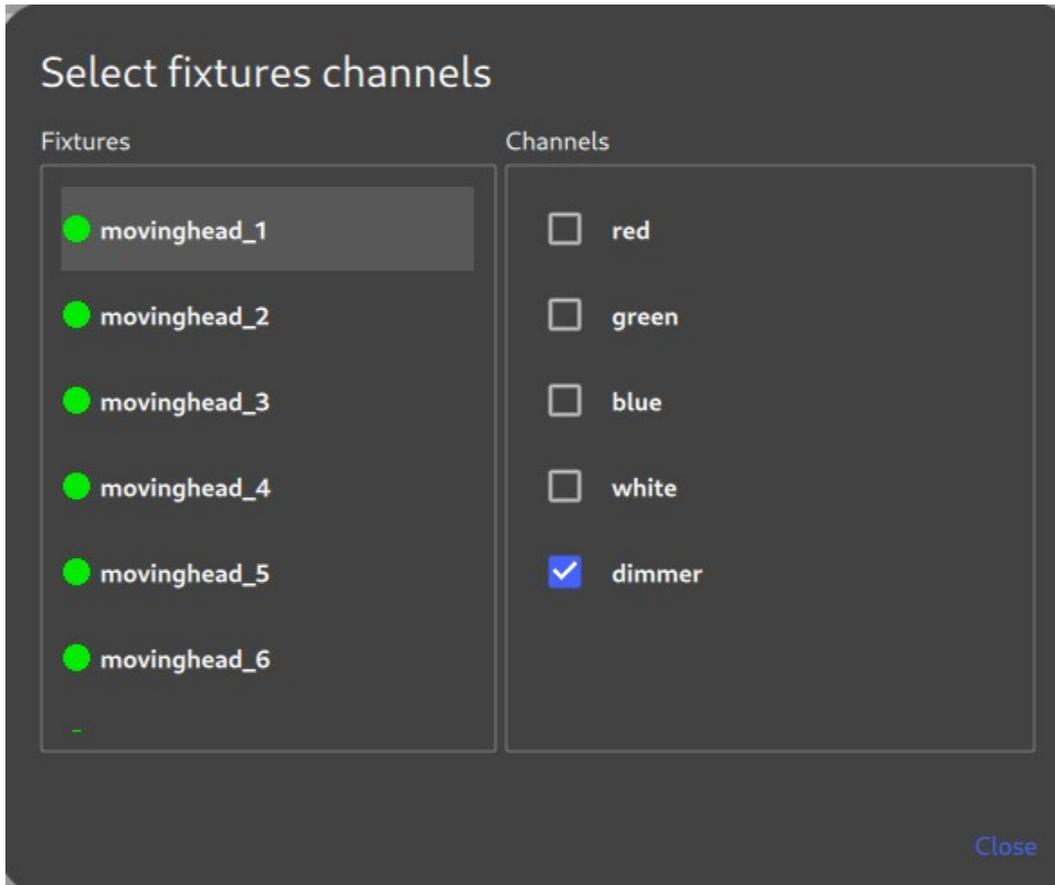
Boutons " Couleur "
Le premier bouton ouvre une " fenêtre de couleur " pour changer la couleur de fond du curseur.
Le deuxième bouton réinitialise la couleur de fond du curseur.

Boutons " Image "
Le premier bouton ouvre la fenêtre permettant de sélectionner une image pour l'arrière-plan du curseur.
Le deuxième bouton supprime l'image de fond.

String box " ID "
Permet d'entrer l'ID du curseur (ne pas changer).

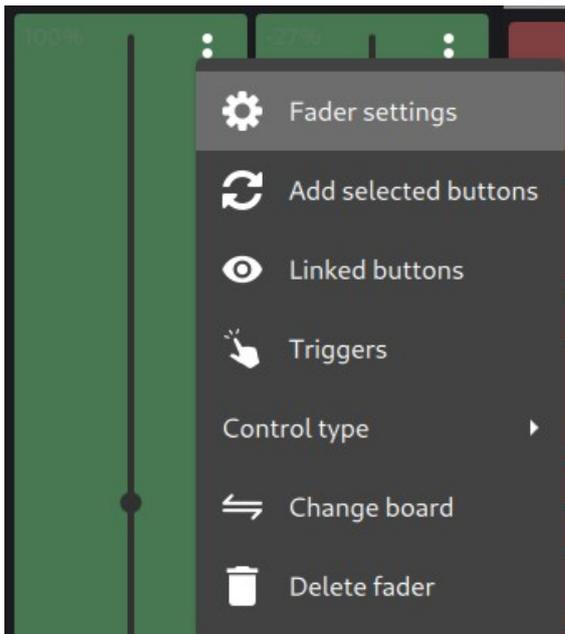
Fenêtre " Sélectionner les canaux des appareils "

Déclarez ici les canaux pilotés par le curseur.



Colonne " Luminaires "
Sélectionne le projecteur.

Bouton " ... " (trois points) dans le curseur de vitesse



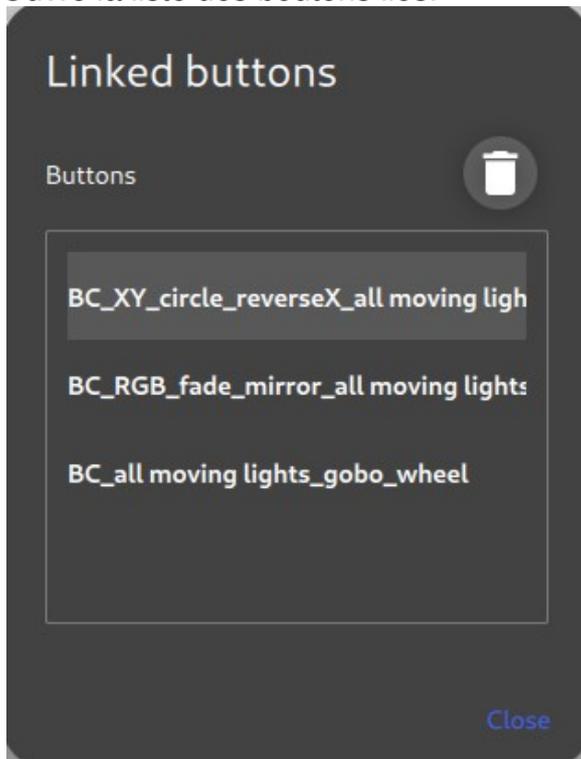
Menu " Réglages des curseurs "
Ouvre la fenêtre " Réglages des curseurs " (même fenêtre que pour le curseur dimmer).

Menu "Ajouter les boutons sélectionnés"

Ajoute les boutons de scène sélectionnés (avec une grande coche noire) à la liste des boutons liés.

Menu "Boutons liés"

Ouvre la liste des boutons liés.



Le bouton "Supprimer" supprime le bouton lié sélectionné.

Menu " Déclenchements "

Ouvre la fenêtre " Déclenchements "

Menu " Type de contrôle "

Définit la commande comme un curseur ou un sélecteur rotatif.

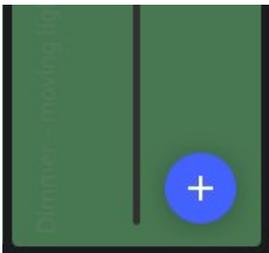
Menu " Changer de tableau "

Envoie le curseur vers un autre tableau.

Menu " Supprimer le curseur"

Supprime le curseur.

Bouton " + "

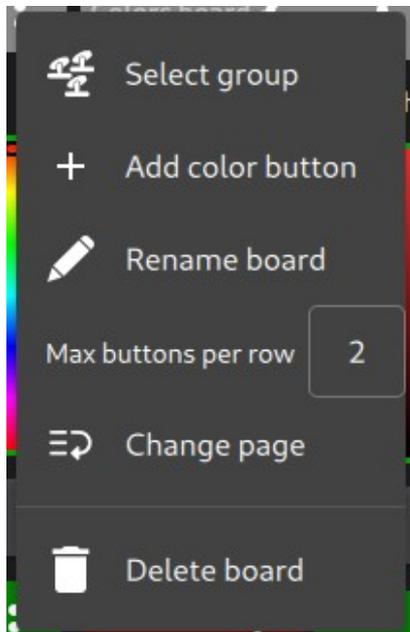


Ajoute un curseur.

Module " Boards – color board " en mode " Editer "



Bouton de la barre d'outils " ... " (trois points)



Menu " Sélectionner un groupe "
Sélectionne le groupe d'appareils.

Menu " Ajouter un bouton de couleur "
Ajoute un bouton de couleur sous la roue des couleurs.

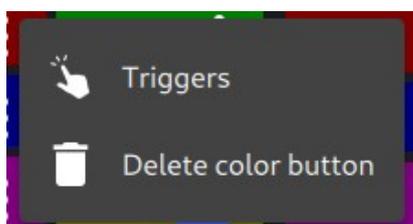
Menu " Renommer le tableau "
Renomme le tableau des couleurs.

Menu " Nombre maximal de boutons par ligne "
Saisit le nombre maximum de boutons dans une ligne de boutons de couleur.

Menu "Changer de page"
Envoie le color board dans une autre page.

Menu " Supprimer le tableau "
Supprime le tableau.

Bouton " ... " (trois points) dans le bouton de couleur

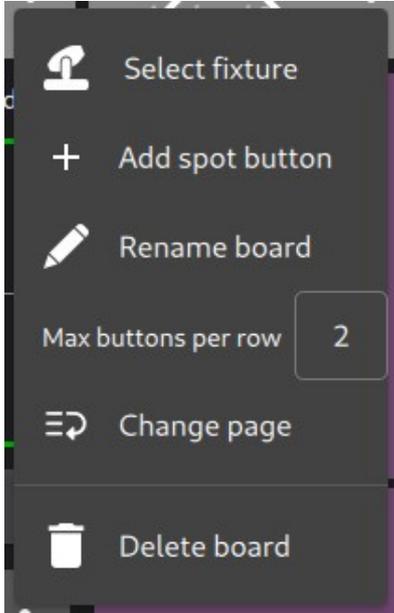


Bouton " Déclenchements "
Ouvre la fenêtre " Déclenchements "

Bouton " Supprimer le bouton de couleur "
Supprime le bouton de couleur.

Bouton " + " (en bleu)
Ajoute un bouton de couleur.

Bouton de la barre d'outils " ... " (trois points)



Menu " Sélectionner l'appareil "
Sélectionne un appareil.

Menu " Ajouter un bouton spot "
Ajoute un bouton spot.

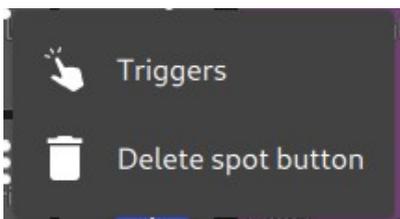
Menu " Renommer le tableau "
Renomme le tableau.

Menu " Nombre maximal de boutons par ligne "
Indique le nombre maximum de boutons dans une ligne de boutons spot

Menu "Changer de page"
Envoie le tableau follow spot dans une autre page.

Menu " Supprimer le tableau "
Supprime le tableau.

Bouton " ... " (trois points) dans le bouton spot



Bouton " Déclenchements "
Ouvre la fenêtre " Déclenchements "

Bouton " Supprimer le bouton spot "
Supprime le bouton spot.

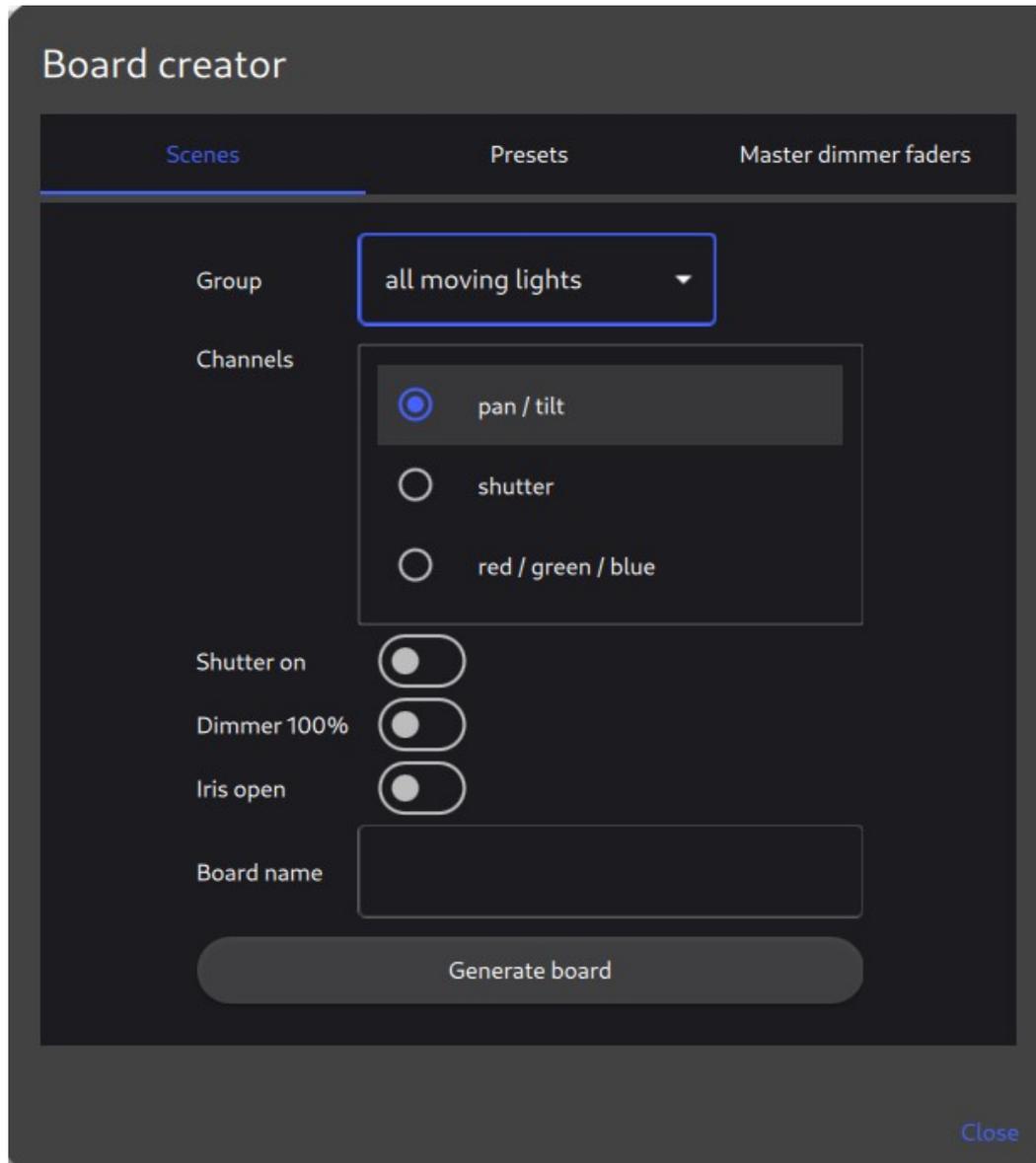
Bouton " + " (en bleu)
Ajoute un bouton spot.

Module " Boards – Board creator "

Le créateur de tableaux (Board Creator) génère des tableaux de boutons, de presets et de curseurs.

Ce lightshow a été créé à 100 % avec " Board creator " : [Board creator](#)

Onglet " Scènes "



Liste déroulante " Groupe "
Sélectionne le groupe d'appareils.

Boutons radio " Canaux "
Sélectionner le canal.

Interrupteur " Shutter on "
Positionne les canaux " shutter " sur " on " pour toutes les scènes générées.

Interrupteur " Dimmer 100 % "

Règle les canaux " dimmer " à 100 % pour toutes les scènes générées.

Interrupteur "Iris 100 %"

Règle les canaux " iris " à 100 % pour toutes les scènes générées.

Casier de saisie "Nom du tableau"

Saisit le nom du tableau à générer.

Bouton " Générer un tableau "..

Génère le tableau avec des scènes préprogrammées.

Onglet " Presets "

The screenshot shows a dark-themed 'Board creator' window with three tabs: 'Scenes', 'Presets' (selected), and 'Master dimmer faders'. Under the 'Presets' tab, there are three main sections: 'Group' with a dropdown menu showing 'all moving lights', 'Channel' with a dropdown menu showing 'shutter', and 'Levels' with a list of five items, each with a checkbox: 'closed' (checked), 'open' (unchecked), 'dimmer' (checked), 'strobe' (checked), and 'open' (checked). Below these is a 'Board name' input field and a 'Generate board' button. A 'Close' button is located in the bottom right corner.

Liste déroulante " Groupe "

Sélectionne le groupe d'appareils.

Liste déroulante " Canal "

Sélectionne le canal.

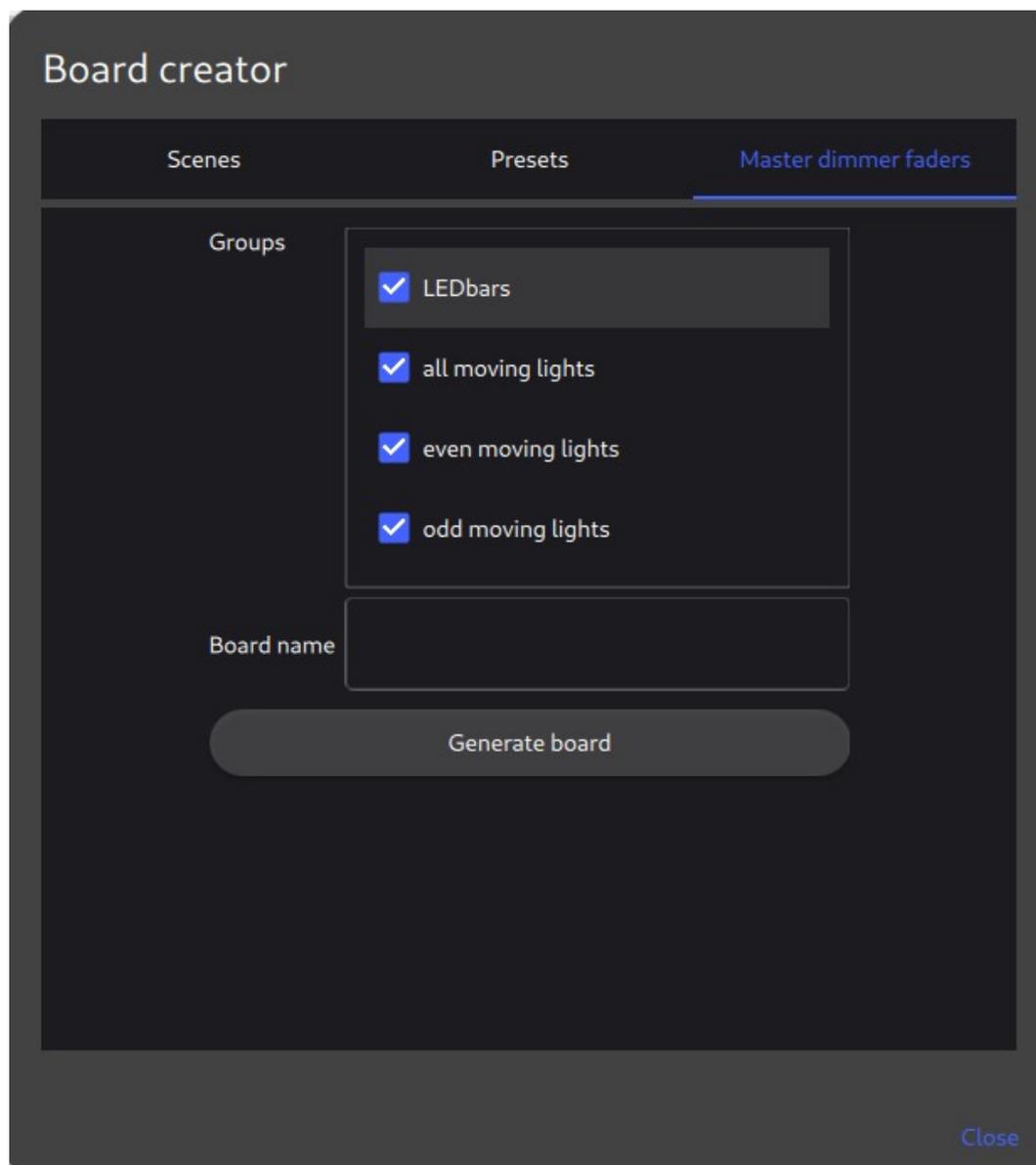
Cases à cocher " Niveaux "

Sélectionnez les niveaux à générer (un bouton par niveau).

Casier de saisie "Nom du tableau"
Saisit le nom du tableau à générer.

Bouton " Générer un tableau "..
Génère le tableau.

Tab " curseurs master dimmer "



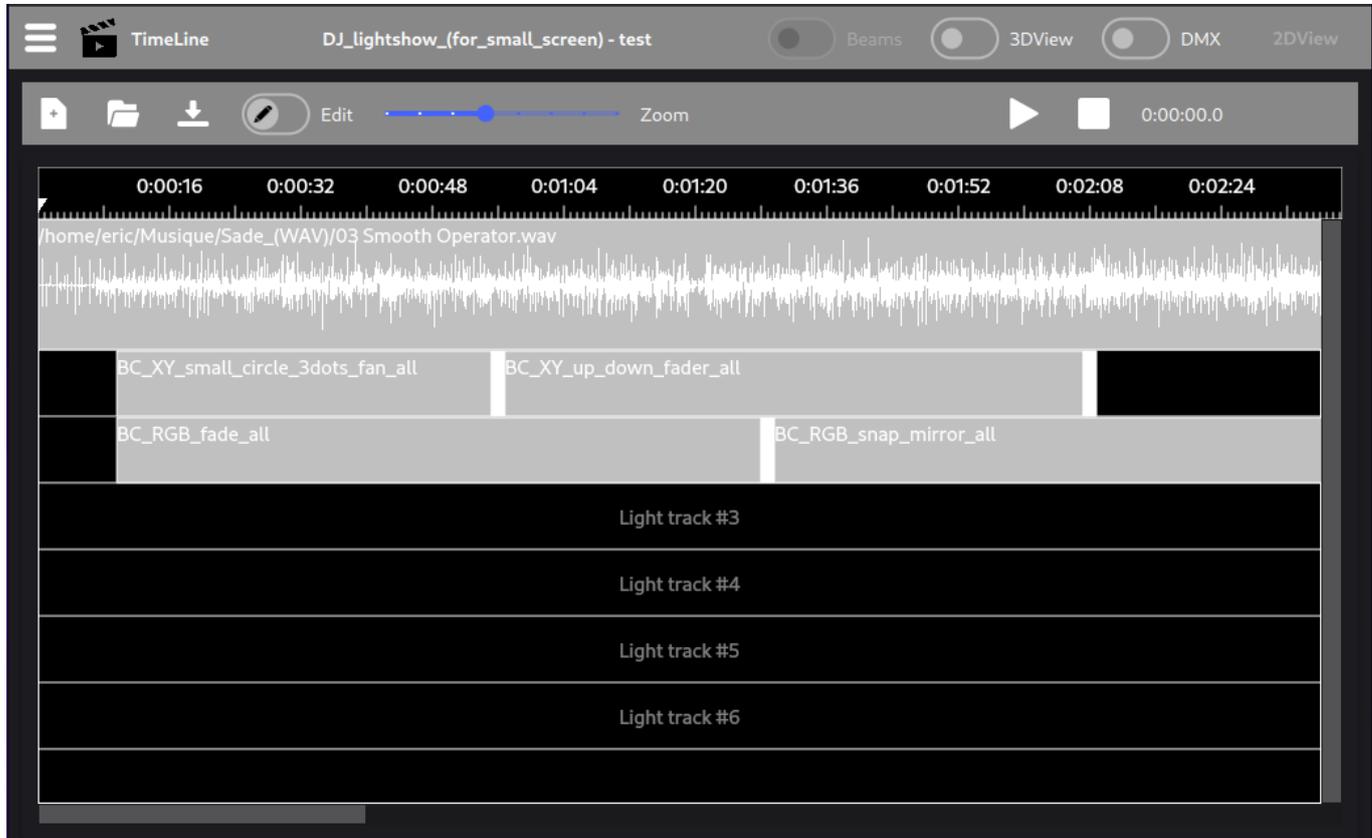
Cases à cocher " Groupes "
Sélectionner les groupes à générer (un curseur par groupe).

Casier de saisie "Nom du tableau"
Saisit le nom du tableau à générer.

Bouton " Générer un tableau "..
Génère le tableau.

Module " TimeLine "

Joue le spectacle son et lumière synchronisé.



Bouton " Nouveau "

Créé un nouveau projet TimeLine.

Bouton " Ouvrir "

Ouvre un projet TimeLine existant.

Bouton " Enregistrer "

Sauvegarde le projet TimeLine.

Changer " Editer "

Active les fonction pour modifier le projet.

Curseur " Zoom "

Zoom avant/arrière sur le temps dans la ligne de temps.

Raccourci PC - " ctrl " + molette de la souris

Bouton "Lecture / pause"

Joue / met en pause la ligne de temps.

Raccourci PC - touche " barre d'espace "

Bouton " Stop "

Arrête la lecture de la ligne de temps.

Zone de texte " 0.00.00.0 "

Affiche le temps du curseur.

Section timeline.

La première piste en haut indique le temps.

La deuxième piste affiche les fichiers audio.

Les pistes suivantes affichent les scènes de lumière.

Dans la partie inférieure de cette section, une barre de défilement fait défiler les pistes dans le temps.

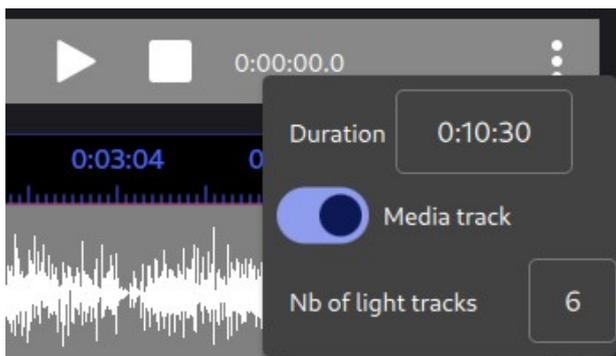
Module " Timeline " en mode " Editer "



Bouton " ... " (trois points)

(à droite de la barre d'outils)

Ouvrir ce menu.



Casier de saisie " Duration "

Saisit la durée de la ligne de temps.

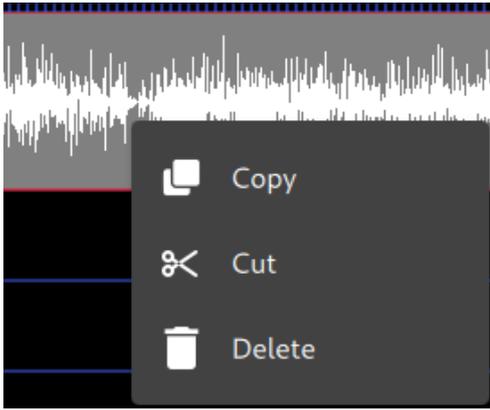
Interrupteur " Piste audio "

Affiche la piste des fichiers audio.

Casier de saisie " Nb de pistes lumière "

Permet d'entrer le nombre de pistes pour les scènes lumière.

Menu contextuel du bloc média

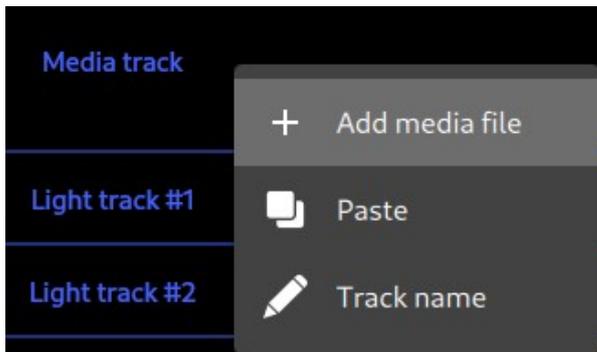


Menu " Copier "
Copie le bloc audio.

Menu " Couper "
Coupe le bloc audio.

Menu " Supprimer "
Supprime les blocs sélectionnés.

Menu contextuel de la piste audio

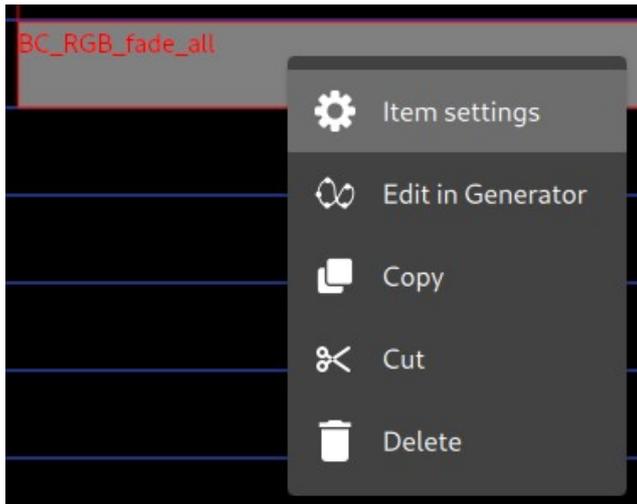


Menu " Ajouter un fichier audio "
Ajoute un fichier audio.

Menu " Coller "
Colle les blocs du presse-papiers dans la piste.

Menu " Nom de la piste "
Renomme la piste.

Menu contextuel du bloc lumineux



Menu " Paramètres de l'élément "
Ouvre la fenêtre " Paramètres de scène "

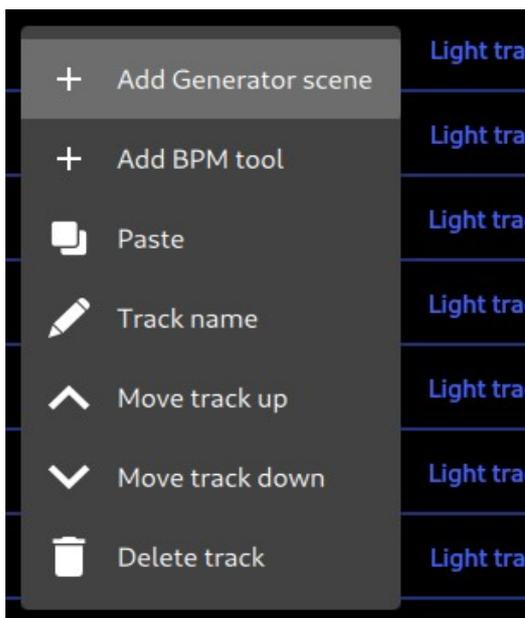
Menu " Editer dans Generator "
Va dans le module " Generator " et ouvre la scène sélectionnée dans TimeLine.

Menu " copier "
Copie les blocs sélectionnés.

Menu " Couper "
Coupe les blocs sélectionnés.

Menu " Supprimer "
Supprime les blocs sélectionnés.

Menu contextuel de la piste lumière



Menu " Ajouter une scène Generator "
Ouvre la fenêtre " Ouvrir un projet Generator " pour sélectionner un projet Generator à ajouter dans la ligne de temps.

Menu " Ajouter un outil " BPM

Ajoute un bloc qui force le BPM à une valeur spécifique.

Cliquer avec le bouton droit de la souris sur ce bloc pour modifier la valeur du BPM.

Menu " Coller "

Colle la sélection de blocs qui est en dans le presse-papier.

Menu " Nom de la piste "

Renomme la piste.

Menu " Déplacer la piste vers le haut / vers le bas "

Déplace la piste d'un niveau supérieur / inférieur.

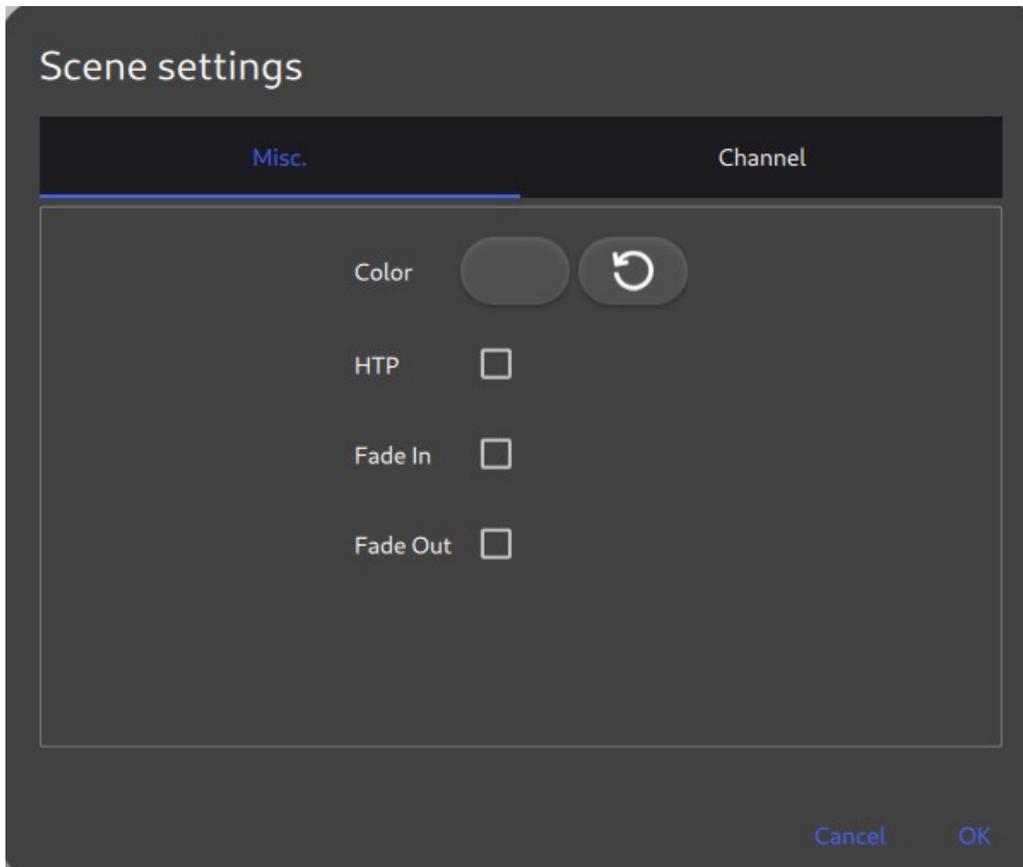
Menu " Supprimer la piste "

Supprime la piste sélectionnée.

Attention : une fenêtre de confirmation apparaît pour confirmer que vous souhaitez supprimer la piste. Une fois que vous avez cliqué sur "Ok", la piste est supprimée pour toujours.

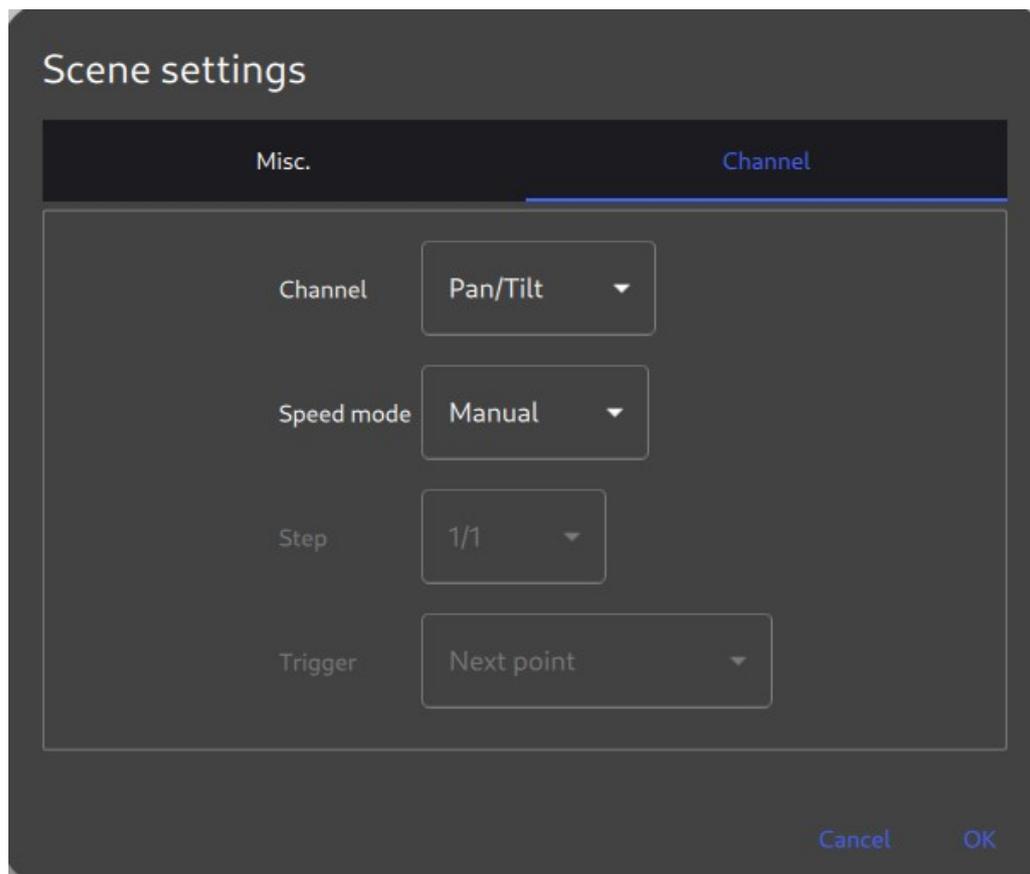
Fenêtre " Paramètres de la scène "

Onglet " Divers "



Tous les contrôles : mêmes fonctions que dans la fenêtre " Paramètres des boutons " > onglet " Divers ".

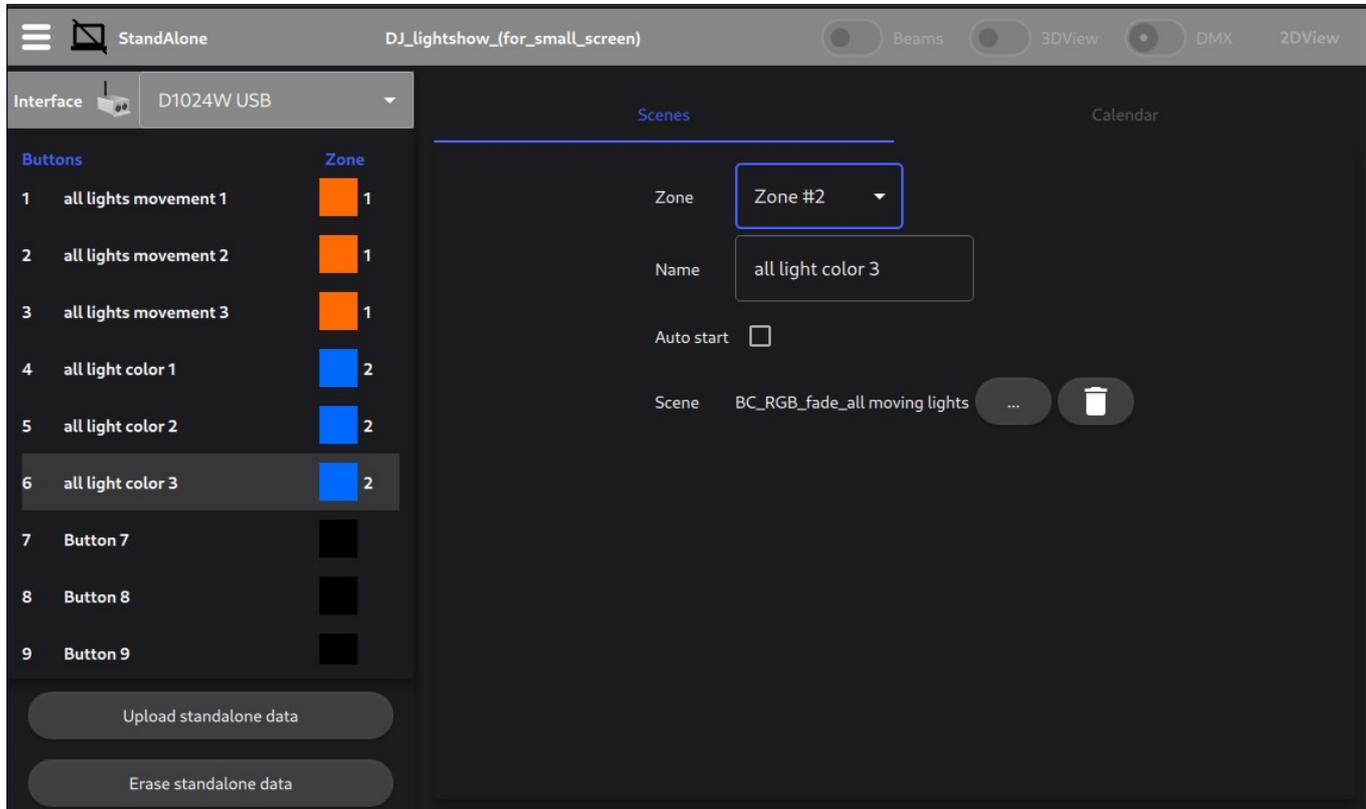
Onglet " Canal "



Tous les contrôles : mêmes fonctions que dans la fenêtre " Paramètres des boutons " > onglet " Canal ".

Module " Autonome "

Télécharge les scènes autonomes.



Liste déroulante " Interface "
Sélectionne l'interface DMX.

Liste " Boutons "
Liste des boutons disponibles dans l'interface DMX sélectionnée.

Liste déroulante " Zone "
Sélectionne la zone (de 1 à 4).
La règle en mode autonome (lorsque vous jouez les scènes avec l'interface DMX sans ordinateur) est la suivante : lorsque vous allumez un bouton, il éteint l'autre bouton de la même zone s'il est allumé.

Casier de saisie " Name "
Définit un nom pour le bouton.

Case à cocher " Démarrage automatique "
Active le bouton lors de la mise sous tension de l'interface.

Zone de texte " Scène "
Charge ou supprime une scène à télécharger dans le bouton de l'interface.

Module " Préférences "

Onglet " Divers "

The screenshot shows a 'Preferences' dialog box with a dark theme. At the top, there are three tabs: 'Misc.' (selected), 'Midi In', and 'Midi Out'. The 'Misc.' tab contains the following settings:

- Language:** A dropdown menu currently set to 'English'.
- Theme:** A dropdown menu currently set to 'Dark'.
- Preferences access:** A sub-panel containing:
 - Admin password
 - Two password input fields labeled 'Password' and 'Confirm password'.
- Acces restricted to Live tabs:** A toggle switch that is currently turned on.
- Hide edit mode in Live:** A toggle switch that is currently turned on.
- Beat ext. app password:** An empty text input field.

A 'Close' button is located in the bottom right corner of the dialog box.

Liste déroulante " Langue "
Définit la langue du logiciel.

Liste déroulante " Thème "
Définit le thème du logiciel,

" Sombre " fond sombre et texte clair (la capture d'écran est en mode " sombre ")

" Clair " fond clair et texte foncé

" Système " copie le thème du système d'exploitation

Case à cocher " Mot de passe administrateur "
Ajoute un accès de sécurité à la fenêtre " Préférences ".

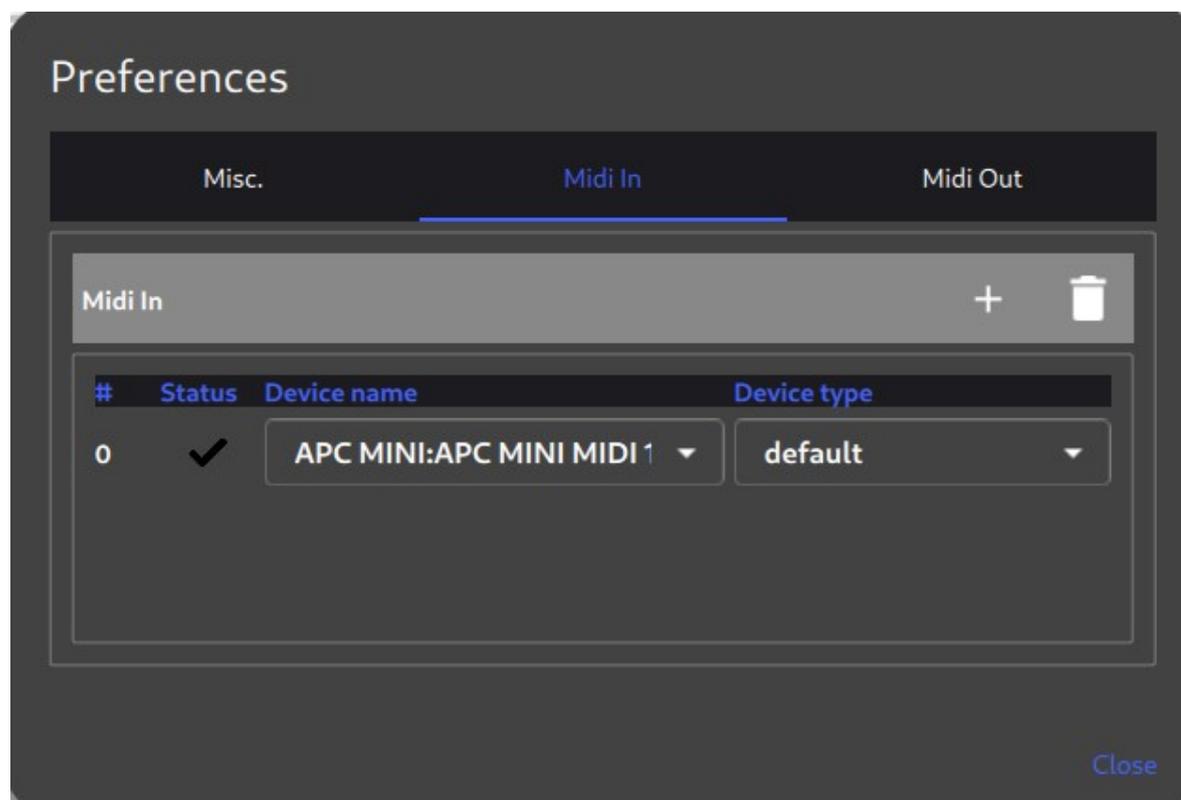
Casier de saisie " Password "
Saisit un mot de passe.
Casier de saisie " Confirmation du mot de passe "
Saisissez le même mot de passe.

Case à cocher " Accès limité aux onglets Live ".
Permet d'utiliser uniquement le module " Live ".

Case à cocher " Masquer le mode édition dans Live ".
Ne permet pas de modifier les paramètres du module Live,

String box " Beat ext. app password "
Saisit un mot de passe pour la communication avec l'application externe " Sound2Beat ".

Onglet " Midi In "



Bouton " + "
Ajoute un périphérique midi dans la liste des périphériques midi.

Bouton " Supprimer "
Supprime un périphérique midi de la liste.

Liste " # "
ID de l'appareil midi.

Liste " Statut "
" ✓ " lorsque l'appareil est actif.
"x " lorsque le dispositif n'est pas actif.

Liste déroulante " Nom de l'appareil "

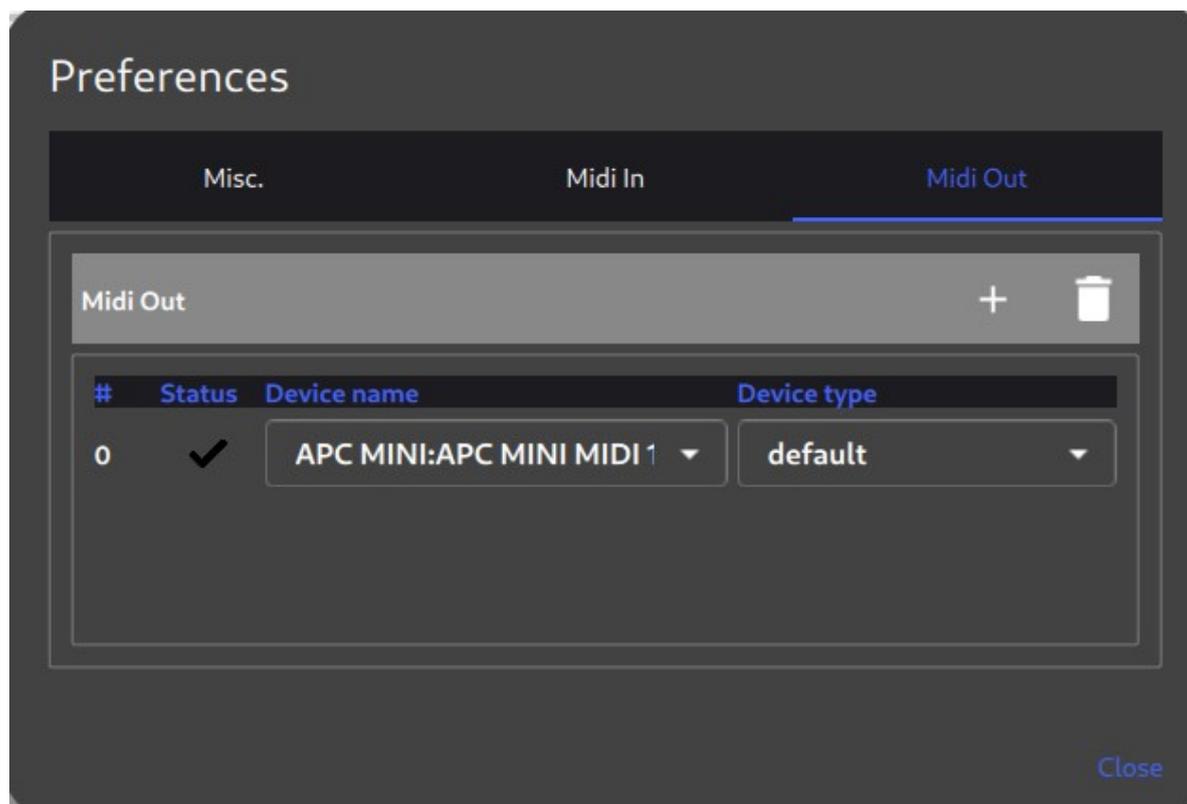
Nom du périphérique midi donné par le système d'exploitation.

Liste déroulante " Type d'appareil "

Pour les appareils midi spécifiques qui fonctionnent différemment des autres.

Laissez " Défaut " si votre appareil midi n'est pas dans la liste.

Onglet " Midi Out "



Bouton " + "

Ajoute un périphérique midi dans la liste des périphériques midi.

Bouton " Supprimer "

Supprime un périphérique midi de la liste.

Liste " # "

ID (identifiant) de l'appareil midi.

Liste " Statut "

" ✓ " lorsque l'appareil est actif.

"x" lorsque le dispositif n'est pas actif.

Liste déroulante " Nom de l'appareil "

Nom du périphérique midi donné par le système d'exploitation.

Liste déroulante " Type d'appareil "

Pour les appareils midi spécifiques qui fonctionnent différemment des autres.

Laissez " Défaut " si votre appareil midi n'est pas dans la liste.

Module " À propos "

About

DJ_lightshow_(for_small_screen)

1 interface(s) found
D1024W USB

3 Artnet universe(s) available

version V_II - 0.1.18 - Mar 21 2025 - x86_64

©EFK 2025

Première ligne
Nom du lightshow chargé.

Deuxième ligne
Liste des interfaces DMX trouvées.

Troisième ligne
Nombre de dispositifs Artnet disponibles.

Ligne du bas
Version du logiciel.

Lien Ableton

Ableton Link est une technologie permettant de synchroniser des applications musicales via un réseau local.

Il est intégré à de nombreux logiciels DJ tels que Serato DJ Pro, Traktor Pro, Virtual DJ, ...

Il est possible de transmettre le BPM de ces applications à notre logiciel.



Pour ce faire :

Lancez d'abord le logiciel DJ et activez sa fonction " Ableton Link ".

Lancez ensuite notre logiciel et appuyez sur le bouton " Ableton Link ".

La valeur BPM de notre logiciel affichera alors le BPM du logiciel DJ.

Voir cette vidéo pour plus de compréhension : keypoint - [Ableton Link](#)

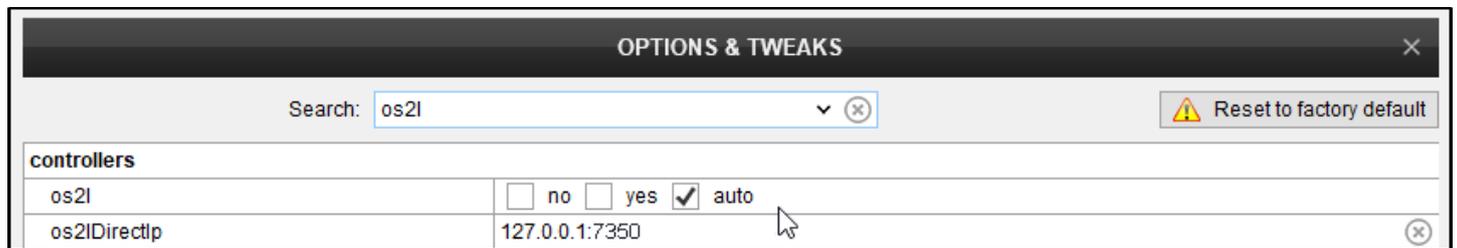
OS2L

" OS2L " est un protocole ouvert permettant d'interfacer un logiciel audio avec un logiciel DMX.

A faire avec le logiciel " Virtual DJ " :

- ouvrir la fenêtre " Paramètres "
- rechercher le texte " os2l "
- vérifier l'option " auto " dans la ligne " os2l "
- entrez l'IP & le port " 127.0.0.1:7350 " dans la ligne " os2lDirectIp

Dans le cas où Virtual DJ et notre logiciel ne sont pas sur le même PC, remplacez " 127.0.0.1 " par l'IP du PC où se trouve notre logiciel.



Il est possible de faire les choses suivantes avec " Virtual DJ " et " OS2L " :

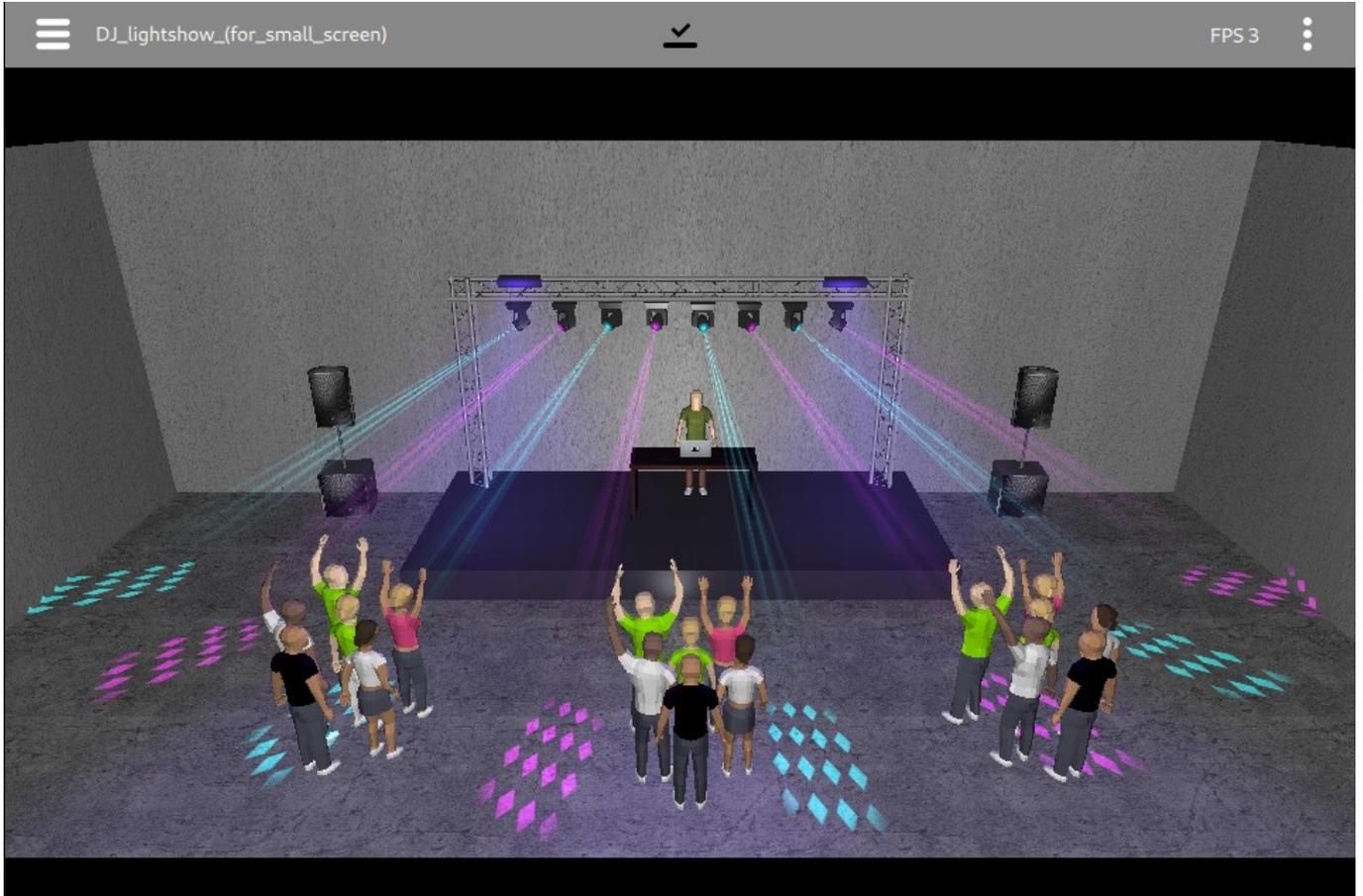
- transmettre le beat de Virtual DJ à notre logiciel
- déclencher des boutons dans les " Boards " avec les pads de Virtual DJ
- déclencher des boutons dans les " Boards " avec des POI dans Virtual DJ

(tutoriel vidéo à venir)

Note

Pour que Virtual DJ envoie le beat, il faut d'abord activer un pad ou un PIO " Virtual DJ ".

3DView

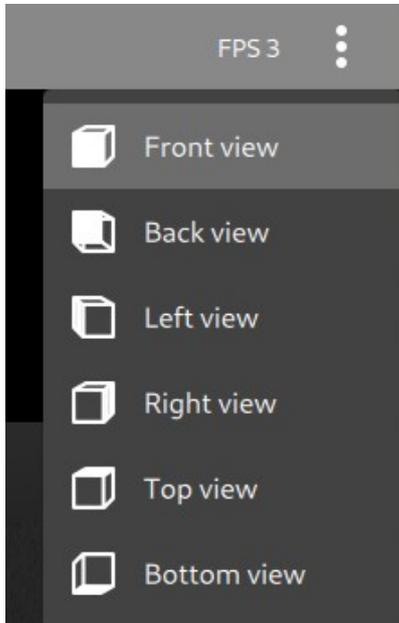


Bouton " burger "



Ouvre le menu du tiroir.

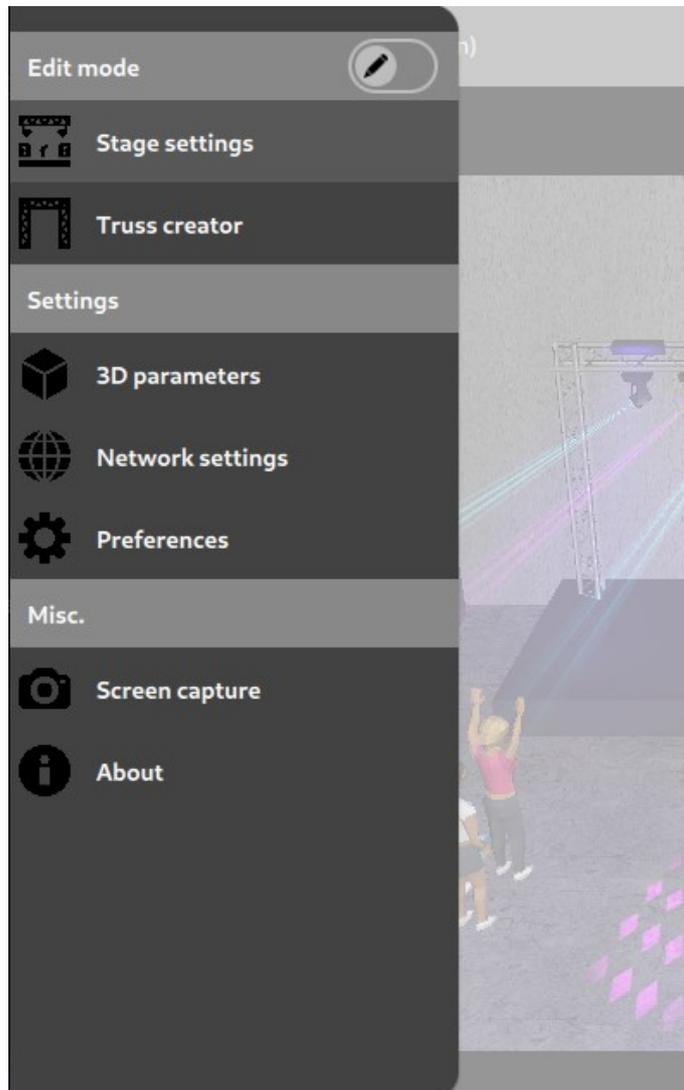
Bouton " ... "(trois points)



Montre la scène de l'avant, de l'arrière, ..., du côté inférieur.

Menu du tiroir

Sélectionne le module.



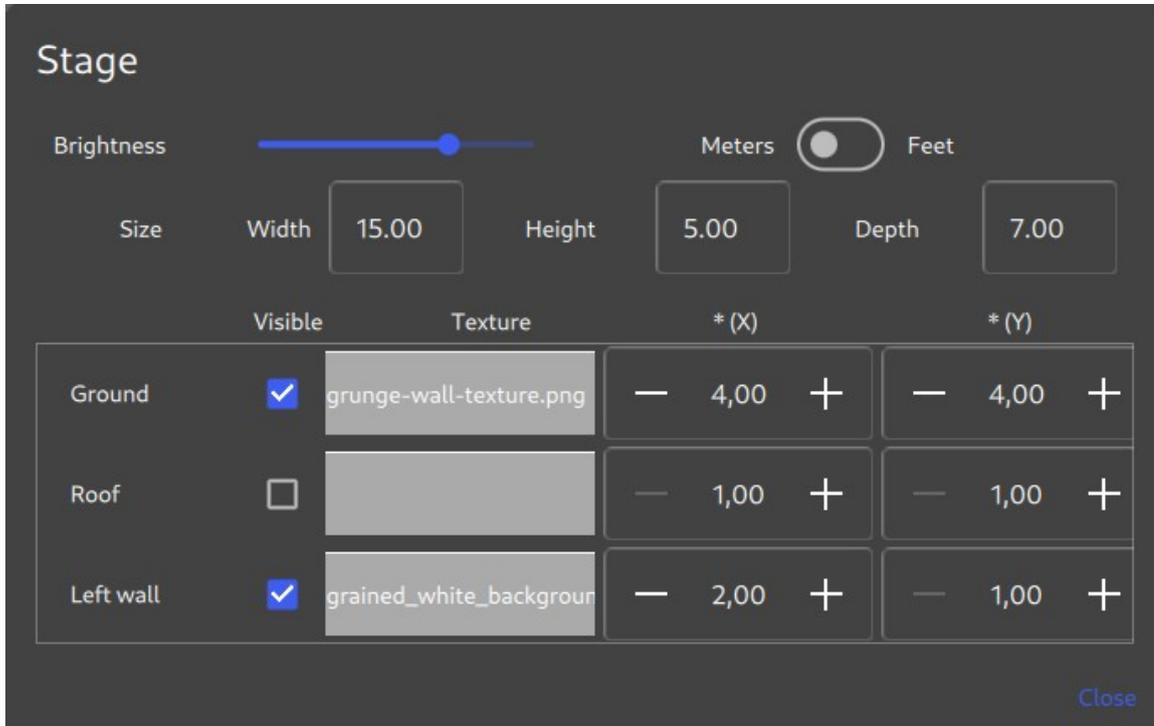
Section " Mode Editer "

Interrupteur

Active le mode Editer.

Pour modifier les éléments (objets et appareils DMX).

Module " Réalises de scène "



Curseur " Luminosité "

Règle la luminosité de l'ensemble de la scène.

Interrupteur " Mètres / Pieds "

Sélectionne l'unité de mesure : mètres ou pieds.

Casier de saisie " Taille "

Ajuste les dimensions (largeur, hauteur, profondeur) de la scène.

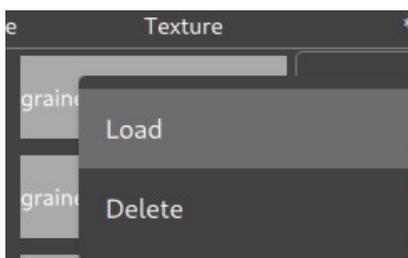
Section " Sol, Toit, Mur gauche, Mur droit, Mur arrière, Mur avant "

Case à cocher " Visible "

Montre la partie.

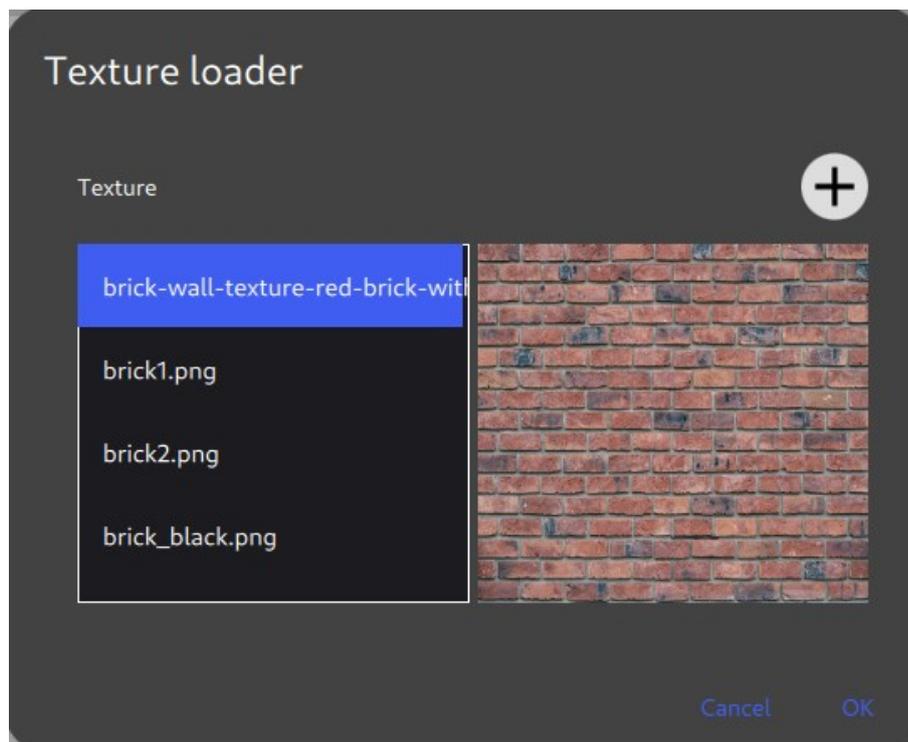
Bouton " Texture "

Ouvre le menu contextuel.



Bouton " Ouvrir "

Ouvre la fenêtre "Chargement de texture"



Liste " Texture "

Sélectionne une texture dans la banque du logiciel.

Bouton " plus "

Ouvre une fenêtre pour sélectionner une texture externe.

Bouton " Supprimer "

Supprime la texture.

Champ à incrémentation " *(X) "

Définit la répétition de la texture sur l'axe X.

Champ à incrémentation " *(Y) "

Définit la répétition de la texture sur l'axe Y.

Module " Créateur de structure "

Génère un système de fermes.

The image shows a software interface titled "Truss creator". It features several interactive elements: a "Shape" dropdown menu showing a truss beam icon, a "Type" dropdown menu showing a square truss structure icon, a "Color" color selection button, three incremental numeric input fields for "Length" (15,00), "Height" (5,00), and "Depth" (7,00), a "Group" text input field, and a "Key" dropdown menu showing the letter "b". At the bottom right, there are "Cancel" and "OK" buttons.

Liste déroulante " Forme "

Sélectionne la forme à générer (ligne, rectangle ou cube).

Liste déroulante " Type "

Sélectionne une structure à 3 ou 4 colonnes.

Bouton " Couleur "

Sélectionne la couleur de la poutrelle.

Champ à incrémentation " Longueur, hauteur, profondeur "

Ajuste la taille de la structure générée.

Casier de saisie " Groupe - Nom "

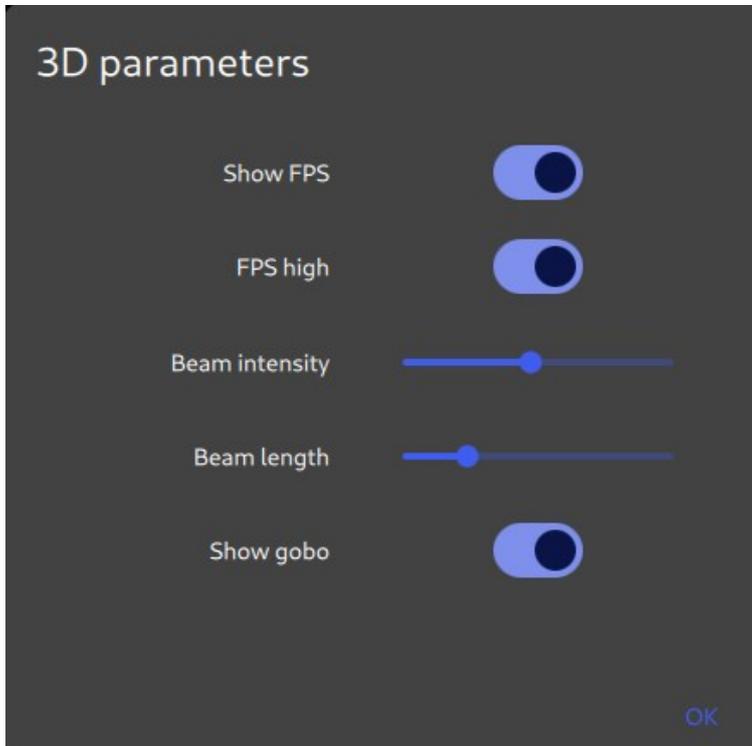
Saisit le nom du groupe de la structure.

Liste déroulante " Groupe - Clé "

Sélectionne une touche de raccourci pour le groupe de la structure.

Exemple de création de structure : [créateur de structure](#)

Module " Paramètres 3D "



Switch " Affiche FPS "

Affiche la vitesse de rafraîchissement de l'affichage en nombre d'images par seconde à gauche de la barre de titre.

Curseur " Intensité du faisceau "

Règle l'intensité des faisceaux des appareils DMX.

Curseur "Longueur du faisceau"

Règle la longueur des faisceaux des appareils DMX.

Interrupteur "Affiche gobo"

Affiche les gobos des appareils DMX.

Module " Paramètres réseau "

Champ à incrémentation " Adresse IP "

Saisit l'adresse IP du système sur lequel le programme principal s'exécute.
(127.0.0.1 par défaut ; lorsque les deux fonctionnent sur le même système)

Champ à incrémentation " Port TCP "

Entre le port TCP de la communication avec le programme principal.
(7348 par défaut)

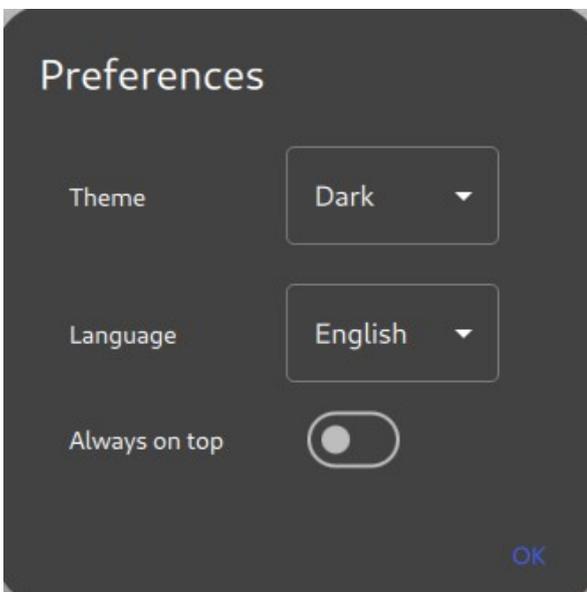
Champ à incrémentation " Port UDP "

Entre le port UDP de la communication avec le programme principal.
(7347 par défaut)

Bouton " Réinitialiser "

Réinitialise ces paramètres à l'état par défaut.

Module " Préférences "



Liste déroulante " Thème "

" Sombre " sélectionne le thème sombre.

" Clair " sélectionne le thème clair.

" Système " copie le thème du système.

Liste déroulante " Langue "

Définit la langue du programme.

Boîte à boutons " Toujours devant "

Force la fenêtre du programme à toujours s'afficher par dessus les autres fenêtres du système.

Module " Capture d'écran "

Réalise une capture d'écran de la fenêtre du programme et l'enregistre dans le dossier système " image ".

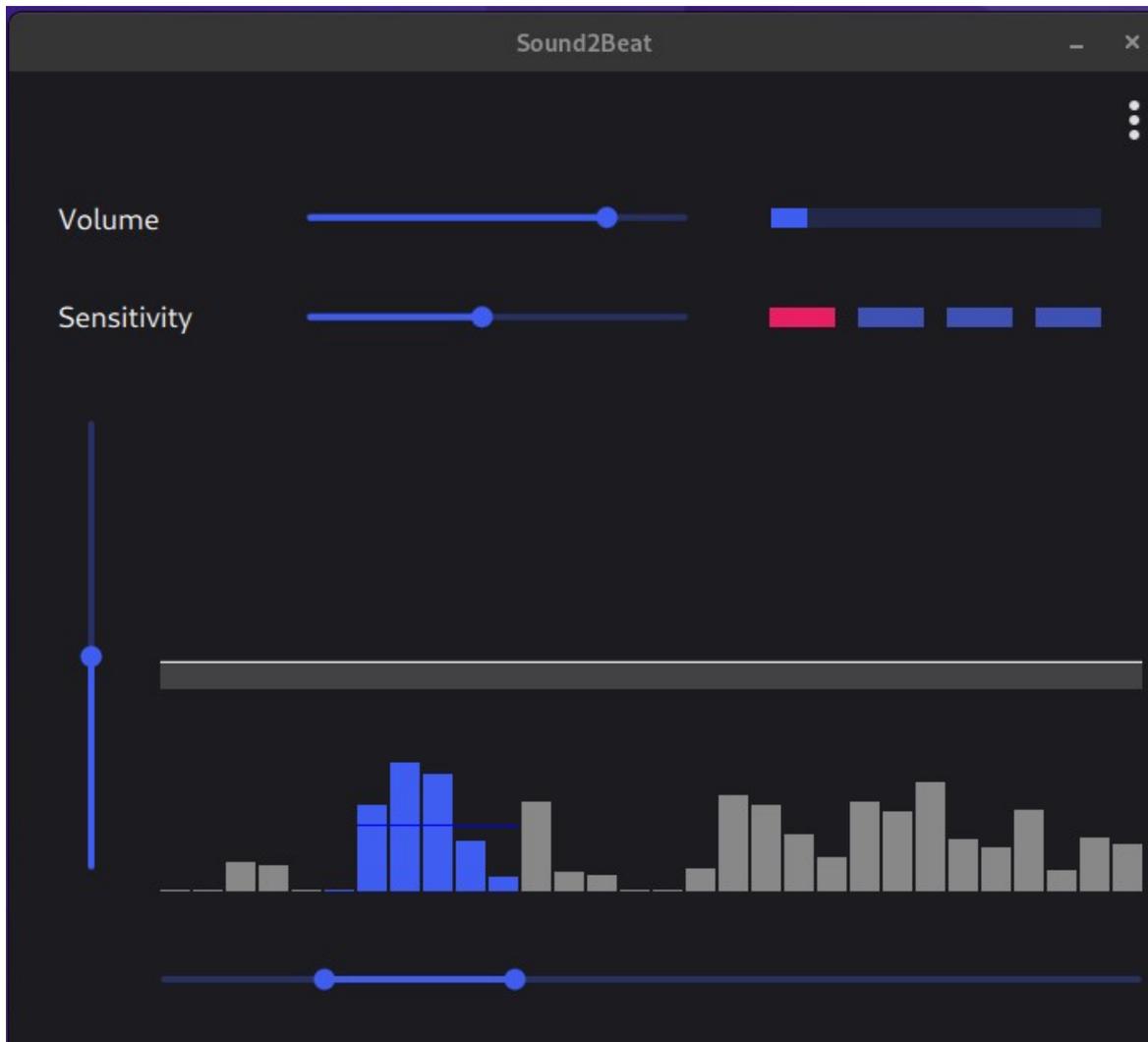
Module " À propos "

Première ligne
Nombre de faces dans la vue 3D.

Deuxième ligne
Version du logiciel.

Troisième ligne
Technologie API 3D utilisée.

Sound2Beat



Ce programme analyse le son qui sort de l'ordinateur et envoie les rythmes à notre programme principal, dans le module " Boards ". Lorsque le programme principal reçoit des beats du programme " Sound2Beat ", il affiche une icône " haut-parleur " dans le bouton 'Beat'.



Curseur " Volume "
Règle le niveau d'entrée du son.

Barre " Volume "
Affiche le niveau de l'entrée sonore.

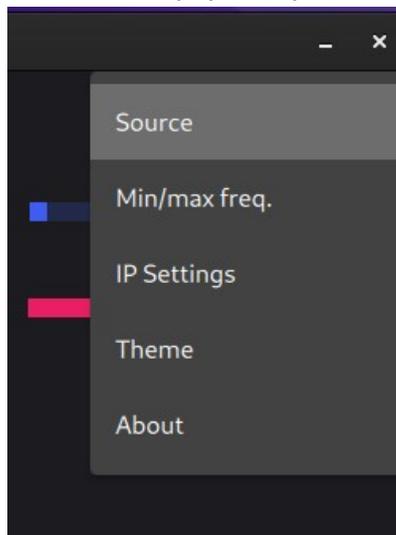
Curseur " Sensibilité "
Règle le niveau de réenclenchement du battement suivant.

Quatre diodes électroluminescentes
Affiche l'avancement des beats.

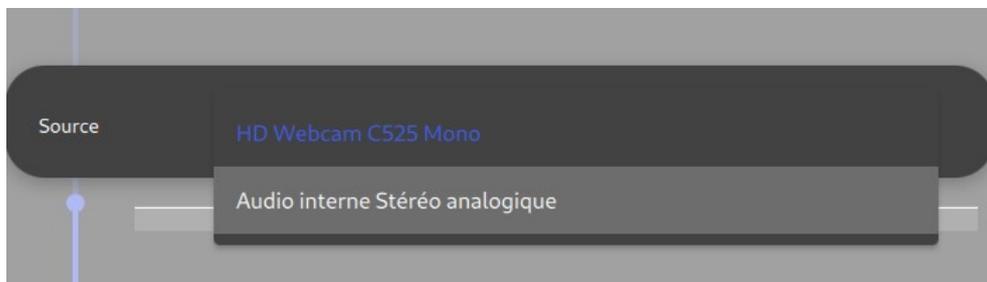
Curseur vertical
Règle le niveau de déclenchement.

Curseur double
Définit la plage de fréquences pour la détection du rythme.

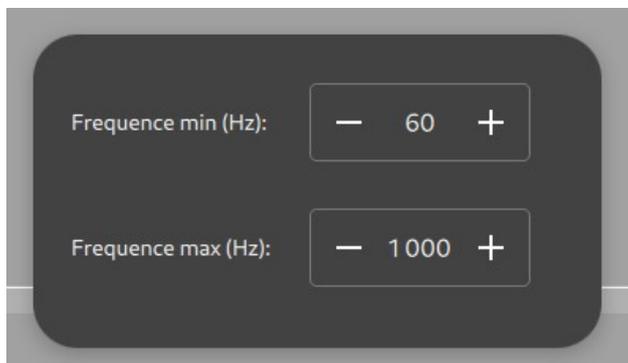
Menu " ..." (3 points)



Menu " Source "
Sélectionne l'entrée de la source sonore.



Menu " Fréq. min/max "
Règle les fréquences min/max du graphique,



Menu " Paramètres IP "

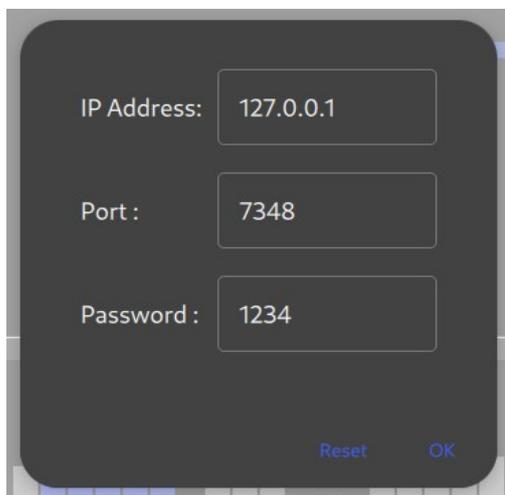
Définit l'IP & le port du programme principal.

Utilisez l'IP " 127.0.0.1 " lorsque les deux programmes se trouvent sur le même ordinateur.

Le port " 7348 " est le numéro de port par défaut ; ne le changez pas si ce n'est pas nécessaire.

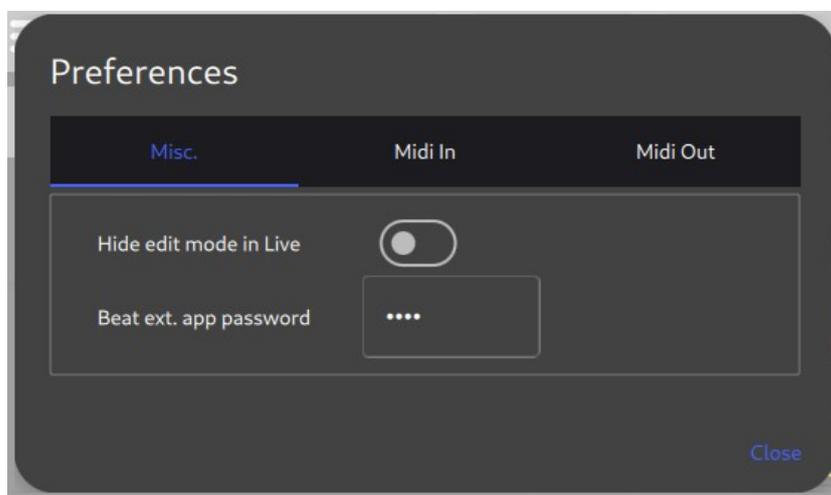
Le mot de passe doit être le même dans le programme principal (module " Préférences ").

Sound2Beat



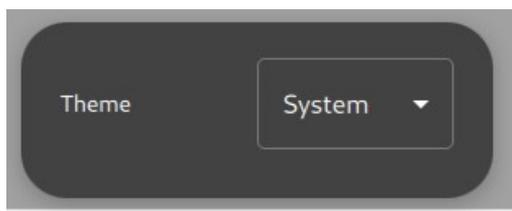
The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Sound2Beat". It contains three input fields: "IP Address:" with the value "127.0.0.1", "Port:" with the value "7348", and "Password:" with the value "1234". At the bottom right, there are two buttons: "Reset" and "OK".

programme principal



The screenshot shows a dark-themed "Preferences" dialog box. It has three tabs: "Misc.", "Midi In", and "Midi Out", with "Misc." selected. Under the "Misc." tab, there are two settings: "Hide edit mode in Live" with a toggle switch that is currently turned off, and "Beat ext. app password" with a password input field containing four dots. At the bottom right, there is a "Close" button.

Menu " Thème "



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Theme". It contains a dropdown menu with the label "System" and a downward-pointing arrow.

" Sombre " sélectionne le thème sombre.

" Clair " sélectionne le thème clair.

" Système " copie le thème du système.

Date : 7 mai 2025