

# MANUEL UTILISATEUR COMMENT UTILISER LE GENERATEUR D'EFFETS

V. 1.7.0

<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>Affichage et ouverture du générateur d'effet .....</b>	<b>3</b>
<b>Présentation des différents effets.....</b>	<b>4</b>
Effet Gradient .....	5
Effet Séquenceur.....	6
Effet Courbes.....	7
Effet Pan & Tilt.....	8
Effet Matrice .....	9
Effets Animés.....	10
Effet Media .....	11
Effet Texte.....	12
<b>Niveaux statiques supplémentaires.....</b>	<b>12</b>
<b>Ordre de parcours.....</b>	<b>13</b>

## INTRODUCTION

Ce chapitre vous permettra une prise en main rapide du générateur d'effets et de ses options. Le générateur d'effets est une fonctionnalité très intéressante du logiciel ; il permet de créer rapidement des effets visuels complexes en générant automatiquement les Pas DMX correspondants.

Il y a 2 familles d'effets possibles : les effets Standard qui s'appliquent à tous les types d'appareils et les effets Matrices qui ne s'appliquent qu'aux appareils configurés en matrices.

Les fonctionnalités sont liées aux types d'appareils utilisés dans le projet : par conséquent le paramétrage des profils et leur patch sont des étapes préliminaires indispensables pour permettre au logiciel de générer les effets correspondants.

## AFFICHAGE ET OUVERTURE DU GENERATEUR D'EFFET

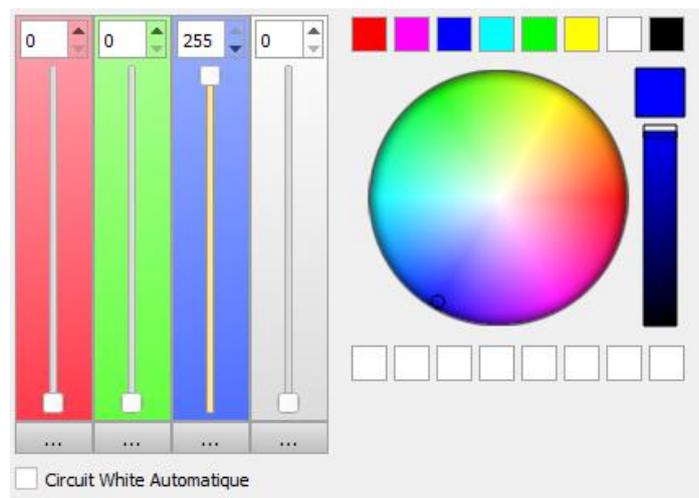
Pour afficher la liste des effets, il faut d'abord sélectionner un ou plusieurs appareils dans la zone de sélection 2D et ensuite ajouter ou créer une nouvelle scène ou un nouveau programme. Si les 2 conditions sont respectées, les effets disponibles apparaîtront automatiquement en bas à gauche de l'écran.

## PRESENTATION DES DIFFERENTS EFFETS

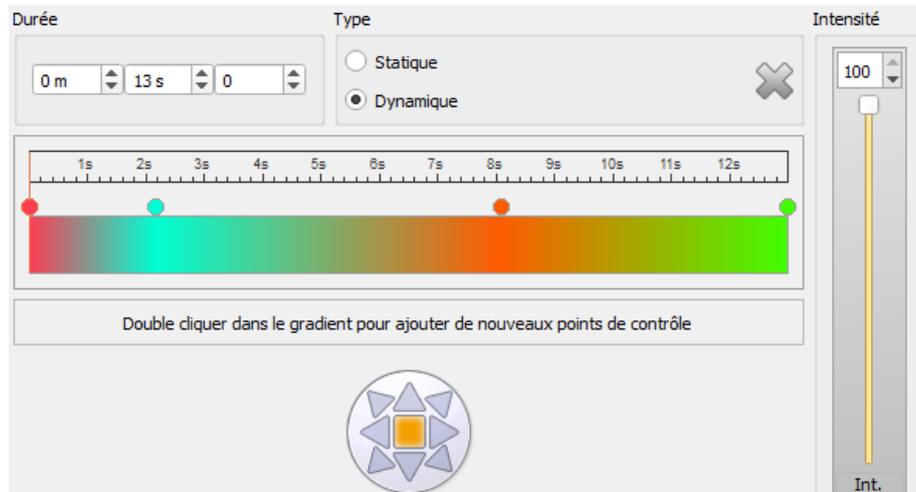


### Liste des effets disponibles

**Note:** Dans tous les effets présentés ci-dessous, les changements de couleur s'effectuent via la palette de couleur située dans l'onglet « Presets ». Les autres paramètres sont accessibles depuis la fenêtre d'édition de l'effet en bas à gauche.



## EFFET GRADIENT



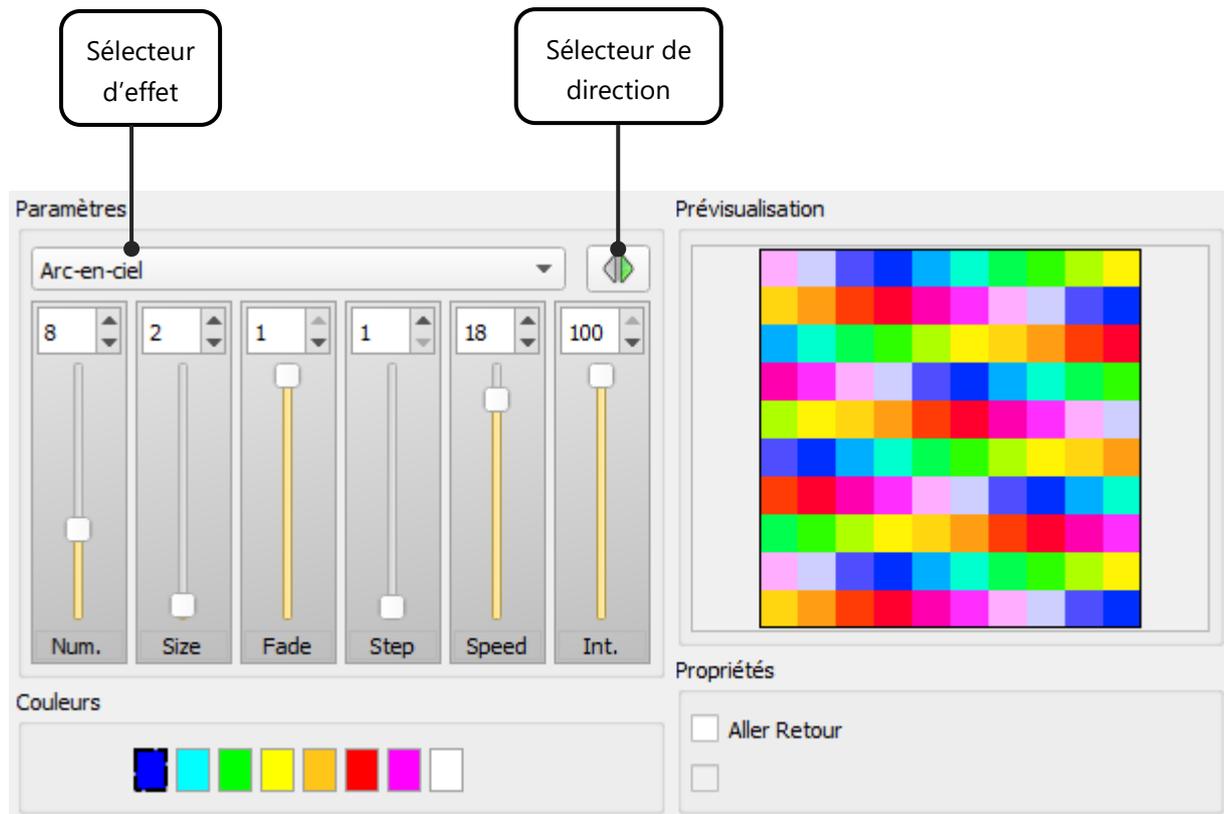
L'effet gradient permet de créer des fondus de couleurs sur un groupe d'appareils.

Un double clic dans la zone de couleur permet d'ajouter de nouveaux points de contrôle dont vous pouvez modifier la couleur et l'emplacement. Vous pouvez sélectionner le sens du fondu avec les flèches de direction.

2 types de gradients sont disponibles :

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

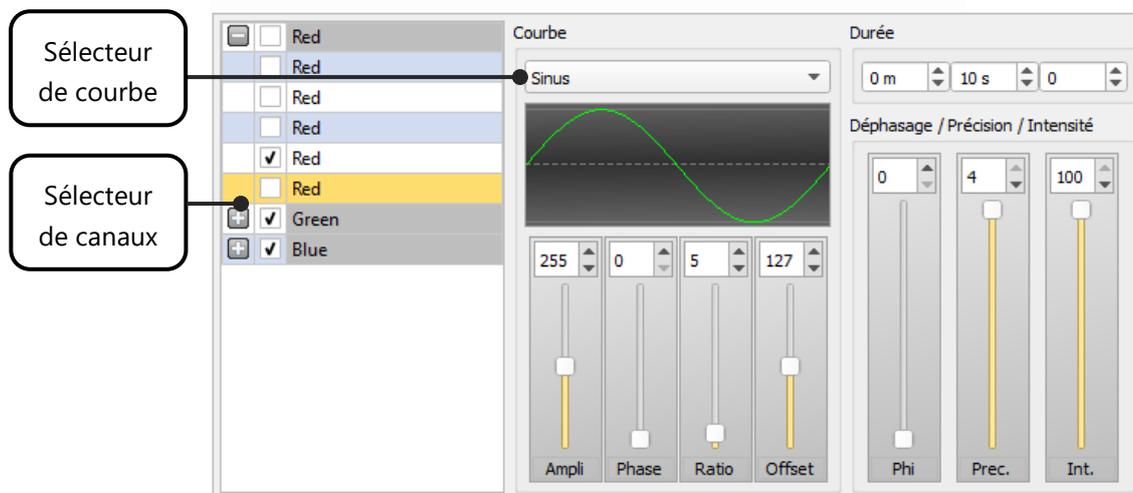
## EFFET SEQUENCEUR



L'effet Séquencer permet de créer des enchaînements de couleurs linéaires, paramétrables via la liste déroulante des paramètres. Vous pouvez choisir le sens de parcours, le nombre de couleurs, modifier ces couleurs, la taille de chaque couleur (en nombre d'appareils), la taille du fondu, le nombre de pas sautés, la vitesse ainsi que l'intensité générale.

Les propriétés permettent de sélectionner (en fonction de l'effet) le type de transition entre les couleurs (fondu ou direct), le parcours de l'effet (simple ou aller-retour) et la continuité de l'effet.

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



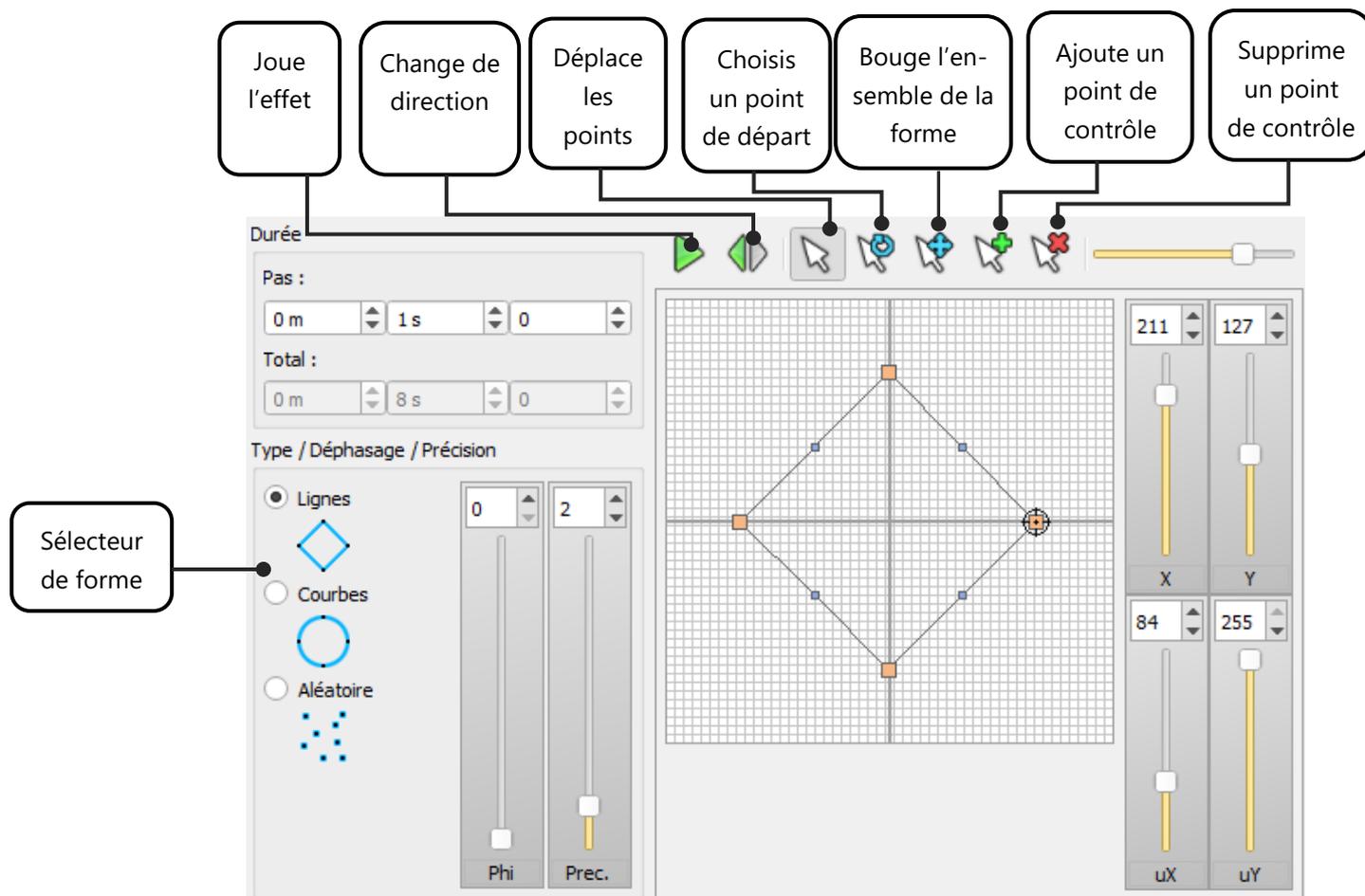
L'effet courbe permet d'affecter une courbe mathématique sur chaque circuit de la sélection d'appareils faisant varier le niveau DMX (de 0 à 255) du circuit en fonction de la courbe choisie. Pour affecter un circuit, il suffit de le cocher dans la liste (pour les appareils multi faisceaux il est possible de sélectionner faisceaux par faisceau en cliquant sur + pour les afficher séparément). Les différentes courbes sont accessibles depuis la liste déroulante. Pour chaque type de courbe, il est possible d'ajuster différents paramètres tels que l'amplitude, la phase, le ratio et l'offset. La durée, commune à tous les circuits de l'effet, peut être modifiée dans le casier de durée prévu à cet effet au-dessus et à droite de l'effet.

Enfin, il est possible de jouer avec 7 paramètres pour affiner le résultat final :

Enfin, il est possible de jouer avec 7 paramètres pour affiner le résultat final :

- **Ampli** : les appareils sélectionnés jouent le même effet avec une amplitude régulière de la courbe modifiée.
- **La phase PHI** : les périphériques sélectionnés jouent le même effet avec un décalage de la courbe.
- **Ratio** : ajuste le nombre d'échantillons de la courbe et donc le nombre d'étapes générées.
- **Offset** : les appareils sélectionnés jouent la même courbe avec un décalage global de l'intensité de la courbe.
- **Déphasage PHI** : les appareils sélectionnés joueront le même effet avec un décalage temporel entre chaque appareil sélectionné.
- **La précision** : permet d'ajuster le nombre d'échantillons et donc le nombre de Pas générés.
- **Intensité** : l'intensité de l'effet sur les appareils peut être augmentée ou diminuée.

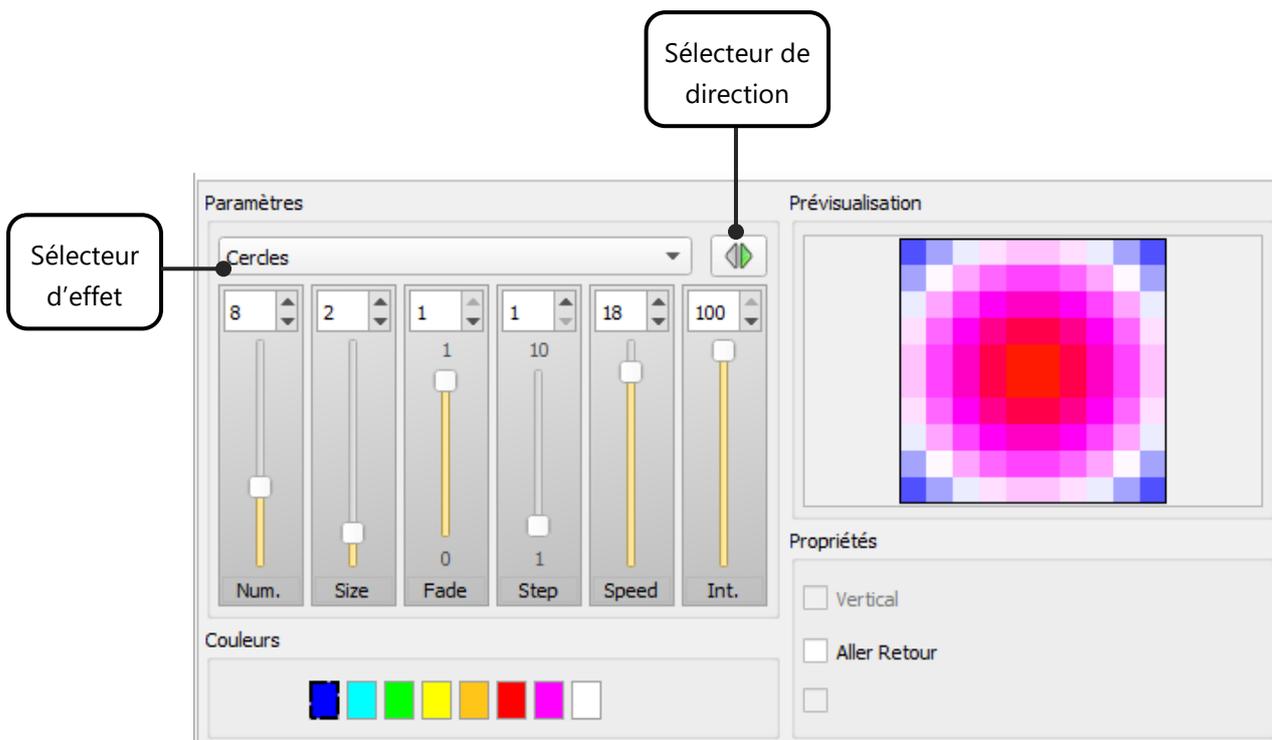
**Remarque** : Plus le ratio de la courbe est élevé, plus la précision devra être augmentée pour obtenir le résultat escompté.



L'effet Pan Tilt permet de créer rapidement des mouvements et des formes plus ou moins complexes pour les appareils de type Lyre ou Scanner. Il propose 7 formes de base. Lorsque vous sélectionnez une forme, il vous sera demandé d'entrer le nombre de points de contrôle de la forme (en orange). Ces points permettent de modifier la forme géométrique créée. Le casier de saisie de la « Durée du pas » permet de modifier le temps entre chaque point de contrôle et d'influencer la vitesse générale de l'effet.

Enfin, les paramètres permettent d'accéder aux fonctionnalités suivantes :

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

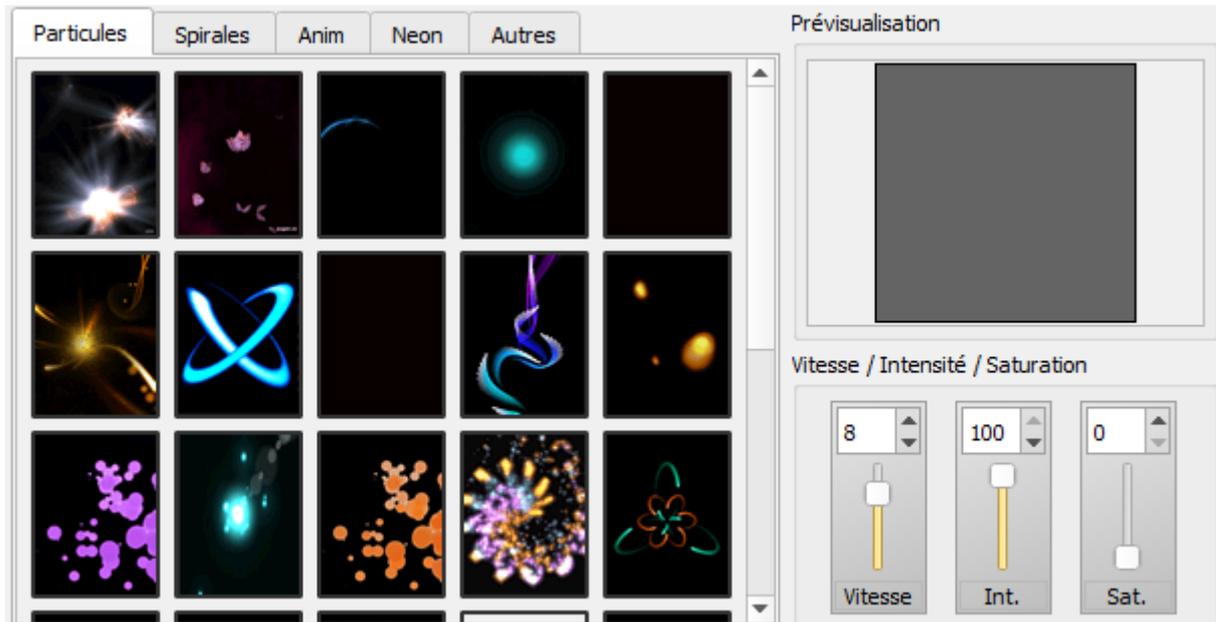


L'effet Matrice permet de créer des effets de couleur pour les matrices d'appareils possédant des circuits RGBW/CMY. Il dispose de plusieurs types d'effets qu'il est possible de sélectionner via la liste déroulante.

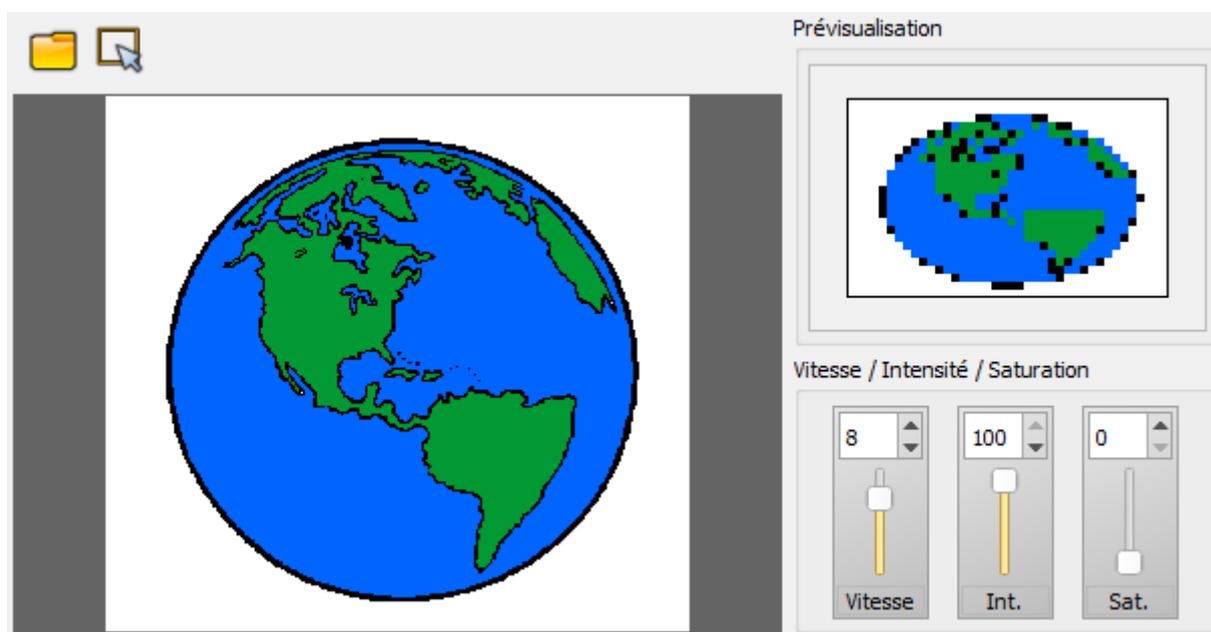
Vous pouvez choisir le sens de parcours, le nombre de couleurs, modifier ces couleurs, la taille de chaque couleur (en nombre d'appareils), la taille du fondu, le nombre de pas sautés, la vitesse ainsi que l'intensité générale.

Les propriétés permettent de sélectionner (en fonction de l'effet) le type de transition entre les couleurs (fondu ou cassure), le parcours de l'effet (simple ou aller-retour) et le sens de l'effet (vertical ou horizontal).

Cet effet fonctionne uniquement avec des appareils configurés en matrice. Il est obligatoire de préalablement créer un Patch DMX avec une matrice pour vos appareils. (Cf. chapitres « Création de Profils » et « Patcher des Profils »).



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



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

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

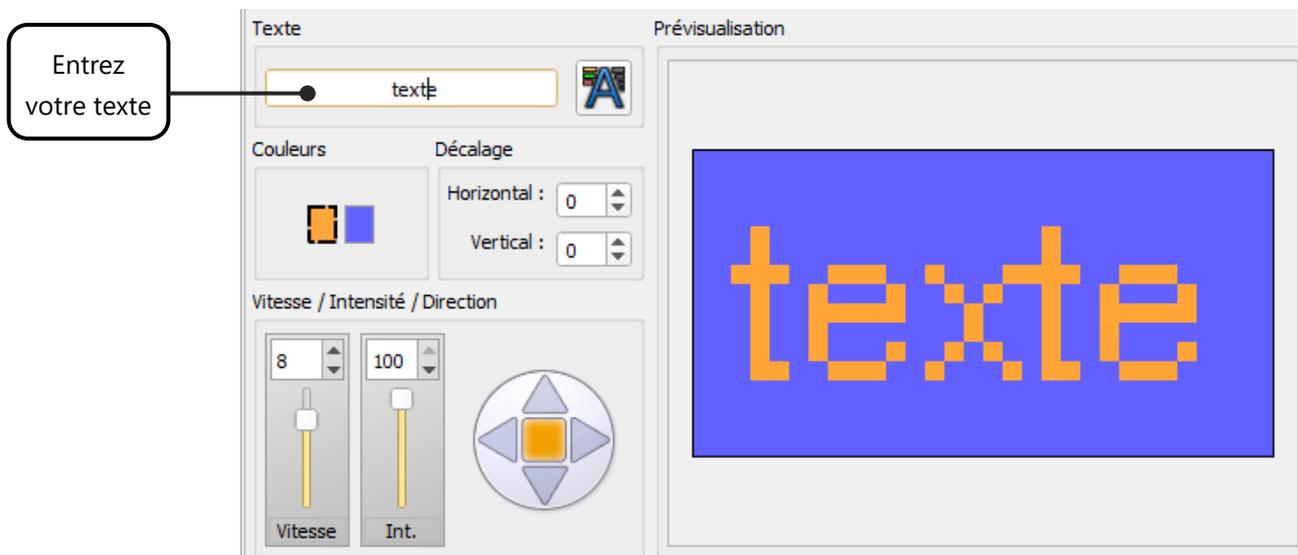
Le bouton « Ouvrir » permet de sélectionner le fichier à appliquer à la matrice.

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

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

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

## EFFET TEXTE



L'effet Texte permet de faire défiler du texte sur une matrice RGB/CMY. Taper le texte à afficher dans la zone de saisie et sélectionnez la police souhaitée.

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

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

**Astuce:** il est possible en utilisant le mode HTP, de combiner plusieurs effets de matrices, comme par exemple un texte avec une animation de fond.

## NIVEAUX STATIQUES SUPPLEMENTAIRES

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

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

Le bouton effet restituera les niveaux correspondants à la sélection.

## ORDRE DE PARCOURS

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



### Choix de l'ordre de parcours des appareils sélectionnés

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

A tout moment vous pouvez appeler la fenêtre des indices pendant l'édition de l'effet.

Le générateur d'effets permet à l'utilisateur de créer un show de qualité rapidement et très simplement. Le logiciel offre également un panel d'options complémentaires permettant de configurer l'interface selon les besoins de l'utilisateur. Ces options de configurations vous sont présentées dans le manuel « Comment utiliser les Options Avancées ».