

# MANUEL UTILISATEUR

## COMMENT PATCHER DES PROFILS (LIBRARIES)

V 1.7.0

# SOMMAIRE

<b>Introduction</b> .....	<b>3</b>
<b>Ouvrir le gestionnaire de patch (patch manager)</b> .....	<b>4</b>
<b>Patcher des profils</b> .....	<b>5</b>
<b>Patcher un profil depuis l'editeur</b> .....	<b>7</b>
<b>Barre d'outils du patch</b> .....	<b>8</b>
Mettre à jour des Profils dans le patch .....	9
Editer et mettre à jour une matrice dans le patch.....	9
Inverser les canaux pan et tilt .....	10
Changer l'adresse DMX des Profils .....	10
Créer une Matrice et ordonner ses cellules .....	11
Barre d'outils matrice.....	13
Simulation et verification des adresses DMX .....	14
Organiser les cellules de la matrice.....	14
Modifier manuellement les adresses dmx.....	15
Supprimer des cellules de la matrice.....	15
Mettre a jour ou modifier le patch en mode matrice .....	16
Conséquences du patch dans le logiciel .....	16
Zone 2D.....	17
Focus sur les options d'affichage de la zone 2d .....	18
Focus sur l'assistant de positionnement.....	18
Focus sur l'assistant de selection.....	19
Focus sur les groupes d'appareils .....	19
Focus sur les modes d'affichage.....	20
<b>Selection d'appareils</b> .....	<b>20</b>
<b>Fenêtres des circuits et presets</b> .....	<b>21</b>
<b>Fenêtre des canaux et presets</b> .....	<b>22</b>
Le mode d'affichage circuit .....	22
Le mode d'affichage preset.....	23
<b>Créer des scènes et des Programmes</b> .....	<b>25</b>

## INTRODUCTION

L'étape du Patch constitue la base d'une bonne programmation DMX !

Un univers DMX est constitué de 512 canaux (d'où le nom DMX 512). Le terme *Patcher* un appareil désigne l'action d'assigner une adresse DMX à des profils d'appareils au sein de cet univers. Par conséquent, les profils se répartissent entre les adresses 1 et 512 pour chaque Univers DMX.

Tous les shows DMX envoient des valeurs DMX aux différentes adresses associées. C'est pourquoi l'étape du Patch est cruciale : si les adresses de vos appareils physiques ne correspondent pas à l'adresse de leur profil au sein du logiciel, la transmission des informations entre le contrôleur et les éclairages ne peut pas s'effectuer.



Des tutoriaux vidéo sont disponibles en ligne

## OUVRIER LE GESTIONNAIRE DE PATCH (PATCH MANAGER)

Cliquer sur le bouton Ajouter pour ouvrir la fenêtre du patch.



Ajouter appareil(s)

Patch Appareil

Patcher l'appareil courant

Nom :

Patcher depuis la liste

Constructeur :

- ARCHIBAR 100 DRS RGBW 9ch
- CMY
- DIMMER 1ch
- LED Dimmer RGB
- LED RGB
- LED RGBA**
- LED RGBW
- LED X Par 7ch

Univers DMX :

Adresse DMX de départ :

Décalage :

Nombre d'appareils :

Matrice  Patch

1	4	5	8	9	12	13	16	17	20	21	24	25	28	29	32																	
LED RGBA.1	33	36	37	40	41	44	45	48	49	52	53	56	57	60	61	64																
LED RGBA.9	65	68	69	72	73	76	77	80	81	84	85	88	89	92	93	96																
LED RGBA.17	97	100	101	104	105	108	109	112	113	116	117	120	121	124	125	128																
LED RGBA.25	129	132	133	136	137	140	141	144	145	148	149	152	153	156	157	160																
LED RGBA.33	161	164	165	168	169	172	173	176	177	180	181	184	185	188	189	192																
LED RGBA.41	193	196	197	200	201	204	205	208	209	212	213	216	217	220	221	224																
LED RGBA.49	225	228	229	232	233	236	237	240	241	244	245	248	249	252	253	256																
LED RGBA.57	257	260	261	264	265	268	269	272	273	276	277	280	281	284	285	288																
LED RGBA.65	289	292	293	296	297	300	301	304	305	308	309	312	313	316	317	320																
LED RGBA.73	321	324	325	328	329	332	333	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352								
LED RGBA.81	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
LED RGBA.89	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
LED RGBA.97	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
LED RGBA.105	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
LED RGBA.113	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512

10 Bit  
9 Bit

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

✓ ✗

#1 #2 #3 #4

Paramètres des adresses de Matrice.

Patch le profil dans la grille.

Sélecteur d'univers DMX.

Grille des adresses DMX.

Patch le profil édité dans l'onglet

Liste de fabricants.

Liste des profils disponibles par fabricants.

Paramètres des adresses DMX.

Choisis le décalage entre deux profils

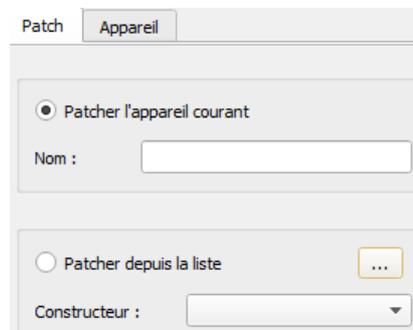
La fenêtre du Patch est divisée en 2 parties. A gauche pour la configuration et la liste des appareils. A droite pour la grille d'adressage des profils. **Les adresses DMX doivent obligatoirement correspondre avec exactitude aux adresses des appareils physiques eux même.**

## PATCHER DES PROFILS

Il y a 2 méthodes pour ajouter et organiser des appareils au sein d'un univers DMX.

VIA L'ÉDITEUR DE PROFILS

VIA LA LISTE DE PROFILS



Commencez par vérifier si votre appareil est déjà paramétré dans la librairie des profils. Astuce : il est possible d'insérer des profils dans le patch avec un double clic sur le profil de la liste ou en le déplaçant sur la grille.

1. Sélectionner l'option *Patcher depuis la liste*.
2. Choisir un fabricant ou '...' pour des profils standards RGB, PARLED, Dimmer...
3. Sélectionner l'univers DMX où patcher.
4. Sélectionner le 1er canal DMX (= l'adresse DMX du 1er
5. Sélectionner le nombre d'appareils à insérer dans la grille
6. Cliquer sur **Patcher** pour insérer les profils dans la grille.

Ouvre le dossier

Par défaut le décalage est du nombre de canaux du profil sélectionné

Voici le résultat. On peut voir les 6 profils LED Dimmer RGB consécutivement patchés depuis l'adresse 1 sur l'univers.

Le premier appareil est patché sur l'adresse 1 et les 5 suivants seront adressés à la suite, sur la prochaine adresse.

Ajouter appareil(s)

Patch Appareil

Patcher l'appareil courant

Nom :

Patcher depuis la liste

Constructeur :

- ARCHIBAR 100 DRS RGBW 9ch
- CMY
- DIMMER 1ch
- LED Dimmer RGB**
- LED RGB
- LED RGBA
- LED RGBW
- LED X Par 7ch

Univers DMX : Univers DMX 1

Adresse DMX de départ : 25

Décalage : 4

Nombre d'appareils : 1

Matrice Patch

1	4	5	8	9	12	13	16	17	20	21	24	25	26	27	28	29	30	31	32												
:D Dimmer RGB																															
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512

#1 #2 #3 #4

### Grille de Patch des adresses DMX – DMX Univers 1

1 appareil = 1 adresse

Cliquez sur **OK** pour valider le patch.



Il est impossible de patcher plusieurs appareils sur le même canal ou sur des adresses déjà occupées par un autre Profil. Utilisez les touches CTRL et SHIFT pour accéder à la sélection avancée des Profils.

## PATCHER UN PROFIL DEPUIS L'ÉDITEUR

Si votre appareil ne correspond à aucun profil de la bibliothèque du logiciel, vous pouvez en ajouter un nouveau (cf. chap. 1 *Comment créer des profils*).

The image shows a software interface with a dialog box titled 'Ajouter appareil(s)'. The dialog has two tabs: 'Patch' and 'Appareil'. The 'Patch' tab is active. Inside the dialog, there are several sections:

- Radio buttons:** 'Patcher l'appareil courant' (selected) and 'Patcher depuis la liste'.
- Text field:** 'Nom : Mon nouveau profil LED'.
- Dropdown menu:** 'Constructeur :'.
- List box:** A list of device profiles including 'ARCHIBAR 100 DRS RGBW 9ch', 'CMY', 'DIMMER 1ch', 'LED Dimmer RGB' (highlighted), 'LED RGB', 'LED RGBA', 'LED RGBW', and 'LED X Par 7ch'.
- DMX settings:** 'Univers DMX : Univers DMX 1', 'Adresse DMX de départ : 25', 'Décalage : 4', and 'Nombre d'appareils : 1'.
- Buttons:** 'Matrice' and 'Patch'.

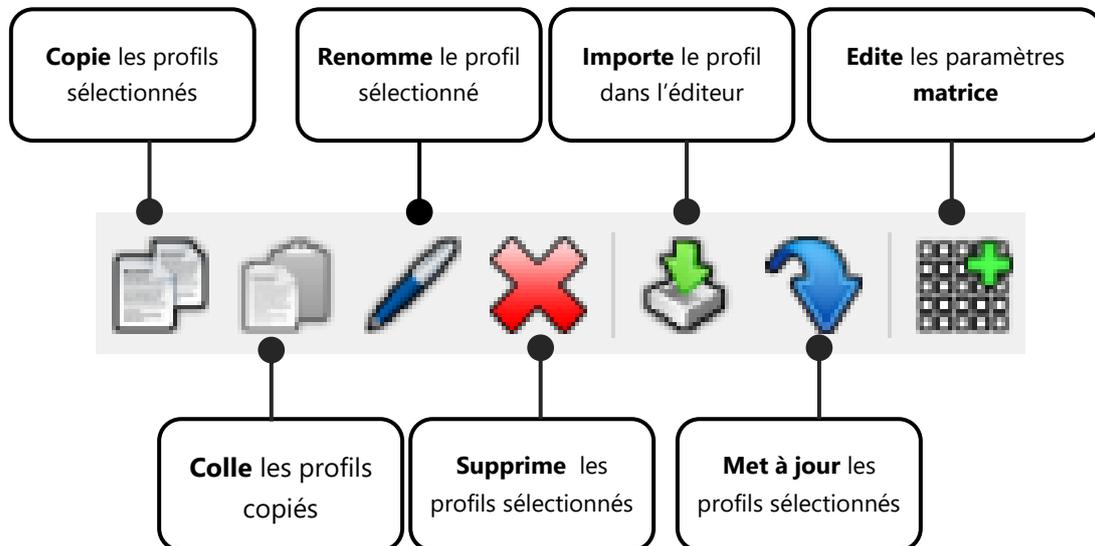
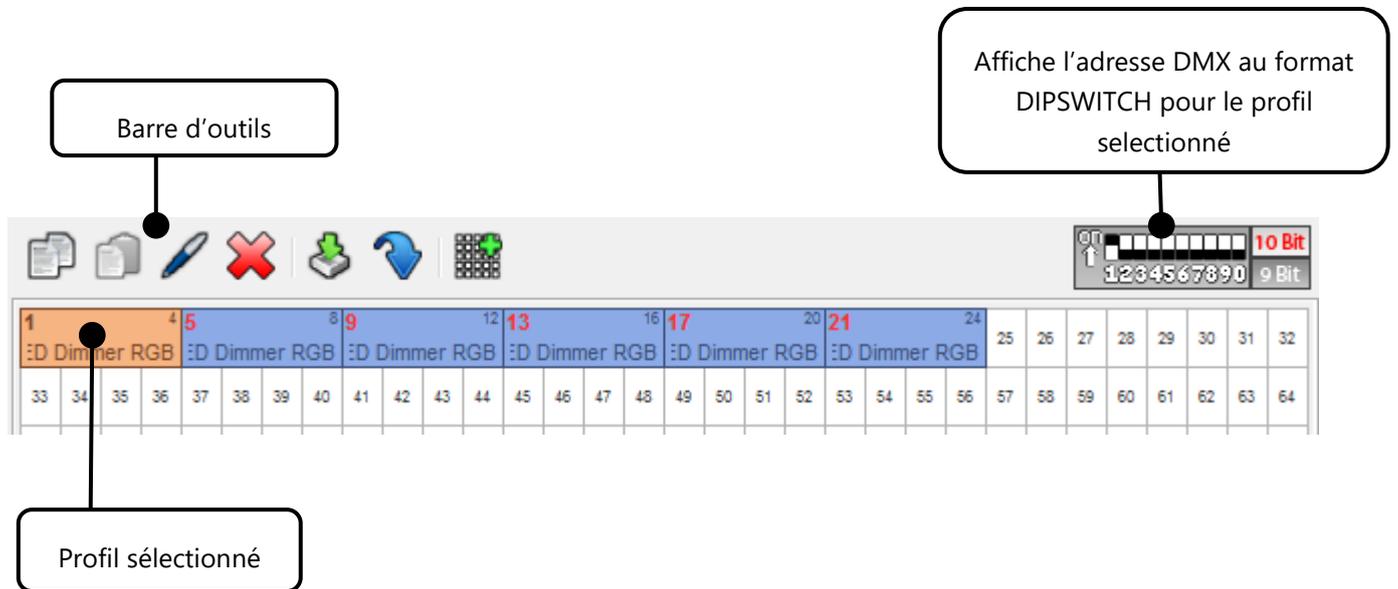
Annotations with numbered callouts point to specific elements:

1. Créer un nouveau profil dans l'onglet **Profil**.
2. Revenir dans l'onglet **Patch**.
3. Sélectionner *Patcher le profil courant*.
4. Choisir l'**univers DMX** et le 1er **canal DMX** où vous voulez patcher puis choisir le **nombre d'appareils** à insérer.
5. Cliquer sur **Patch** pour ajouter les profils au patch.

The background shows a portion of the main software interface with various icons and controls.

## BARRE D'OUTILS DU PATCH

En haut de la fenêtre de patch se trouve tous les outils nécessaires à la gestion des profils. Ces outils ne sont accessibles que si un ou plusieurs profils ont été déposés sur la grille des 512 adresses DMX.



## METTRE A JOUR DES PROFILS DANS LE PATCH

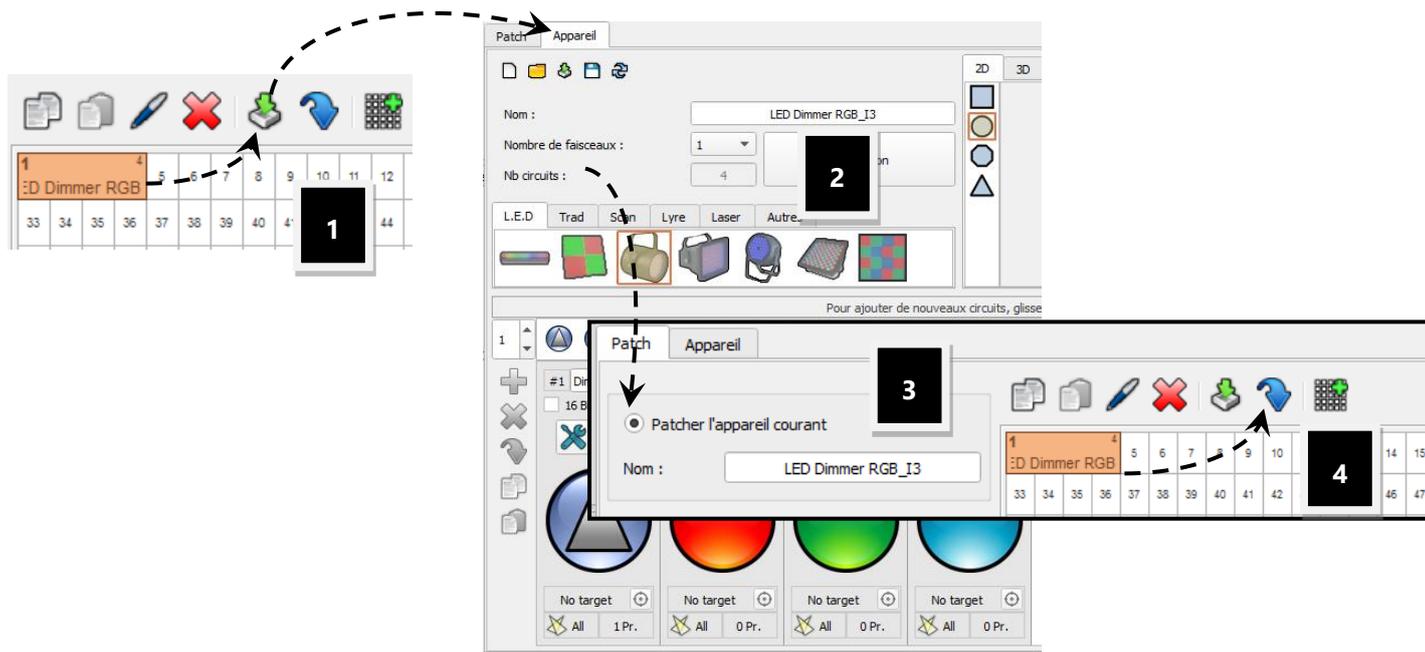
A tout moment vous pouvez modifier le profil d'un appareil du Patch. Le nouveau profil doit posséder le même nombre de canaux que l'appareil à modifier. Le nouveau profil de référence peut se trouver dans la liste des appareils des constructeurs ou être le profil édité:

**Etape 1:** Sélectionner le profil à mettre à jour dans la grille DMX.

**Etape 2:** Editer et modifier le profil dans l'onglet profil.

**Etape 3:** Revenir dans l'onglet patch et sélectionner l'option « patcher le profil courant ».

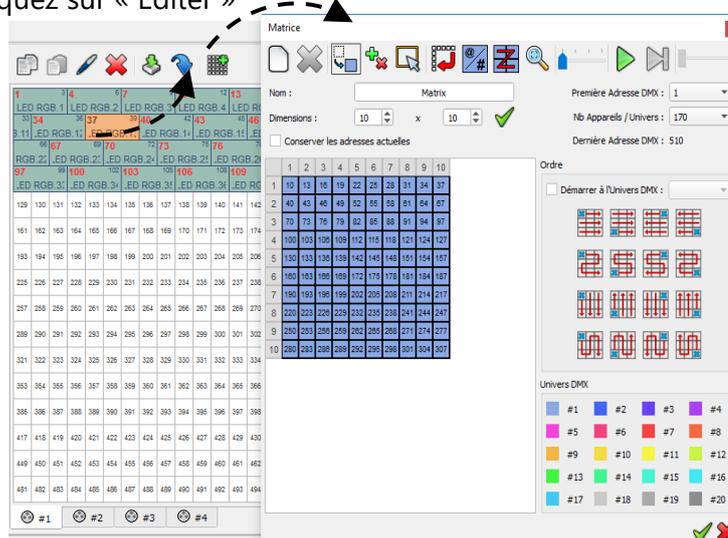
**Etape 4:** Cliquer sur le bouton « mettre à jour ».



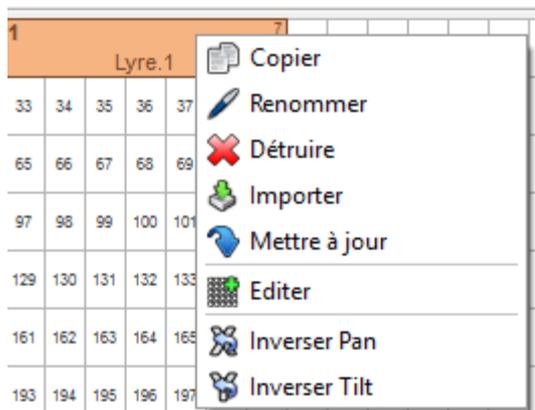
 **Le nouveau profil doit posséder le même nombre de canaux**

## EDITER ET METTRE A JOUR UNE MATRICE DANS LE PATCH

Vous pouvez éditer et mettre à jour une matrice en sélectionnant un seul profil appartenant à une matrice dans la grille du patch. Puis cliquez sur « Editer »



## INVERSER LES CANAUX PAN ET TILT



Faites un clic droit sur un profil pour faire apparaître le menu local. Dans le menu vous pourrez inverser le Pan, la Tilt ou les deux. Cette fonctionnalité est utile pour la synchronisation des mouvements lorsque les appareils sont installés dans des positions opposées.

## CHANGER L'ADRESSE DMX DES PROFILS

L'adresse DMX représente le numéro du premier canal DMX affecté à un appareil. Il est donc crucial que les adresses physiques correspondent à celles paramétrées dans le logiciel afin que l'information circule correctement entre le contrôleur et les appareils.

1	3	4	6	7	9	10	12	13	14	15	16	17				
LED RGB.1	LED RGB.2	LED RGB.3	LED RGB.4													
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
65	66	67	68	69	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	
				LED RGB.5	LED RGB.6	LED RGB.7	LED RGB.8									
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113

Pour modifier une adresse DMX dans le logiciel, déplacez les profils dans la grille via le glisser/déposer.

Lors d'un changement d'adresse d'un ou de plusieurs appareils, toutes les nouvelles adresses seront prises en compte automatiquement dans l'ensemble des scènes et des programmes, et votre show ne nécessitera pas de modifications fastidieuses.

**Astuce** : pour changer un groupe d'appareils d'univers DMX, il suffit de les déplacer par glisser/déposer en survolant sur les onglets des univers

## CREER UNE MATRICE ET ORDONNER SES CELLULES

Il est conseillé de configurer les profils identiques en tant que Matrice. Cette configuration apporte plus de possibilités et permet d'optimiser le générateur de programmes ; ce dernier offrira un plus large panel d'effets visuels.

L'option de matrice s'utilise essentiellement avec les appareils de type RGB, mais il peut aussi s'utiliser avec des Dimmers (1 canal).

L'éditeur de Matrice peut générer n'importe quelle configuration de matrice et permet au logiciel de s'adapter à n'importe quel projet. Par exemple si l'installation des appareils est déjà faite et/ou que les adresses DMX sont fixes, l'éditeur de matrice reproduira exactement la configuration de l'installation et le câblage des adresses DMX en quelques secondes.

**Etape 1:** Sélectionner un Profil à partir de la liste

**Etape 2:** Cliquer sur l'option MATRICE pour ouvrir l'éditeur de matrice

**Etape 3:** Configurer la matrice

The screenshot displays two overlapping windows from a lighting control software. The background window, titled 'Ajouter appareil(s)', has the 'Appareil' tab selected. Under 'Patcher depuis la liste', the 'LED RGB' profile is highlighted with a black box labeled '1'. At the bottom, the 'Matrice' button is highlighted with a black box labeled '2'. The foreground window, titled 'Matrice', shows a 10x10 grid of cells with a black box labeled '3' over the cell at row 5, column 4. To the right of the grid are configuration options: 'Nom : Matrix', 'Dimensions : 10 x 10', 'Première Adresse DMX : 1', and 'Nb Appareils / Univers : 170'. Below the grid is an 'Ordre' section with various wiring diagrams and a 'Univers DMX' color-coded legend.



Il est nécessaire d'avoir suffisamment de canaux DMX disponibles pour patcher correctement une matrice.

Vous pouvez renommer ainsi que modifier les dimensions de la matrice. Les dimensions sont définies avec le nombre de colonnes et le nombre de lignes. La modification des dimensions est effective directement sur les cellules de la matrice. L'exemple ci-dessous montre une configuration avec 10 colonnes et 10 lignes.

The screenshot shows the 'Matrice' software interface. On the left, four callout boxes point to specific parts of the interface:

- Outils matrice**: Points to the toolbar at the top of the window.
- Nom de la matrice**: Points to the 'Nom' field, which contains the text 'Matrix'.
- Dimensions = Colonnes \* Lignes**: Points to the 'Dimensions' field, which shows '10' for columns and '10' for lines.
- Cellules (aussi appelées pixels)**: Points to the central grid of cells.

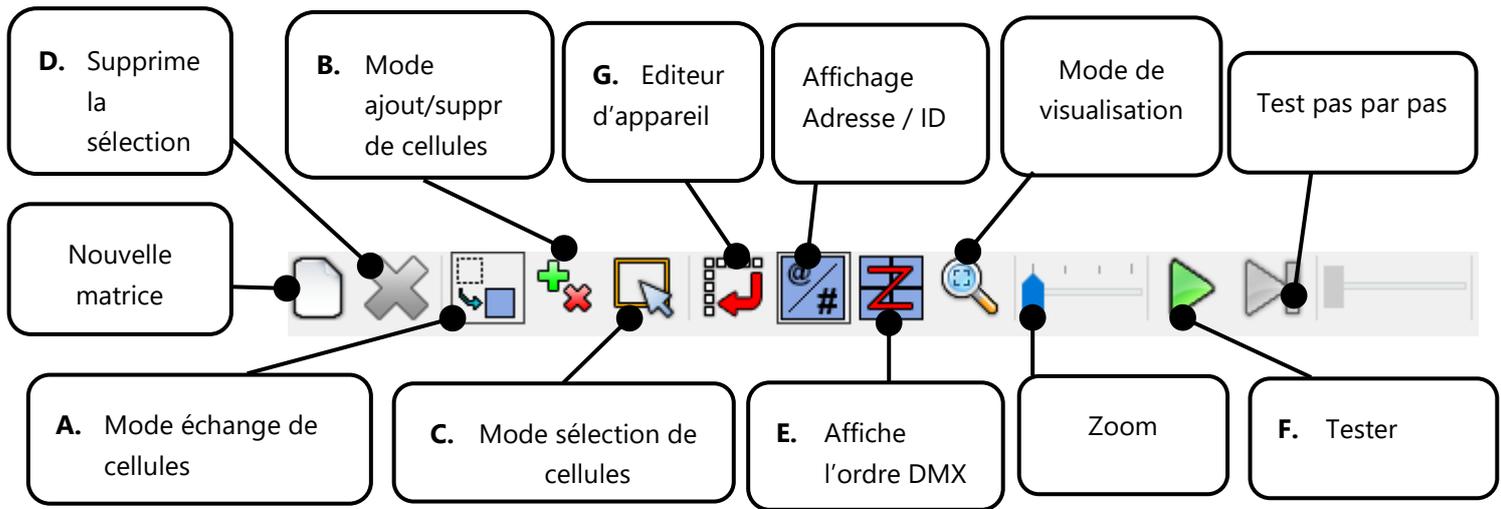
The central grid is a 10x10 matrix of cells. Each cell contains a numerical address starting from 10 in the top-left and increasing by 1 for each subsequent cell, ending at 307 in the bottom-right. The grid is labeled 'Matrice' at the top.

On the right side of the interface, there are several configuration options:

- Première Adresse DMX**: Set to 1.
- Nb Appareils / Univers**: Set to 170.
- Dernière Adresse DMX**: Set to 510.
- Ordre**: A section with a 'Démarrer à l'Univers DMX' dropdown and a grid of 16 icons representing different DMX channel orders.
- Univers DMX**: A color-coded legend for 20 DMX universes, numbered #1 to #20.

At the bottom right, a callout box labeled **Auto-orientation des adresses DMX** points to a green checkmark icon, indicating that the DMX addresses are automatically oriented.

## BARRE D'OUTILS MATRICE



**A:** Intervertir la position de 2 cellules et leurs adresses DMX.

**B:** Supprimer ou ajouter une cellule.

**C:** Sélectionner certaines cellules de la matrice. Maintenir SHIFT + CLICK pour une multi-sélection.

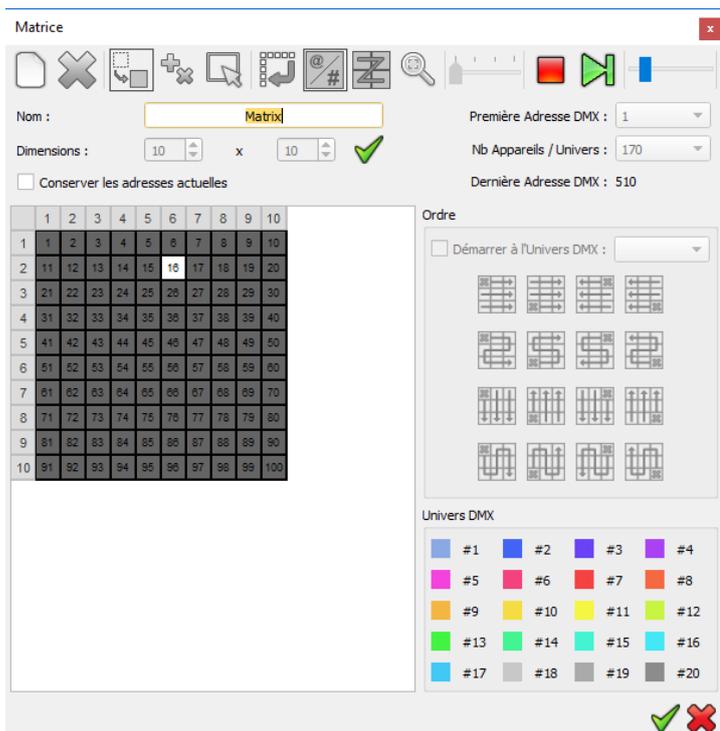
**D:** Supprimer les cellules sélectionnées.

**E:** Afficher les adresses DMX et dessine le chemin d'enchaînement des adresses.

**F:** Jouer un test général pour vérifier la configuration de la Matrice.

**G :** L'éditeur de profil permet de configurer la position des faisceaux de l'appareil sélectionnés (ce dernier doit être « multi beam » ou multi faisceaux). Attention, la modification sera effective dans la matrice uniquement. Pour que la modification soit effective par défaut, retournez dans l'éditeur de profil pour le modifier directement.

## SIMULATION ET VERIFICATION DES ADRESSES DMX

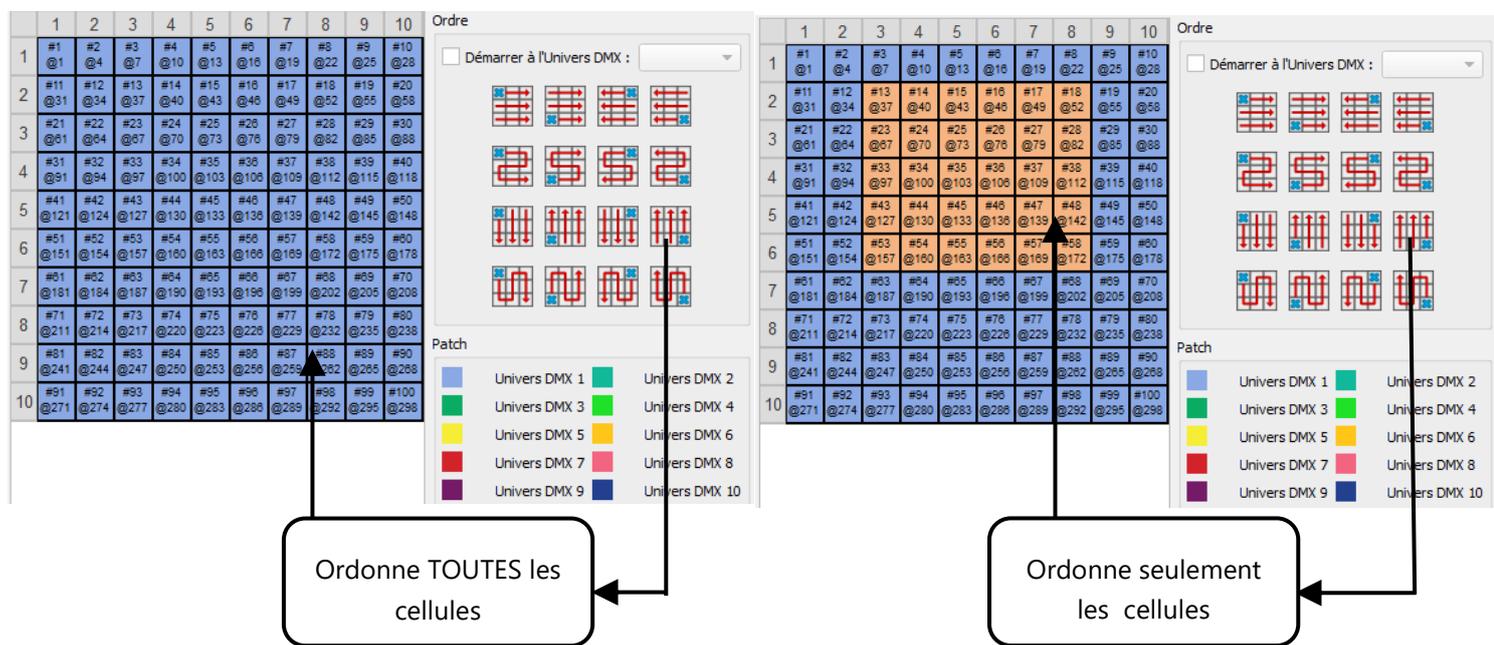


L'option jouer « un test général » permet de vérifier rapidement la concordance des adresses DMX avec l'ordre des appareils physiques. Les éclairages s'allument un par un suivant l'ordre défini dans le gestionnaire de matrice, vous permettant ainsi de détecter rapidement une mauvaise organisation des profils. L'allumage des appareils dépend des présélections définies par défaut aux canaux d'un Profil. Les canaux de type Dimmer, Shutter et Iris doivent avoir une valeur par défaut correcte. Les canaux RVB (RGB) seront positionnés à leurs valeurs maximales.

Vous pouvez faire défiler les pas un par un en cliquant sur le bouton suivant : 

## ORGANISER LES CELLULES DE LA MATRICE

Il est possible de définir un ordre logique et précis pour les cellules sélectionnées et les adresses DMX des profils de la matrice. Il y a 16 configurations typiques possibles (de gauche à droite, du haut vers le bas, etc...). Choisissez la configuration correspondante à votre projet et à l'ordre de vos appareils. Après avoir sélectionné une configuration type, toutes les adresses DMX seront modifiées pour correspondre.



## MODIFIER MANUELLEMENT LES ADRESSES DMX

#1	#2	#3	#4	#5	#6
@1	@4	@7	@10	@13	@16
#11	#12	#13	#14	#15	#16
@31	@34	@37	@40	@43	@46
#21	#22	#23	#24	#25	#26
@61	@64	@67	@70	@73	@76
#31	#32	#33	#34	#35	#36
@91	@94	@97	@100	@103	@106
#41	#42	#43	#44	#45	#46
@131	@134	@137	@140	@143	@146

Il est possible de réorganiser la Matrice avec de simples glisser/déposer d'une cellule vers une autre. La position de l'appareil dans la matrice ainsi que son adresse DMX sont modifiées. C'est très utile lorsque des erreurs d'adressage apparaissent sur une installation et qu'il est obligatoire de modifier le Patch pour quelques cellules.

## SUPPRIMER DES CELLULES DE LA MATRICE

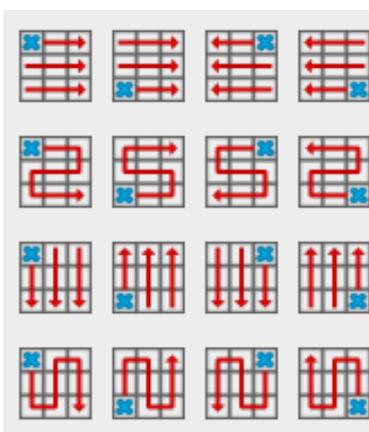
#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
@1	@4	@7	@10	@13	@16	@19	@22	@25	@28
#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
@31	@34	@37	@40	@43	@46	@49	@52	@55	@58
#21	#22	#23	#24	#25	#26	#27	#28	#29	#30
@61	@64	@67	@70	@73	@76	@79	@82	@85	@88
#31	#32	#33	#34	#35	#36	#37	#38	#39	#40
@91	@94	@97	@100	@103	@106	@109	@112	@115	@118
#41	#42	#43	#44	#45	#46	#47	#48	#49	#50
@121	@124	@127	@130	@133	@136	@139	@142	@145	@148
#51	#52	#53	#54	#55	#56	#57	#58	#59	#60
@151	@154	@157	@160	@163	@166	@169	@172	@175	@178
#61	#62	#63	#64	#65	#66	#67	#68	#69	#70
@181	@184	@187	@190	@193	@196	@199	@202	@205	@208
#71	#72	#73	#74	#75	#76	#77	#78	#79	#80
@211	@214	@217	@220	@223	@226	@229	@232	@235	@238
#81	#82	#83	#84	#85	#86	#87	#88	#89	#90
@241	@244	@247	@250	@253	@256	@259	@262	@265	@268
#91	#92	#93	#94	#95	#96	#97	#98	#99	#100
@271	@274	@277	@280	@283	@286	@289	@292	@295	@298

Avec l'outil *Supprimer* vous pouvez retirer une partie des cellules d'une matrice.

Vous devez d'abord sélectionner les cellules à retirer avec l'outil *sélectionner*.

#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
@1	@4	@7	@10	@13	@16	@19	@22	@25	@28
#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
@31	@34	@37	@40	@43	@46	@49	@52	@55	@58
#21	#22	#23	#24	#25	#26	#27	#28	#29	#30
@61	@64	@67	@70	@73	@76	@79	@82	@85	@88
#31	#32	#33					#38	#39	#40
@91	@94	@97					@112	@115	@118
#41	#42	#43					#48	#49	#50
@121	@124	@127					@142	@145	@148
#51	#52	#53					#58	#59	#60
@151	@154	@157					@172	@175	@178
#61	#62	#63					#68	#69	#70
@181	@184	@187					@202	@205	@208
#71	#72	#73	#74	#75	#76	#77	#78	#79	#80
@211	@214	@217	@220	@223	@226	@229	@232	@235	@238
#81	#82	#83	#84	#85	#86	#87	#88	#89	#90
@241	@244	@247	@250	@253	@256	@259	@262	@265	@268
#91	#92	#93	#94	#95	#96	#97	#98	#99	#100
@271	@274	@277	@280	@283	@286	@289	@292	@295	@298

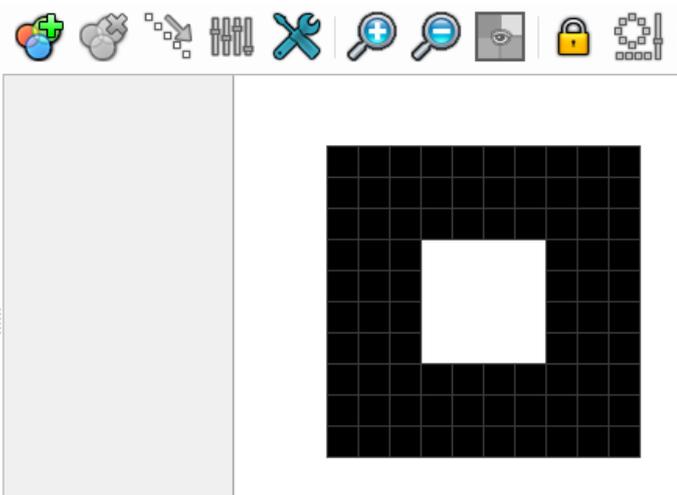
Puis supprimez et créez un trou dans la matrice. La suppression libère les adresses DMX.



Il est possible de réutiliser les adresses libres et d'optimiser son Patch en sélectionnant l'une de 16 configurations types. L'ordre des adresses DMX sera réaffecté et prendra en compte les cellules vides en positionnant toutes les adresses des appareils les unes à la suite des autres. Ce procédé permet de gagner de l'espace DMX sur votre Patch et de récupérer des canaux DMX libres pour ajouter d'autres appareils. Le logiciel peut gérer jusqu'à 32 univers dans une matrice.

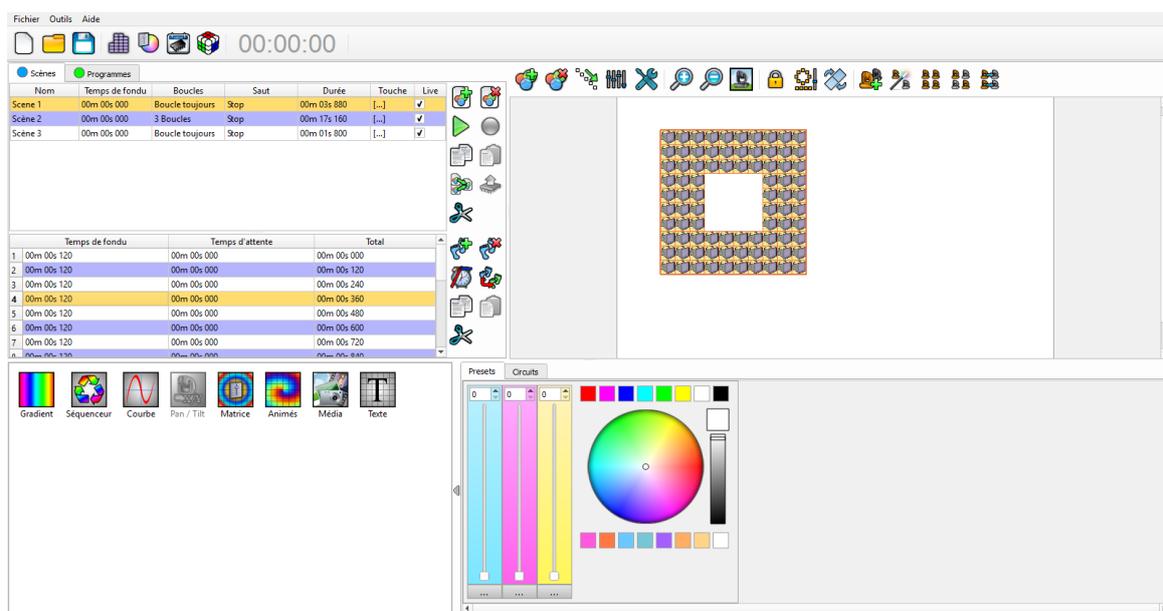
Supprimer et réorganiser des cellules permet à l'utilisateur d'agrandir la dimension et la résolution d'une matrice sans être obligé de déplacer les appareils et modifier leurs adresses manuellement.

## METTRE A JOUR OU MODIFIER LE PATCH EN MODE MATRICE



Il est possible de modifier le Patch à tout moment pour ajouter, supprimer ou changer les adresses des profils en cliquant sur le bouton *Ajouter* de la barre d'outils. Les modifications apparaîtront dans la zone de sélection après confirmation du nouveau Patch. Dans le cas de modifications d'adresses, le contenu des scènes et des programmes est automatiquement déplacé vers les nouvelles adresses.

## CONSEQUENCES DU PATCH DANS LE LOGICIEL

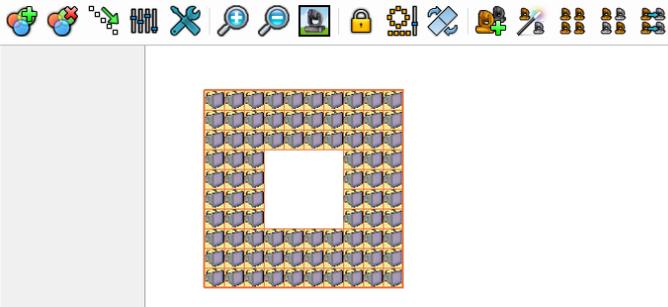


Lorsque les adresses des profils correspondent aux adresses DMX des éclairages, le patch peut être validé en cliquant sur OK. Le logiciel récupère toutes les informations du patch pour générer des fonctionnalités spécifiques aux types d'appareils utilisés.

Tous les profils apparaissent alors dans le mode éditeur. Les pictogrammes des appareils sont affichés dans la zone 2D de sélection ce qui permet à l'utilisateur de visualiser son projet dans son ensemble.

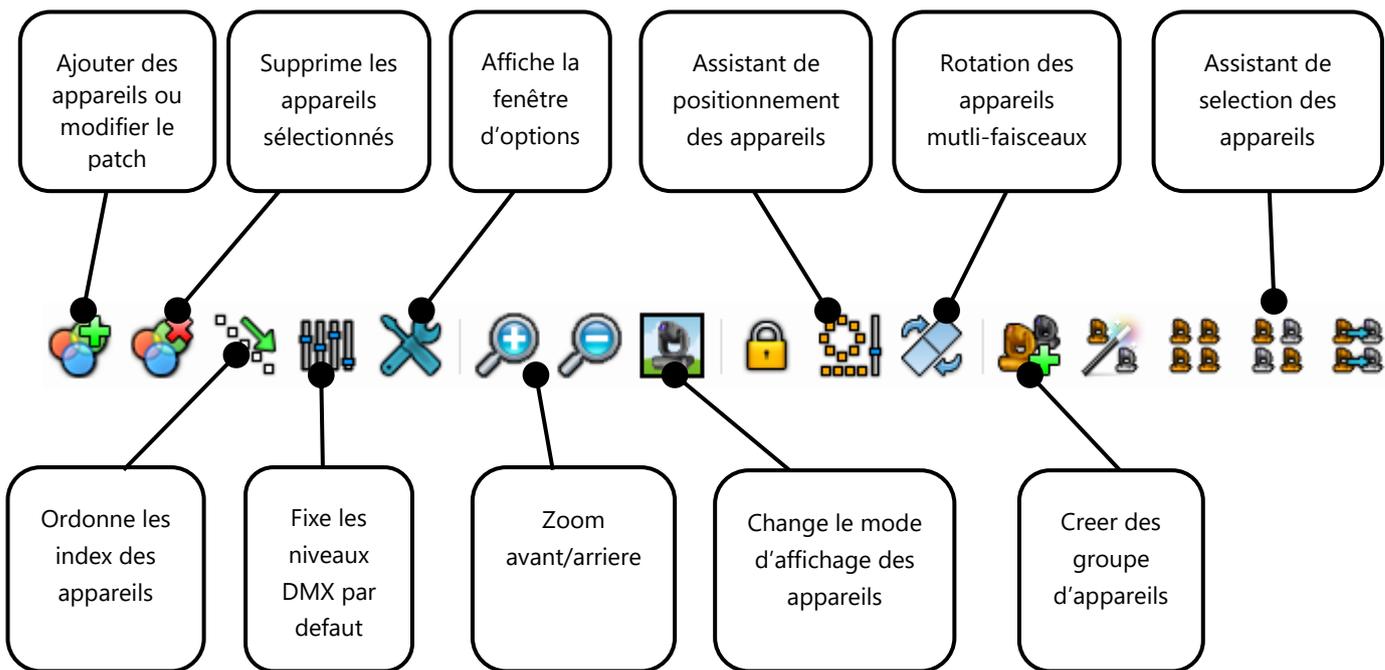
Le logiciel est maintenant configuré et peut être utilisé pour la programmation DMX du show lumière. Lorsque l'on sélectionne une famille d'appareil à partir de la zone de sélection 2D, les circuits correspondants apparaissent en bas de l'écran.

## ZONE 2D



Le logiciel est maintenant configuré et peut être utilisé pour la programmation DMX du show lumière. Lorsque l'on sélectionne une famille d'appareil à partir de la zone de sélection 2D, les circuits correspondants apparaissent en bas de l'écran.

Barre d'outils de la zone de sélection:





## FOCUS SUR LES OPTIONS D’AFFICHAGE DE LA ZONE 2D

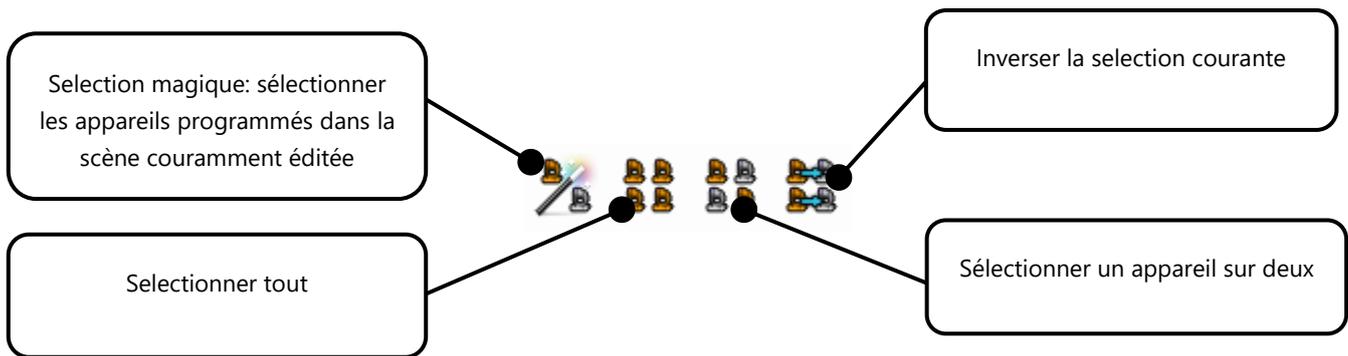
Il est possible d’afficher un plan de feu ou un schéma de la salle et répartir ensuite les appareils sur l’espace suivant leurs positions respectives.



## FOCUS SUR L’ASSISTANT DE POSITIONNEMENT



## FOCUS SUR L'ASSISTANT DE SÉLECTION



## FOCUS SUR LES GROUPES D'APPAREILS

Cet outil permet de mémoriser 12 groupes de sélection qui pourront être rappelés à tout moment grâce aux touches F1 à F12 de votre clavier.



F1

F2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33					38	39	40
41	42	43					48	49	50
51	52	53					58	59	60
61	62	63					68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

**Etape 1 :** Sélectionner des appareils.

**Etape 2 :** Définir la touche de raccourci.



Raccourcis

Raccourci clavier

Sélectionner un raccourci clavier :

Raccourcis déjà utilisé(s) (Cliquer pour supprimer)

F1

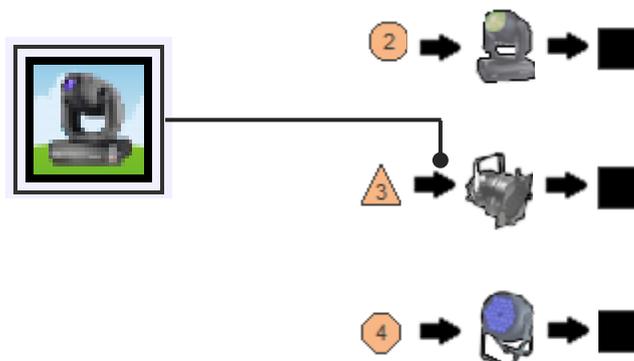
✓ ✗

**Etape 3 :** Le groupe est enregistré sur la touche et un bouton apparaît dans la barre de groupe. Utilisez ce bouton ou le clavier pour rappeler la sélection.



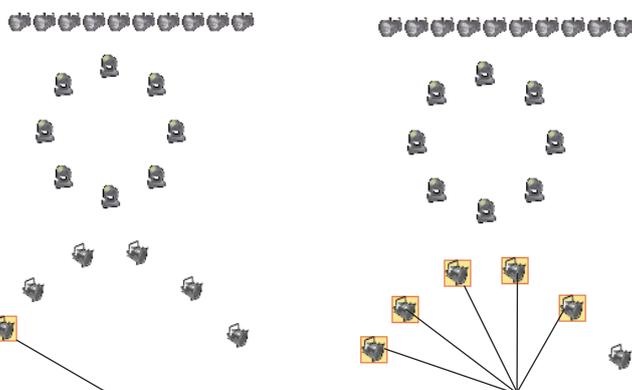
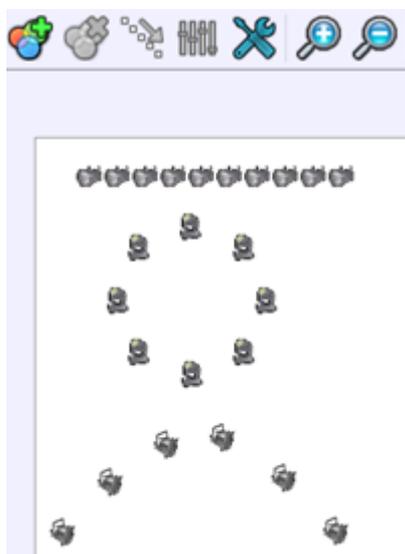
## FOCUS SUR LES MODES D’AFFICHAGE

Vous pouvez alterner entre les formats d’affichage des appareils dans la zone de sélection. Vous pouvez choisir entre images, pictogrammes ou couleur dans l’éditeur de profils.



## SELECTION D’APPAREILS

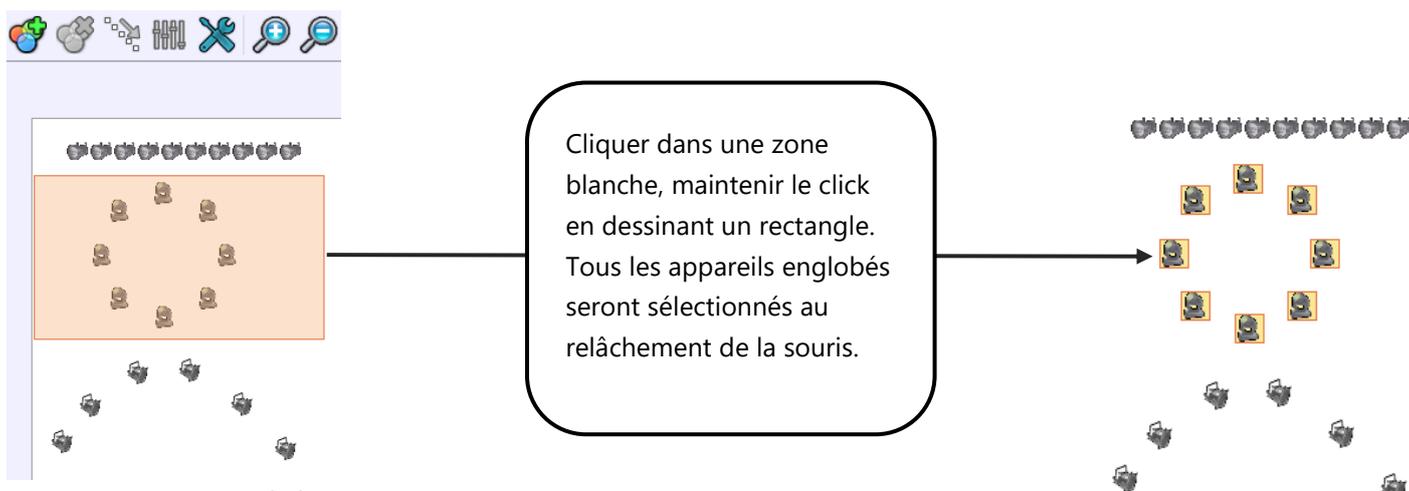
Dans la zone de sélection vous pouvez sélectionner / ou désélectionner les appareils en cliquant dessus



Cliquer pour sélectionner

Maintenir CTRL + Click pour la multi-sélection

Sélection en dessinant un rectangle de sélection :



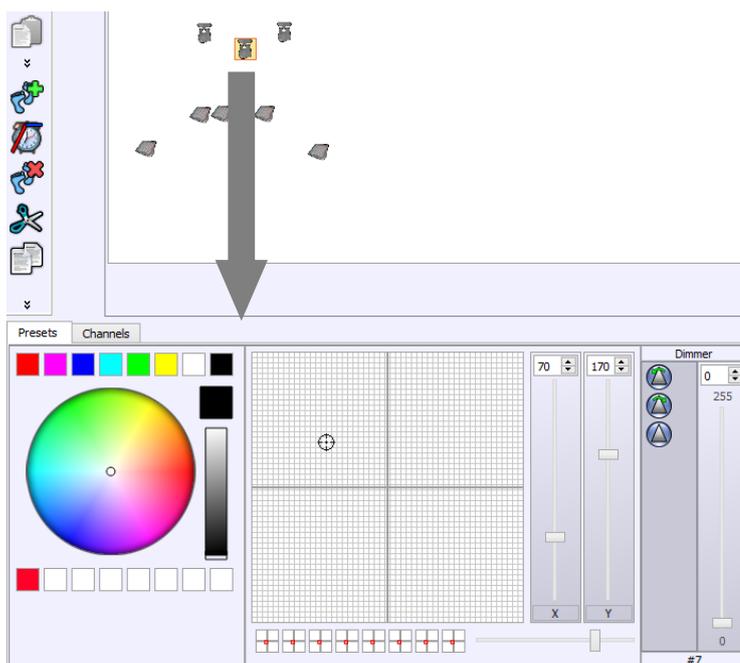
Vous pouvez tout désélectionner en cliquant dans une zone blanche du plan.



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

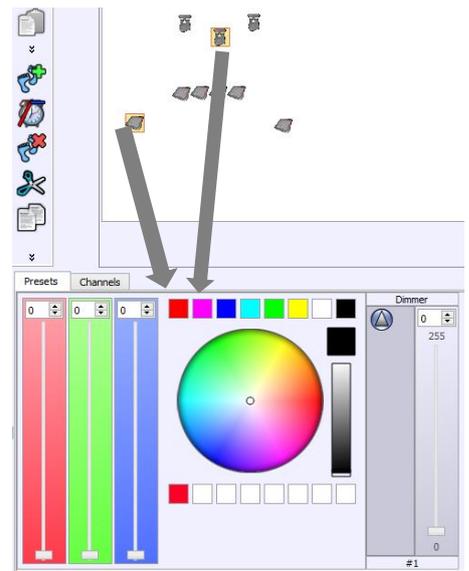
**Les niveaux DMX sont applicables uniquement sur les appareils qui sont sélectionnés. Assurez-vous de la bonne sélection des appareils avant toute opération.**

## FENETRES DES CIRCUITS ET PRESETS



Lorsque que l'on sélectionne des appareils de même type, les canaux et leurs présélections s'affichent automatiquement dans les contrôles situés en dessous de la zone de sélection. Il est possible d'apercevoir tous les canaux définis auparavant avec l'éditeur de Profils.

Lorsque l'on sélectionne 2 (ou plus) appareils de différents types, le logiciel affiche seulement les canaux communs. Les canaux communs pouvant être affichés sont l'intensité (Dimmer), le Focus, l'Iris, le Zoom, les couleurs RVB (RGB), le blanc, l'ambre, les couleurs CMJ (CMY) et le Pan Tilt. Par exemple, si je sélectionne 2 appareils différents et avec chacun des canaux Pan Tilt, la présélection Pan/Tilt sera affichée dans les contrôles. Il en sera de même avec une intensité (dimmer) commune. En revanche, si seul un des appareils possède la fonction de couleur RVB, alors le logiciel n'affichera pas la palette de couleur RVB dans les contrôles.



## FENETRE DES CANAUX ET PRESETS

Située en dessous de la zone de sélection 2D, la zone des contrôles se décline en 2 modes d'affichage : le mode d'affichage Circuit et le mode d'affichage Preset.

### LE MODE D'AFFICHAGE CIRCUIT

Le mode d'affichage circuit reproduit virtuellement des curseurs classiques pour chacun des circuits DMX. Le logiciel peut contrôler 128 univers DMX de 512 canaux donc chaque utilisateur a la possibilité de basculer d'un univers à l'autre. Le logiciel propose 3 couleurs de circuits : gris clair pour les canaux neutres (aucun profil associé), et deux autres couleurs pour distinguer les appareils pairs et impairs.

Sélecteur d'univers DMX

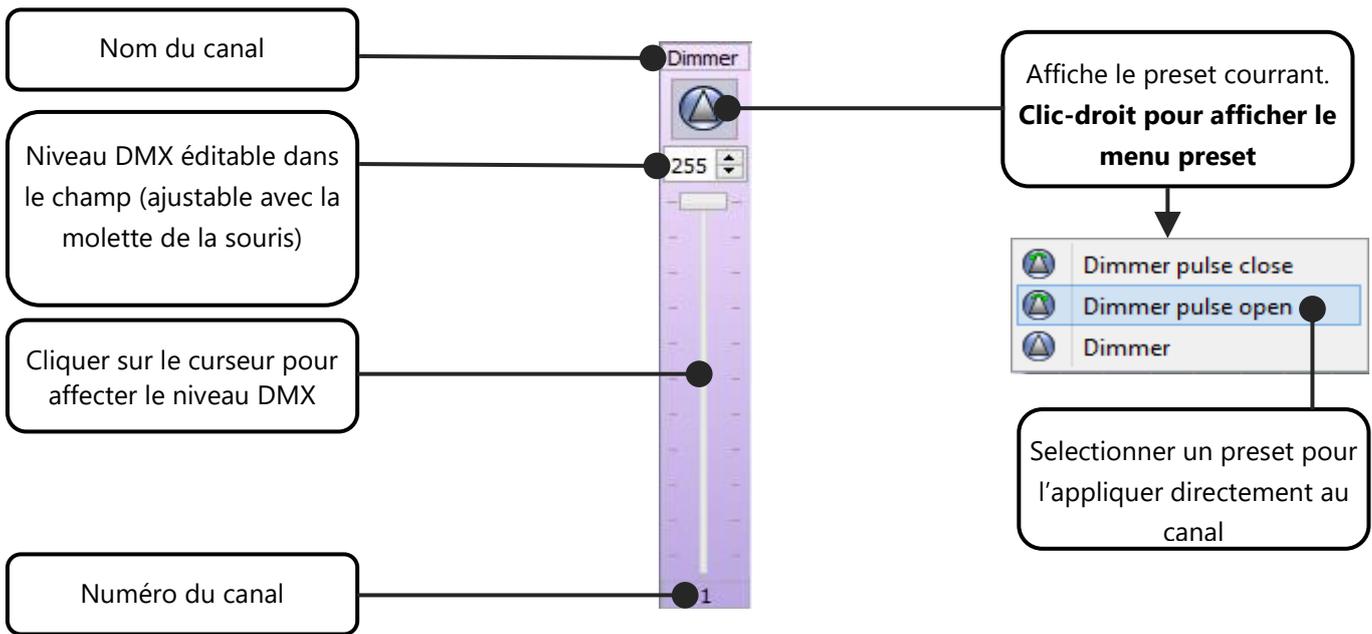
Naviguer dans les pages d'univers 16 par 16

Défilement des canaux 1 à 512

Régler la plage d'affichage des circuits (de 32 à 512)

Naviguer dans les pages des circuits

## Curseur d'intensité DMX

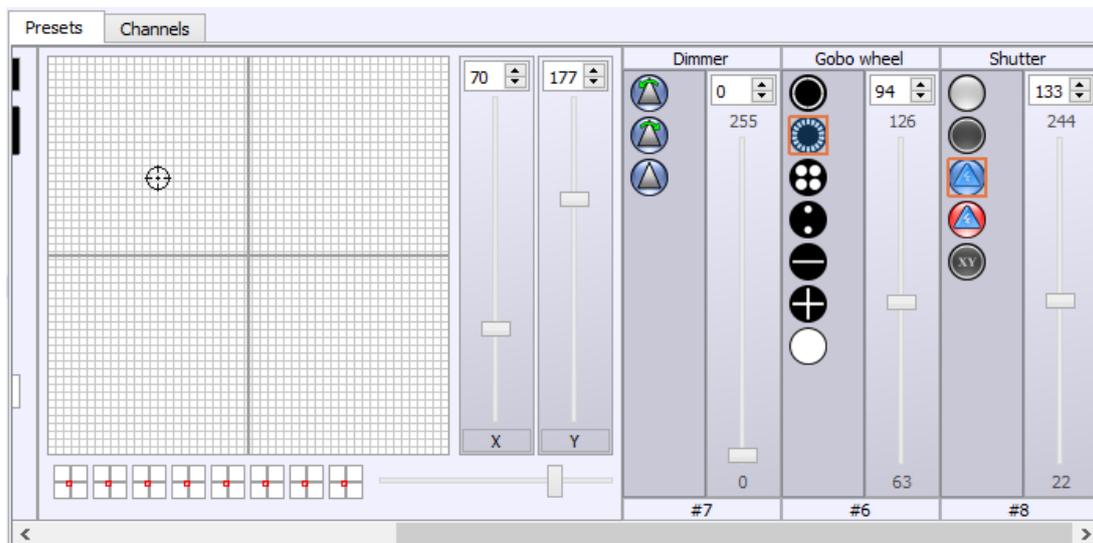


## LE MODE D’AFFICHAGE PRESET

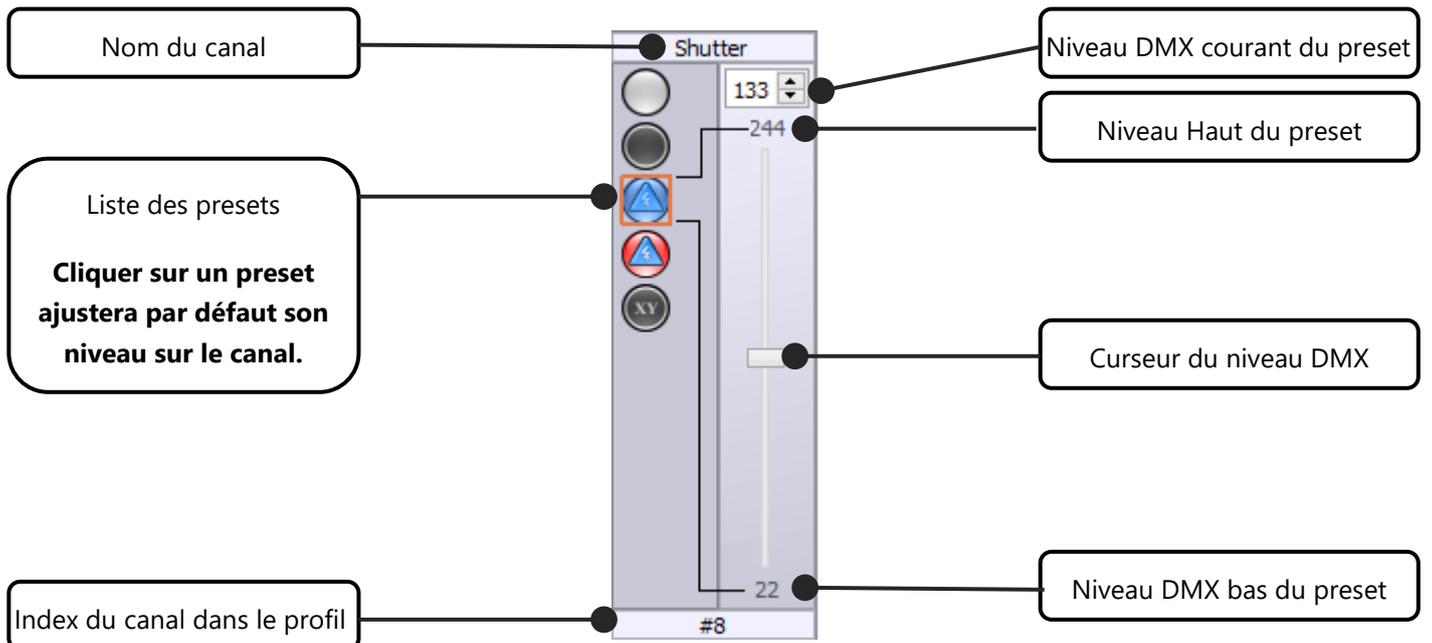
Le second mode de contrôle est le plus intéressant, c'est le mode présélection (Preset) : autrement dit, celui qui est utilisé par défaut par le logiciel. Il suit les valeurs DMX paramétrées dans les Presets.



Si aucun appareil n'est sélectionné alors la fenêtre Presets reste vide.

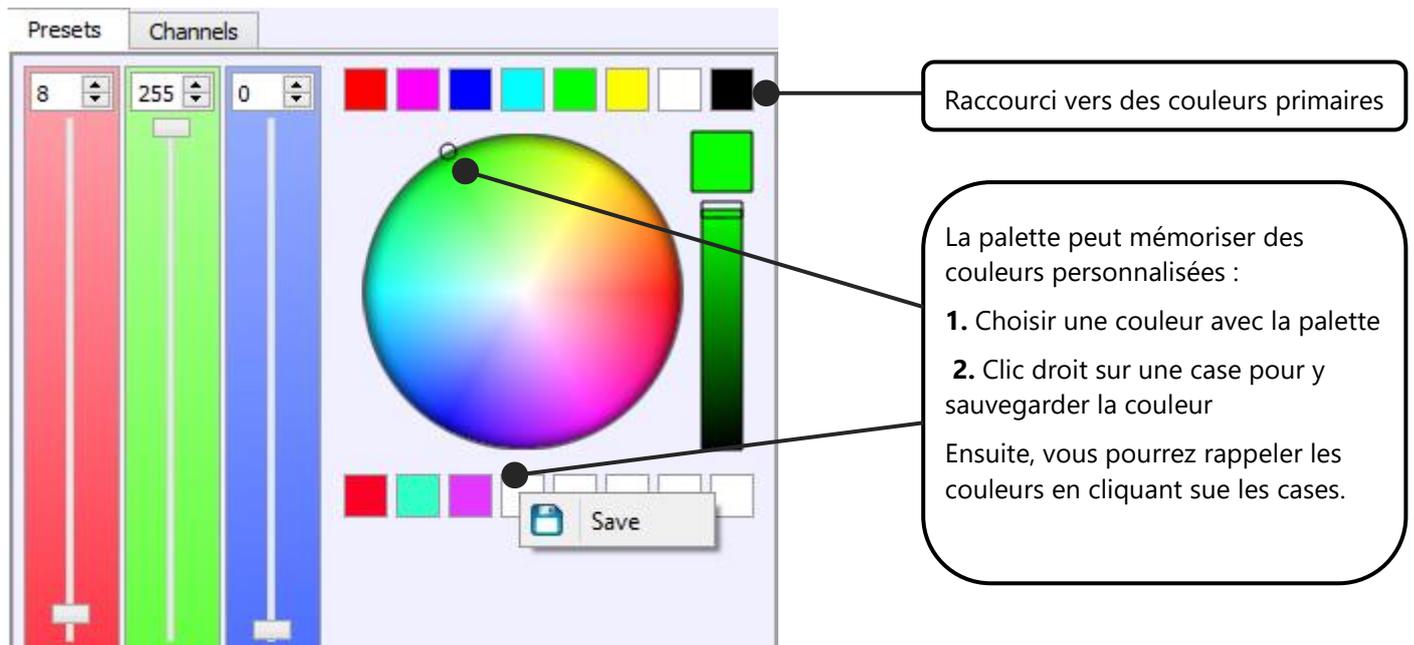


## Interface de gestion des Presets DMX



Le curseur permet d'ajuster la valeur DMX du preset sélectionné entre sa valeur maximale et sa valeur minimale définies préalablement. Référez-vous au chap. 1 **Comment créer des profils** pour plus d'informations.

## Palette de couleur RGB

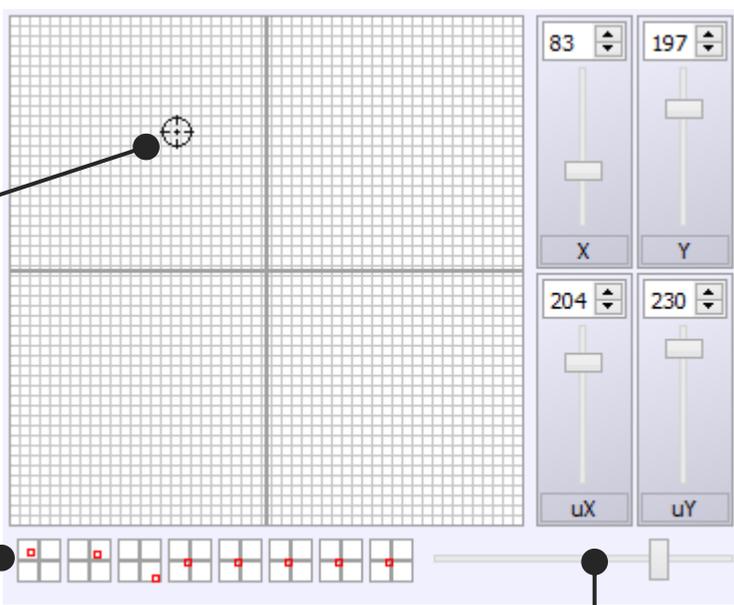


## Palette de mouvement Pan et Tilt

La palette peut sauver des positions personnalisées:

1. Choisir une position sur la palette
2. Clic-droit sur une case pour y sauvegarder la position XY.

Ensuite, vous pourrez rappeler ces positions en cliquant sur les cases.



Ajuster la sensibilité de la souris pour une plus grande précision

**NOTE:** Le mode présélection gère automatiquement les différents univers DMX. Il n'est donc pas nécessaire de passer d'un univers à un autre comme avec le mode circuit.

## CREER DES SCENES ET DES PROGRAMMES

Vous pouvez maintenant à tout moment créer et mettre à jour votre Patch DMX et utiliser les contrôles (circuits ou présélections) du logiciel.

Souvenez-vous, l'exactitude de votre patch constitue la base d'une bonne programmation DMX. La prochaine étape consiste à créer des scènes, des programmes et des séquences DMX qui constitueront votre Show final. Grâce à une méthodologie simplifiée et des fonctionnalités optimisées, la création d'un show DMX devient rapide et accessible à tous. Référez-vous au chapitre 3 **Comment créer des scènes et des programmes** pour réaliser une superbe programmation DMX.