

AcidLight

3.0.5.1

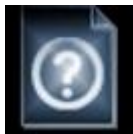
Mode d'emploi



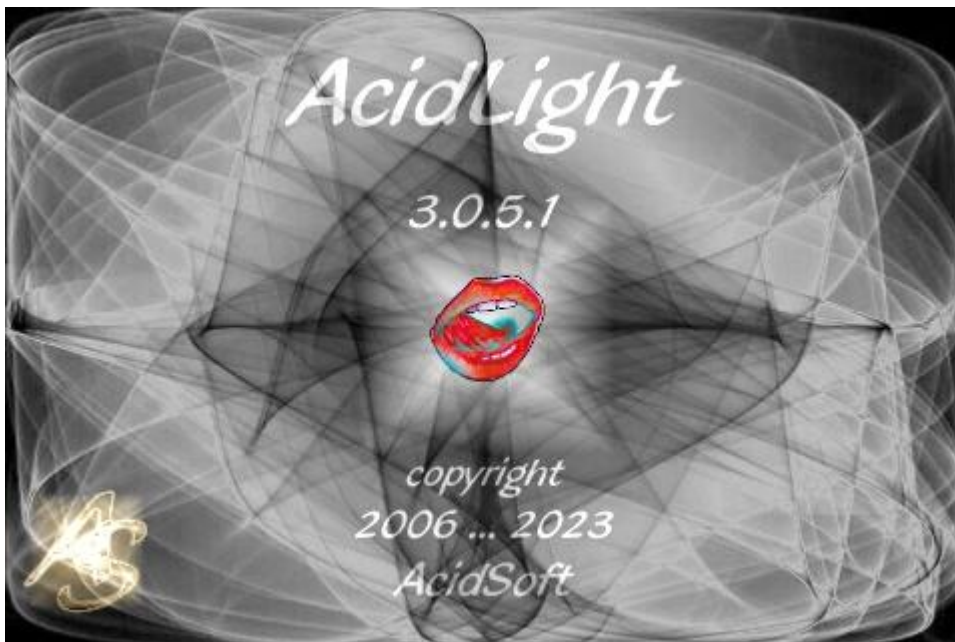
Copyright 2023 AcidSoft

Table des matières :

- <u>Aide de AcidLight</u>pg.	3
- <u>Généralités</u>pg.	4
- <u>Interface principale</u>pg.	10
- <u>Circuits</u>pg.	17
- <u>Groupe</u> s.....pg.	27
- <u>Cues</u>pg.	33
- <u>Séquence</u>pg.	38
- <u>Playback</u>pg.	47
- <u>Submasters</u>pg.	55
- <u>Submasters Pages</u>pg.	63
- <u>Independents Masters</u>pg.	67
- <u>Effects</u>pg.	70
- <u>Virtual Sequences</u>pg.	77
- <u>AutoCommandOnly Cues</u>pg.	82
- <u>Spectacle</u>pg.	86
- <u>Shows Manager</u>pg.	96
- <u>Patch</u>pg.	100
- <u>Layers</u>pg.	106
- <u>Setup</u>pg.	108
- <u>Setup DMX</u>pg.	116
- <u>Editeur</u>pg.	120
- <u>Macros</u>pg.	129
- <u>Midi</u>pg.	135
- <u>TapTempo/Vu</u>pg.	142
- <u>Réseau</u>pg.	145
- <u>Télécommande</u>pg.	151
- <u>Programme</u>pg.	154
- <u>Annexes</u>pg.	162



AcidLight - Help



- Vers Titre de rubrique.



- Vers Rubriques.



AcidLight : copyright AcidSoft <http://www.acidsoft.ch/>



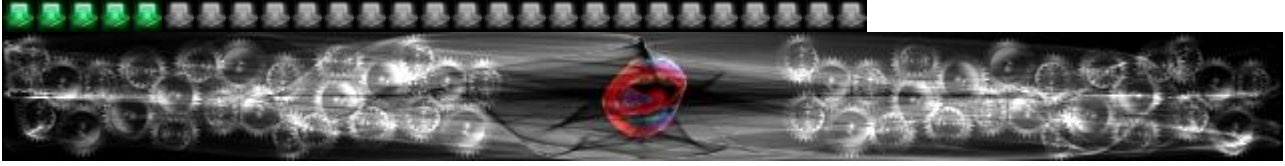
USB - DMX Interfaces : copyright ENTTEC <http://www.enttec.com/>



Art-Net : Copyright Artistic Licence Holdings <http://artisticlicence.com/>



Généralités





Présentation



AcidLight version 3.0.5.1 (août 2023)

Console de lumière sur PC - Windows, pour l'éclairage de spectacles de théâtre, danse, etc. ...
Cette console est prévue de préférence pour du matériel conventionnel (gradateurs) et non pas pour des Moving Lights, quoique possible.



Caractéristiques :

- 512 circuits
- 512 dimmers DMX (1 univers dmx)
- 8192 cues (mémoires)
- 8192 pas de séquence
- 8192 AutoCommandsOnly Cues
- 128 Channel Times (Time Group) par cue
- 512 groupes de circuits
- 512 effets-chasers avec :
 - 32 circuits par chaser
 - 32 pas par chaser
 - 16 chasers peuvent tourner simultanément
- 16 SubMasters
- 512 pages de SubMasters
- 64 macros
- 8 Independent Masters
- Fonction RGB, 128 couleurs enregistrables
- 64 séquences virtuelles de 4 minutes max chacune
 - 16 séquences virtuelles peuvent tourner simultanément
- Transfert automatique (Go/Hold/Revert) ou manuel avec contrôleur Midi extérieur.
- Patch proportionnel avec 5 courbes de sortie (dont une personnalisable)
- Import-Export au format Ascii Light Cue (.ASC)
- Entrée - Sortie MIDI
- Chasers et/ou Séquence déclenchés par TapTempo et/ou son-audio
- Communication par réseau Ethernet ou WiFi, protocole OpenSound Control-OSC (UDP , TCP)
- Télécommande par smartphone Android (WiFi)
- Layer de circuits personnalisable
- Démarrage et arrêt programmables sur minuterie
- Interfaces DMX supportées :
 - OpenDmxUsb (ENTTEC) ou équivalents
 - DmxUsbPro (ENTTEC) ou équivalents
 - Art-Net / DMX (1 univers)
 - sACN / DMX (1 univers)



Configuration requise



Configuration minimale :

- Processeur : > 1GHz (Pentium 4, M, Celeron, AMD, core ...).
- Mémoire : 2GB (4GB recommandé).
- Disque Dur : 4GB libres.
- Affichage : 1024 x 768 x 24bpp.
- Clavier 84 touches.
- Souris (si possible avec roulette).
- 1 port USB 2.0 libre pour l'interface USB DMX.
- 1 port ETHERNET pour l'interface ART-NET DMX.
- Ports Midi In / Midi out (optionnel).
- Connection réseau Ethernet ou WiFi (optionnel).
- Lecteur de disquettes 3"1/2 (optionnel import-export)
- Entrée - Sortie Audio (optionnel)

- Microsoft Windows 7 32 bits (x86).
- Microsoft Windows 7 64 bits (x64).
- Microsoft Windows 8 / 8.1 64 bits (x64).
- Microsoft Windows 10 64 bits (x64).
- Microsoft Windows 11 64 bits (x64).

Interfaces supportées :

- USB-DMX ENTTEC OPEN DMX USB (ou équivalent)
- USB-DMX ENTTEC DMX USB PRO.
- USB-DMX ENTTEC DMX USB PRO Mk2 (1 univers)
- Electroconcept Open Dmx
- Eurolite USB-DMX512 Update/Ad
- Eurolite USB-DMX512 Pro Cable
- Eurolite USB-DMX512 Pro MK2
- ART-NET ENTTEC OPEN DMX ETHERNET.
- Boîtiers ART-NET / DMX (1 univers).
- Boîtiers sACN / DMX (1 univers).



*Ce programme n'a pas été testé avec Windows Vista, Windows 8 32/64bits, Windows 10 32bits
Ce programme ne fonctionne plus avec Windows XP.*



Ce programme est optimisé pour les processeurs Intel Pentium 4 et supérieurs.
L'affichage est optimisé pour 1024 x 768 x 24bpp haute résolution.



Installation, Désinstallation



- Installation de l'affichage

- Ce programme nécessite un affichage de 120 PPP.
- Pour modifier ce paramètre, allez dans :
- Panneau de configuration\Affichage\Paramètres\Avancé

- Installation de AcidLight

- Certains anti-virus très intrusifs peuvent empêcher l'installation de AcidLight. Désactivez-les avant l'installation.
- Exécuter le fichier d'installation Setup_AcidLight_XXXX_XXX.exe.
- L'application est installée dans le dossier des programmes, généralement " C:\Program Files ".
- Des raccourcis sont disponibles sur le bureau et dans le dossier de démarrage.
- La base de registre Windows est modifiée par le Setup.

- Désinstallation de AcidLight

- Allez dans Paramètres\Panneau de configuration\Ajout-Suppression de programmes.
- Sélectionnez l'entrée " AcidLight Uninstaller ".
- Cliquez sur [Démarrer la désinstallation], le logiciel est désinstallé.



*Les dossiers et fichiers des spectacles ne sont pas supprimés.
Il faudra le faire "à la main", généralement le dossier " AcidLight ",
dans le dossier " Mes Documents ".*

- Installation des drivers FTDI (USB-DMX)

- Exécutez le programme CDM212364_Setup.exe.
- Suivez les instructions pour installer les nouveaux drivers FTDI 2.12.36.4
- Redémarrez l'ordinateur si besoin.

- Désinstallation des drivers FTDI (USB-DMX)

- Allez dans Paramètres\Panneau de configuration\Ajout-Suppression de programmes.
- Sélectionnez l'entrée " FTDI USB drivers "
- Démarrez la désinstallation.
- Redémarrez l'ordinateur.

- Configuration des interfaces Art-Net / DMX

- Au démarrage de AcidLight, clic sur [Art-Net DMX Device Setup].
- L'utilitaire de configuration DMX - ETHERNET démarre.
- Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
- Redémarrez AcidLight ou l'ordinateur si besoin.

- Configuration des interfaces sACN / DMX

- Au démarrage de AcidLight, clic sur [sACN Setup].
- L'utilitaire de configuration DMX - sACN démarre.
- Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
- Redémarrez AcidLight ou l'ordinateur si besoin.
- La détection sACN est prioritaire sur les autres interfaces.
- Pour revenir à une détection standard :
 - Démarrez l'utilitaire de configuration sACN [sACN Setup]
 - Décochez la case [Enable sACN] et cliquez sur [Save sACN Config]



Mise en route



La fenêtre d'accueil propose plusieurs options.

Si l'ordinateur est branché sur un réseau, il se peut que le pare-feu réseau bloque le programme.
Configurez le pare-feu pour qu'il accepte AcidLight.

Au premier démarrage, AcidLight va configurer le système, et initialiser un environnement de travail.

Le dossier contenant les spectacles et la configuration est situé dans le dossier Documents de l'utilisateur, généralement C:\Users\NomUtilisateur\Mes Documents\AcidLight.

Si une interface DMX est détectée, elle sera activée.

Si aucune interface n'est branchée, le programme peut continuer, il fonctionnera complètement, sauf pour l'envoi du signal DMX.

Si les drivers ne sont pas installés, le programme continuera comme si aucune interface n'était branchée.

Si le test du système échoue, AcidLight va s'arrêter avec un code d'erreur.

Codes d'erreur d'exécution :

- 0 : No Error
- 1023 : AcidLight est déjà en cours d'exécution
- 1024 : Handle Error
- 1026 : Startup Error (Globals, Resources, Priority, dlls ...)
- 1031 : InitUser Error
- 1032 : DMX detection / Library Error
- 1033 : InitSystem Error
- 1034 : InitDMX Error
- 1036 : MainDMXBuffer creation Error
- 1040 : SystemCall / MemoryAlloc Error
- 1042 : CreateWindow Error



Interfaces DMX



Les interfaces DMX font le lien entre l'ordinateur et les dispositifs dmx, dimmers ou autres.
AcidLight supporte 3 types d'interface dmx, dans l'ordre ascendant de fiabilité :



Interface USB-DMX ENTTEC OPEN DMX USB (et équivalents) (3ème choix)

Prix, env. 60 euros. Alimenté directement par le port usb de l'ordinateur.
Le signal dmx est généré par l'ordinateur, il se peut qu'il devienne instable selon la charge du processeur, (Avec du matériel récent et Windows7 ou Windows10, cela n'arrive pratiquement plus).
La sortie dmx n'est pas isolée électriquement de l'ordinateur; un court-circuit ou un défaut d'isolation de l'appareillage dmx peut, dans certains cas, endommager le port dmx ou l'ordinateur lui-même.
On peut ajuster les paramètres dmx.
A utiliser avec des "petites" installations (~60 circuits) avec une ligne dmx courte et directe.



Interface USB-DMX ENTTEC DMX USB PRO (Mk2 et équivalents) (2ème choix)

Prix, env. 130 à 200 euros. Alimenté directement par le port usb de l'ordinateur.
Le signal dmx est généré par un processeur à l'intérieur du boîtier et est très stable.
La sortie dmx est isolée électriquement de l'ordinateur, ce qui le protège des perturbations pouvant apparaître au niveau de l'appareillage dmx. Dans de rares cas, (gestion de l'usb par Windows), quelques dysfonctionnements peuvent apparaître (déchargement du driver). On peut ajuster les paramètres dmx.
Très fiable, peut être utilisé dans toutes les configurations.



Interface ART-NET ENTTEC OPEN DMX ETHERNET (et équivalents Art-Net) (1er choix)

Prix, env. 200 euros. Requiert une alimentation séparée (fournie).
Le signal dmx est généré par un processeur à l'intérieur du boîtier et est très stable.
La sortie est isolée électriquement de l'ordinateur, ce qui le protège des perturbations pouvant apparaître au niveau de l'appareillage dmx. De par la nature de l'interface ethernet, les drivers sont partie intégrante du système windows et ne nécessitent pas d'installation particulière. On ne peut pas ajuster les paramètres dmx.
Très fiable, peut être utilisé dans toutes les configurations.



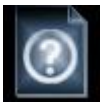
Interface sACN (streaming ACN)

Prix, variable. Requiert une alimentation séparée (souvent).
Le signal dmx est généré par un processeur à l'intérieur du boîtier et est très stable.
La sortie est isolée électriquement de l'ordinateur, ce qui le protège des perturbations pouvant apparaître au niveau de l'appareillage dmx. De par la nature de l'interface ethernet, les drivers sont partie intégrante du système windows et ne nécessitent pas d'installation particulière. On ne peut pas ajuster les paramètres dmx.
Très fiable, peut être utilisé dans toutes les configurations.
AcidLight envoie les données sACN en Broadcast sur le réseau.

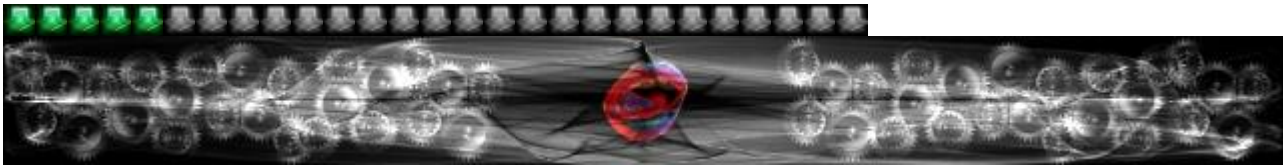


AcidLight 3.0.5.1 a été testé avec les interfaces suivantes :

- ENTTEC OPEN DMX USB
- ELECTROCONCEPT OPEN DMX
- EUROLITE USB-DMX512 Update/Ad
- ENTTEC DMX USB PRO
- ENTTEC DMX USB PRO Mk2 (1 univers)
- EUROLITE USB-DMX512 PRO Cable
- EUROLITE USB-DMX512 PRO MK2
- ENTTEC OPEN DMX ETHERNET
- SHOWTEC NET-2/5 (1 univers), Art-Net/DMX et sACN/DMX



Interface principale



L'interface principale de AcidLight est une fenêtre qui occupe tout l'écran et qui reste à l'avant-plan, même par rapport à la barre de tâches. Vous pouvez la réduire mais pas l'envoyer à l'arrière-plan. La barre de titre contient le nom du spectacle courant (actif).

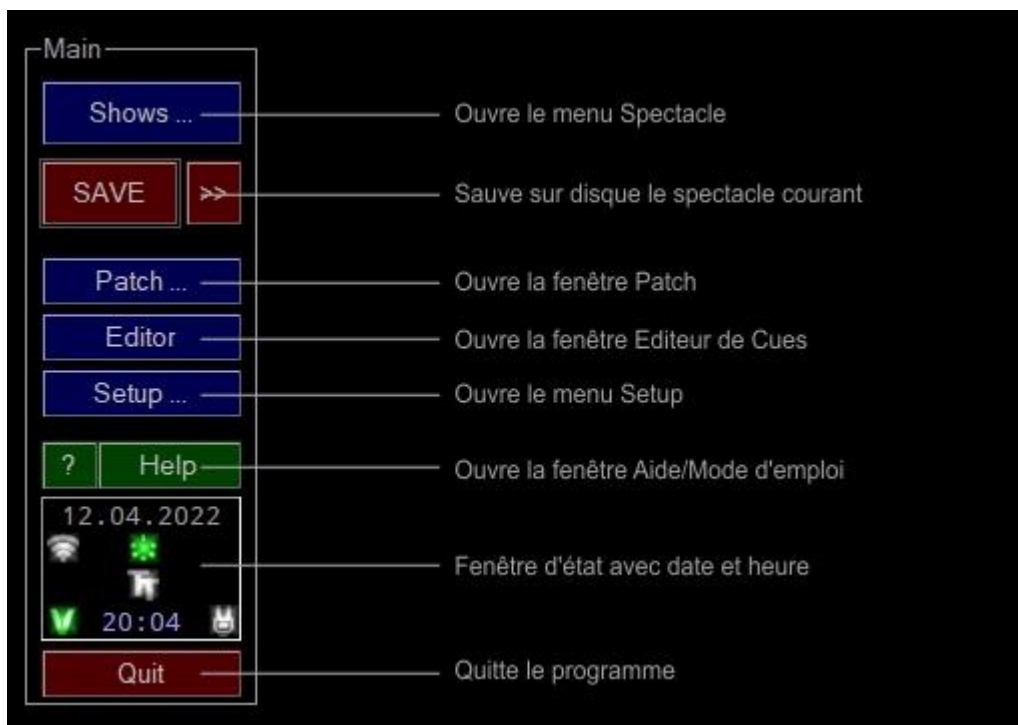
Dans les fenêtres-dialogues, le symbole suivant peut apparaître :



Un clic sur ce symbole ouvre une fenêtre d'aide contextuelle des fonctions de la fenêtre-dialogue. (Quick Help).



Section Main





Fenêtre des circuits



Numéro Cue actif: 40

Circuit Sélectionné: Stage

Mode de sortie: Chk, Bal, Low, Obs, <<, >>

Niveau GrandMaster: Page de Circuits

Header des circuits

Numéro Circuit: 001, 002, 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016

Niveau Circuit: 54, 44, 46, 44, 54, 44, 54, 44, 54, 44, 54, 44, FF, 70

Circuit contrôlé par SubMaster: 017, 018, 019, 020, 021, 022, 023, 024, 025, 026, 027, 028, 029, 030, 031, 032

Circuit contrôlé par IndependentMaster: 033, 034, 035, 036, 037, 038, 039, 040, 041, 042, 043, 044, 045, 046, 047, 048

Circuit parqué: 049, 050, 051, 052, 053, 054, 055, 056, 057, 058, 059, 060, 061, 062, 063, 064

Fenêtre des circuits

Circuit avec ChannelDelay: 065, 066, 067, 068, 069, 070, 071, 072, 073, 074, 075, 076, 077, 078, 079, 080

Circuit avec ChannelTime: 081, 082, 083, 084, 085, 086, 087, 088, 089, 090, 091, 092, 093, 094, 095, 096

Ce circuit va Descendre: 097, 098, 099, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112

Ce circuit va Monter: 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128



Mode de sortie

Indique le registre de travail actif :

- Stage : Registre de sortie et contenu des Masters, tout ce qui est actif sur scène.

Stage

- Xo : Registre de sortie uniquement.

Xo

- Blind : Registre aveugle

Blind

- Sub1 à Sub8 : Submaster

Sub 12

- Indp1 à Indp2 : Independent

Indp 4

- Pour passer à stage ou à Xo : clic sur [Mode de sortie]

Stage Xo

- Pour passer à Blind : clic droit sur [Mode de sortie]

- Avec [Ctrl] appuyé, le contenu du registre actif précédent est chargé dans Blind.

Blind

- Pour passer à un Submaster : clic sur header du Submaster.

Sub 12

- Pour passer à un Independent : clic sur header de l'Independent.

Indp 4



Mode Stage

Le registre actif est Xo, tous les circuits actifs sur scène, y compris les submasters, sont affichés.

L'enregistrement d'un cue inclut les submasters et Xo.

Le chargement d'un cue se fait dans Xo.

Les variations de niveau sont affichées pendant un transfert.



Mode Xo

Le registre actif est Xo, le registre de sortie, seulement les circuits de Xo sont affichés, sans les submasters.

L'enregistrement d'un cue inclut exclusivement Xo.

Le chargement d'un cue se fait dans Xo.



Mode Blind

Le registre actif est Blind, le registre aveugle, seulement les circuits de Blind sont affichés, ce qui permet de préparer des cues pendant qu'un autre cue est actif sur scène.

L'enregistrement d'un cue inclut exclusivement Blind.

Le chargement d'un cue se fait dans Blind.



Mode Sub

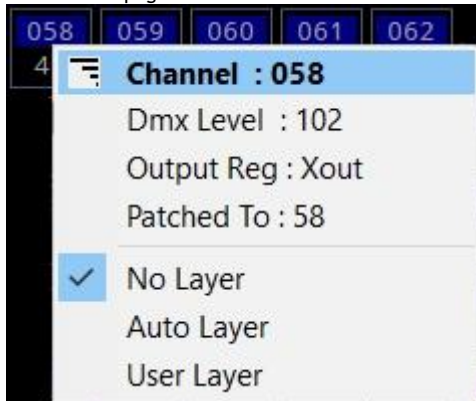
Le registre actif est le sub sélectionné, seulement les circuits du sub sont affichés, indépendamment du niveau du Submaster.

L'enregistrement d'un cue inclut exclusivement le sub.



Menu Circuits

Un clic droit sur la page des circuits ouvre le menu circuits :



- Sélectionnez [Output Reg], le mode de sortie est sélectionné.
- Sélectionnez [Patched To], La fenêtre [Patch] s'ouvre.
- Sélectionnez [No Layer], le layer-liste des circuits est activé.
- Sélectionnez [Auto Layer], le layer-auto des circuits est activé.
- Sélectionnez [User Layer], le layer-utilisateur des circuits est activé.



Fenêtre de séquence



Un cue est actif sur scène

	Seq_	Cue__	Tin__	Tout_	Twait	Link__	Aut	Name_____	XF
	2	20	7.0	7.0				Noir Salle	
Xo	3	30	12.0	12.0				Acte 1 / matin	15.0
Xi	4	40	15.0	15.0		M01		Entrée porte J	15.0
	5	50	25.0	25.0					
	6	60	25.0	40.0	3:20				
	7	70	7.0	7.0					

Un transfert est en cours entre Xi et Xo

	Seq_	Cue__	Tin__	Tout_	Twait	Link__	Aut	Name_____	XF
	2	20	7.0	7.0				Noir Salle	
Xo	3	30	12.0	12.0				Acte 1 / matin	8.1
Xi	4	40	15.0	15.0		M01		Entrée porte J	8.1
	5	50	25.0	25.0					
	6	60	25.0	40.0	3:20				
	7	70	7.0	7.0					



Les cues placés les uns après les autres forment la séquence.

Xo : Xout, registre de sortie. Le cue dans Xo est visible sur scène.

Xi : Xin, registre d'entrée. Le cue suivant est placé dans Xi.

Le transfert (fendu ou crossfade) se fait entre Xo et Xi :

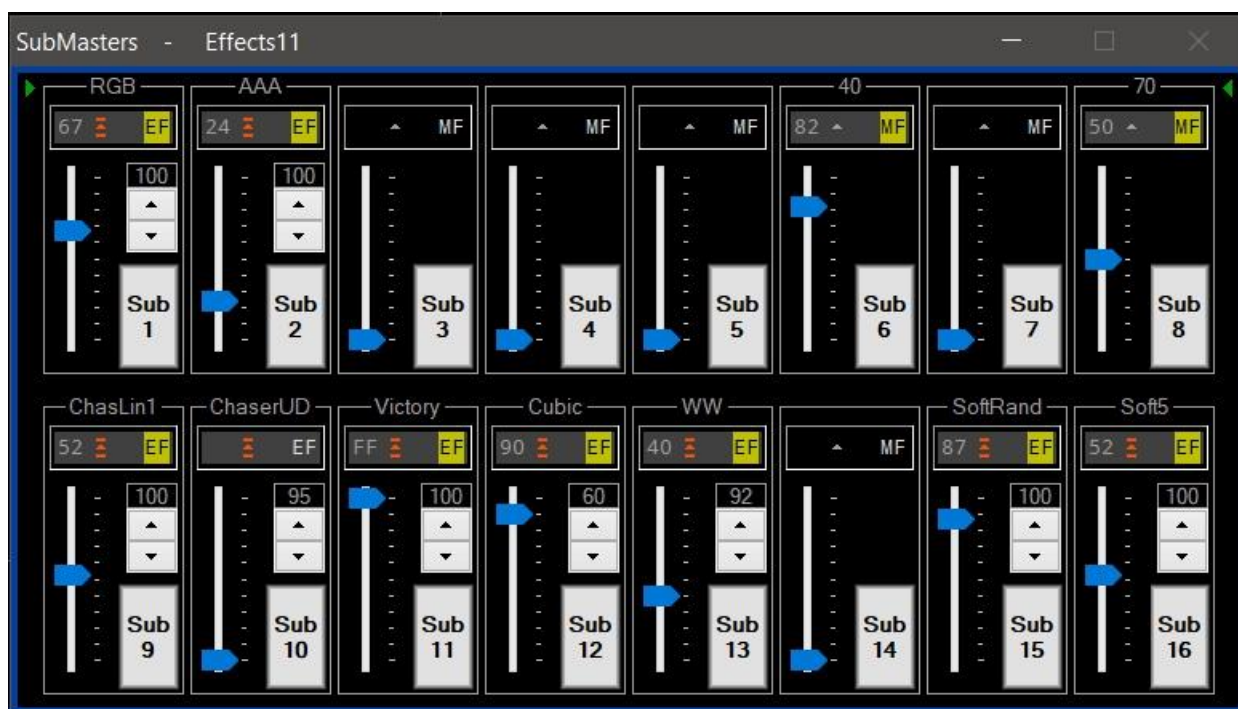
Le cue en Xo descend (disparaît)

Le cue en Xi monte (apparaît).

Le fendu terminé, le cue en Xi est transféré dans Xo.



SubMasters



16 SubMasters , paramétrables avec bouton de flash/solo.
Ils sont regroupés par page pour être chargés ou sauvegardés.

Ils peuvent être affichés au bas de la fenêtre principale, 8 par 8,
ou dans une fenêtre flottante, les 16 ensemble.



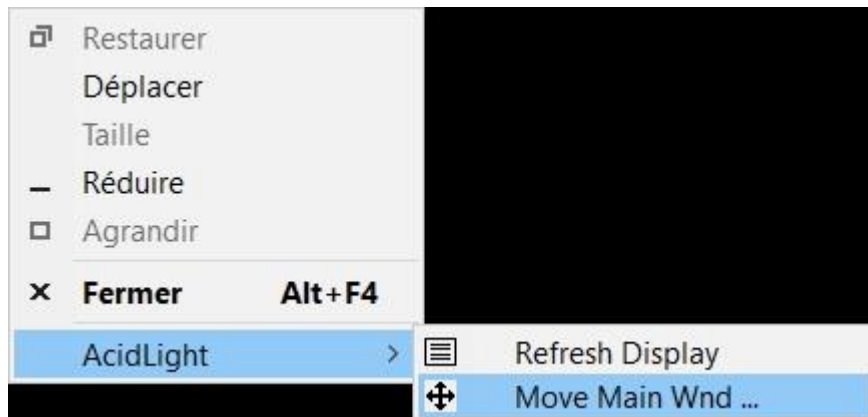
Menu Système



Le menu système de AcidLight permet l'accès à des fonctions utilitaires.

Pour afficher le menu système :

- Clic droit dans la barre de titre de AcidLight, ou
- Clic sur l'icone AcidLight à gauche de la barre de titre.
- Le menu système s'ouvre.



Menu Refresh Display

Rafraîchit l'affichage de l'écran.

Avec certains systèmes un peu vieux ou des cartes graphiques un peu lentes, (plus spécialement avec bus AGP), il peut arriver que la fenêtre AcidLight ne s'affiche plus complètement.

Cette commande peut résoudre ce problème.



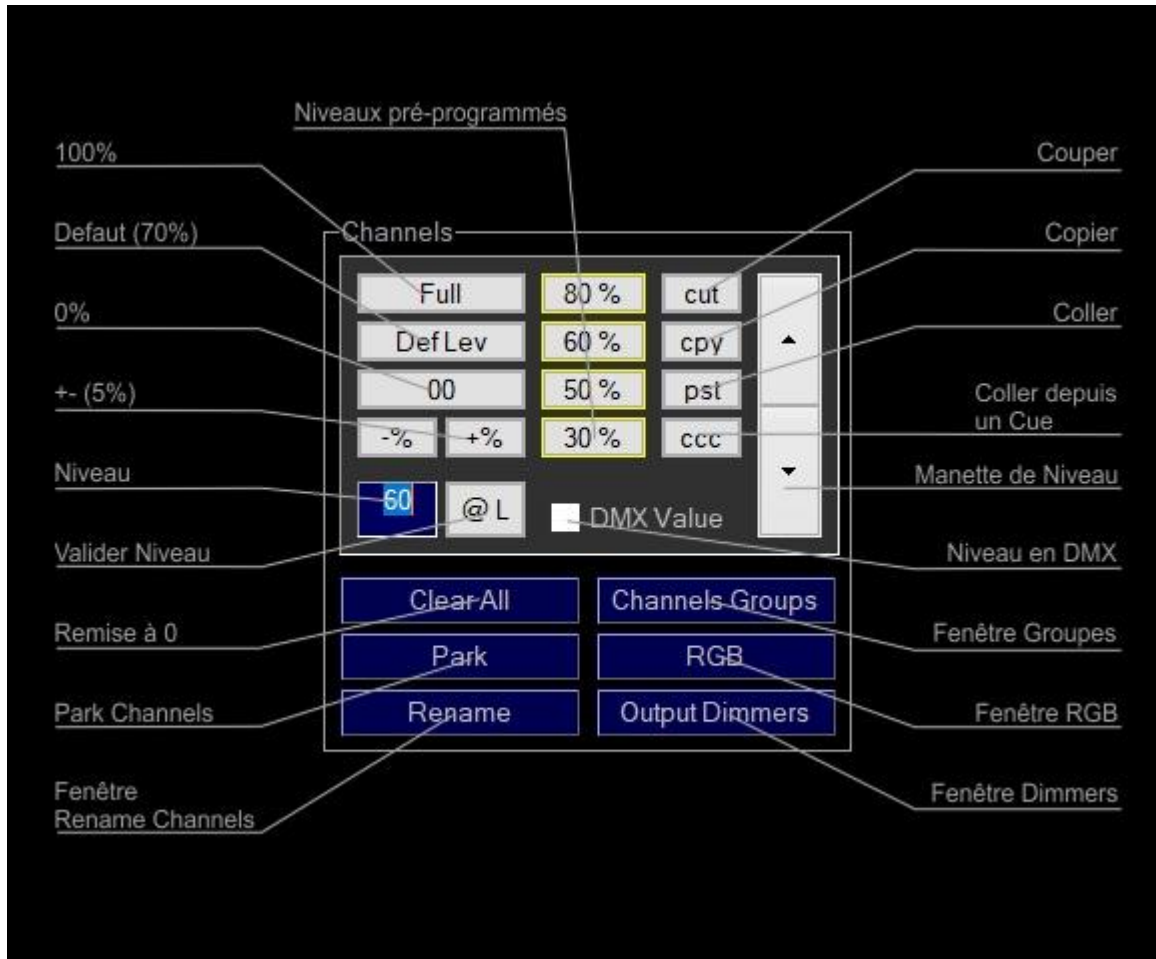
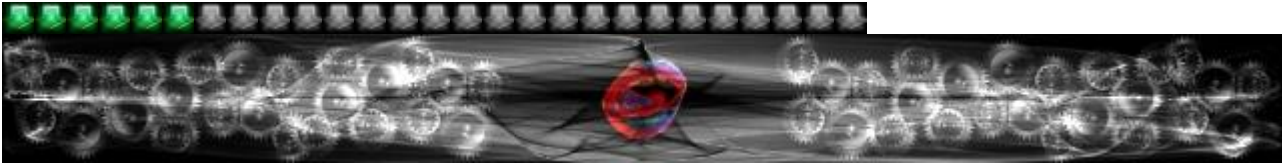
Menu Move Main Wnd

Permet de déplacer la fenêtre principale de AcidLight sur les écrans avec des résolutions plus hautes.

- La souris prend la forme de 4 flèches en croix.
- Clic dans la fenêtre de fond de AcidLight.
- La fenêtre principale se déplace à la position de la souris.
- Un clic droit dans la fenêtre de fond remet la fenêtre principale à sa position par défaut (centre).



Circuits



Boutons de niveau préprogrammé

Ces 4 boutons servent à mettre les circuits sélectionnés à un niveau choisi personnelisé.

- Clavier : [ctrl][1] ... [4]



Pour programmer le niveau d'un bouton :

- clic droit sur le bouton concerné.
- l'éditeur de niveau s'ouvre.
- entrez le niveau souhaité (0 à 100%)
- tapez [Enter].
- Le bouton est programmé, son niveau s'affiche.
- Si le niveau est supérieur à 0%, le bouton a un cadre jaune.
- Pour déprogrammer un bouton, mettez son niveau à 0 .



Sélectionner des circuits



La zone { Channels Editor } doit être activée.
(clic sur [Channels Editor] ou sélectionner un circuit).



signifie le numéro de circuit (0 à 512)

- Souris :

- Un circuit : clic sur ### circuit
- Suite de circuits : clic sur ### circuit, shift+clic sur ### circuit
- Des circuits : clic sur ### circuit, ctrl+clic sur ### circuit ...
- Tous les circuits donnés : double-clic sur ### circuit
- Enlever un circuit de la sélection : ctrl+clic sur ### circuit
- Annuler la sélection : clic en dehors du ### de circuit

- Clavier :

- Un circuit : ### [C] ou [.]
- Suite de circuits : ### [C] ### [T] ou [/]
- Des circuits : ### [C] ### [+] ...
- Tous les circuits donnés : [A]
- Enlever un circuit de la sélection : ### [-]



On peut mélanger ces différentes méthodes.



Exemple :

- circuit 34 : [3][4][C]
- circuits 61 à 75 : [6][1][C][7][5][T]
- circuits 5, 7, et 9 : [5][C][7][+][9][+]
- enlever circuit 7 : [7][-]



un clic droit sur ### circuit affiche des infos
sur ce circuit (registre qui le contrôle).



Régler des circuits



La zone { Channels Editor } doit être activée.
(clic sur [Channels Editor] ou sélectionner un circuit).



signifie le numéro de circuit (0 à 512)
%% signifie le niveau du circuit (0 à 100%)



Des circuits doivent auparavant avoir été sélectionnés.

- Dans la fenêtre { Channels Editor } :

- [FF] : Full (100%)
- [Def Lev] : Défaut (valeur définie dans Setup)
- [00] : Zero (0%)
- [@ Level] : Au niveau saisi
- [+ %] : +5% (valeur définie dans Setup)
- [- %] : -5% (valeur définie dans Setup)
- [Manette] : augmente ou diminue le niveau
- [LevelButtons] : Au niveau programmé

- Avec la roulette de la souris :

- +5% ou -5% (valeur définie dans Setup)
- Avec [Ctrl] enfoncé : +1% ou -1%

- Avec le clavier :

- Flèche Haut ou Flèche bas : +5% ou -5% (valeur définie dans Setup)
- Avec [Ctrl] enfoncé : +1% ou -1%

- Entrée de valeurs DMX :

- Cocher la case [DMX value]
- Le réglage des circuits se fait en valeurs DMX (0 -> 255)



Exemple :

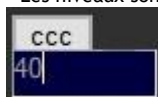
- circuit 134 à 65% : [1][3][4][.][6][5][Enter]
- circuit 1 à 4 à 0% : [1][C][4][/][0][Enter]
- circuit 5 et 8 à 100% : [5][C][8][+][1][0][0][Enter]
- circuit 5 et 8 à DefaultLevel : [5][C][8][+][PageUp]



Autres fonctions de circuits

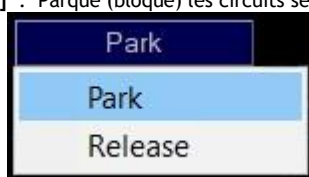


- [Cut] : Coupe les circuits sélectionnés et les place dans le clipboard. clavier : [ctrl][X]
- [Cpy] : Copie les circuits sélectionnés et les place dans le clipboard. clavier : [ctrl][C]
- [Pst] : Colle le contenu du clipboard (circuits sélectionnés et niveaux). clavier : [ctrl][V]
- [ccc] : Colle les niveaux des circuits sélectionnés depuis un autre Cue : clavier : [ctrl][Y]
 - Sélectionnez un/des circuits
 - Clic sur [ccc]
 - La fenêtre de saisie s'ouvre.
 - Entrez le numéro de Cue contenant les niveaux des circuits, puis [Enter]
 - Les niveaux sont copiés dans les circuits sélectionnés.



Si le contenu du clipboard est valide, le bouton [Pst] est cadré en vert.

- [Clear All] : Met tous les circuits du registre de sortie à 0% et les désélectionne.
- [Park] : Parque (bloque) les circuits sélectionnés au niveau voulu :



- Sélectionnez des circuits et réglez leur niveau (de 0 à 100%).
- clic sur [Park] : Le Menu [Park Channels] s'ouvre.
- clic sur [Park] pour bloquer ou sur [Release] pour débloquer.
- Les circuits sélectionnés sont bloqués ou débloqués.
- [Channels Groups] : Ouvre la fenêtre des Groupes de Circuits.
- [CheckMode] : Permet de tester des circuits, l'un après l'autre.



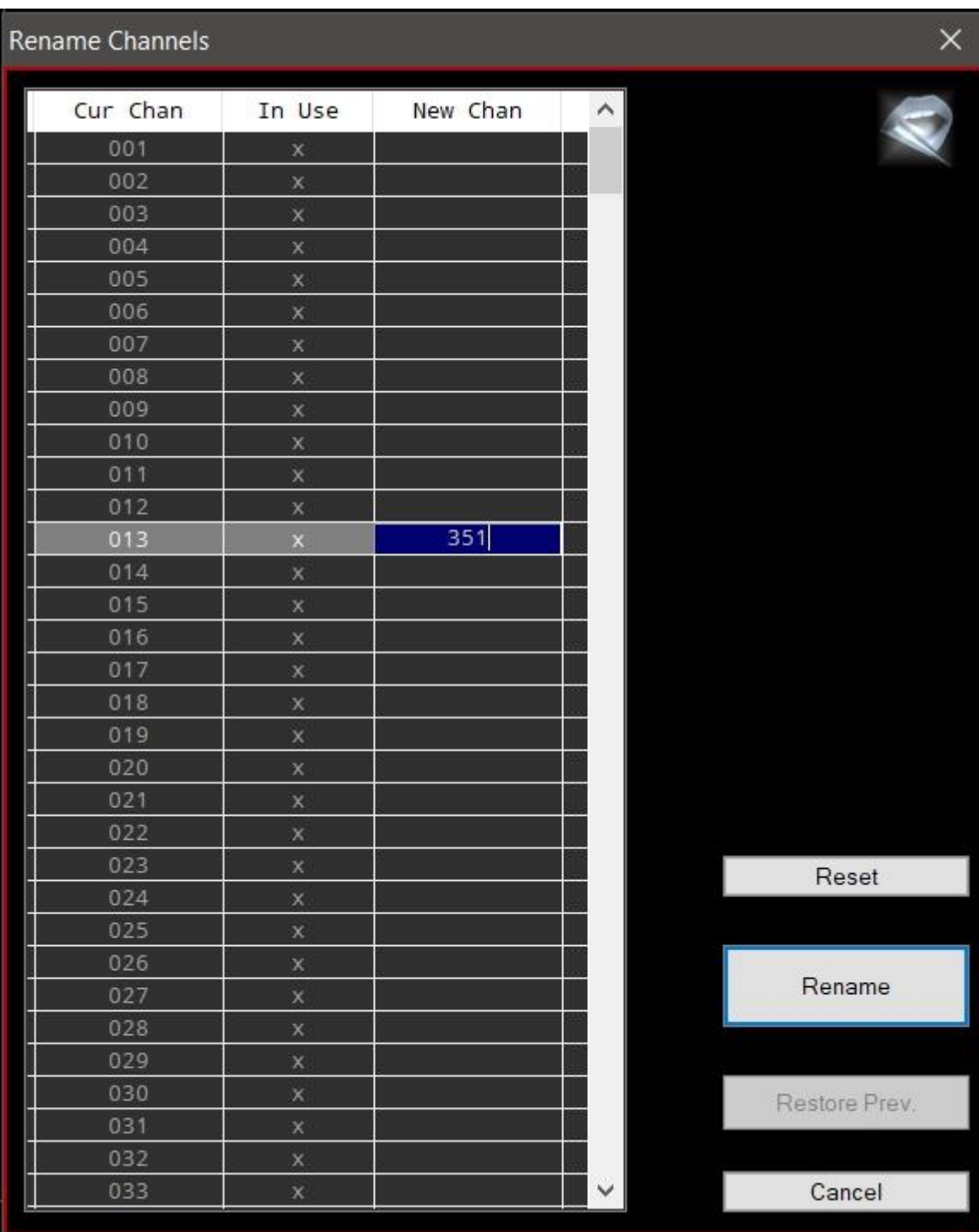
- Le circuit sélectionné prend le niveau [Def Level] et tous les autres vont à 0%.
- Clic sur [CheckMode] pour sortir du mode.

- [Balance] : BalanceMode (Test de circuits)



- Ne garde que le(s) circuit(s) sélectionné(s) et met tous les autres à 0%.
- Clic sur [Balance] pour sortir du mode.

- [Output Dimmers] : Ouvre la fenêtre d'accès direct aux dimmers.
- [RGB] : Ouvre la fenêtre de couleurs RVB.
- [Rnm] : Ouvre la fenêtre Renommer circuits.



Cela permet de renuméroter des circuits tout en gardant le même patch.



- 21



Infos sur un circuit :

- Clic droit sur la colonne In Use.
- Un menu avec des infos sur l'utilisation du circuit s'ouvre.



Pour revenir aux valeurs par défaut :

- Clic sur [Reset].
- Les circuits prennent leur valeur par défaut (1 - 1, 2 - 2, ...)



Pour restaurer la numérotation précédente :

- Si l'ancienne numérotation est encore disponible, le bouton [Restore Prev.] est activé.
- Clic sur [Restore Prev.]
- L'ancienne numérotation des circuits est restaurée.

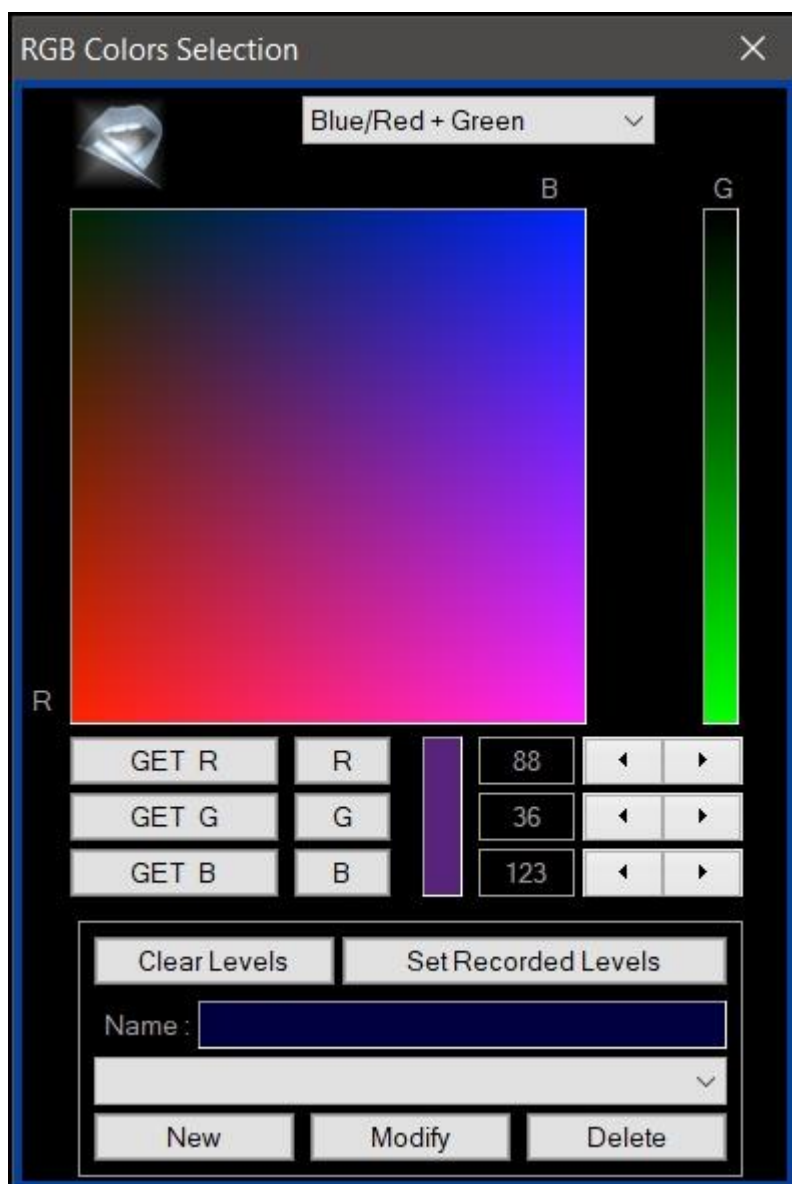


La renumérotation des circuits est une opération qui modifie tout le spectacle (Cues, SubMasters, Effects, etc...).

Si un circuit n'est pas renommé, il sera supprimé du nouveau spectacle.



Couleurs RVB



La fenêtre { RGB } permet de construire des couleurs en additif avec les 3 couleurs primaires Rouge, Vert, Bleu.
Cela peut être utile pour des cycloramas, des LEDs en trichronie, etc. ...



Sélectionner les circuits :

- Sélectionnez le(s) circuit(s) Rouge, puis clic sur [get R].
- Sélectionnez le(s) circuit(s) Vert, puis clic sur [get G].
- Sélectionnez le(s) circuit(s) Bleu, puis clic sur [get B].
- Pour resélectionner les circuits (après fermeture de la fenêtre), clic sur [sel R], [sel G], [sel B] respectivement.
- Les circuits sélectionnés pour du RGB apparaissent en gris-bleuté.



Pour construire une couleur :

- Sélectionnez un mélange de composantes dans la liste [Red/Green + Blue].
- Clic dans la fenêtre des 2 premières composantes.
- Clic dans la fenêtre de la 3ème composante.
- Les valeurs dmx des circuits sélectionnés s'affichent dans les zones de saisie.
- Vous pouvez les modifier avec les manettes des couleurs respectives.
- Les valeurs des circuits correspondants sont automatiquement mises à jour.

- Un clic droit dans les fenêtres de couleurs place le curseur sur la couleur construite.



Pour gérer les couleurs :

- Sélectionnez une action :
 - [New] : enregistre une nouvelle couleur RGB.
 - Entrez le nom, puis clic sur [New]. La couleur est enregistrée.
 - [Modify] : modifie une couleur RGB.
 - Dans la liste des couleurs, sélectionnez une couleur.
 - Modifiez la couleur, renommez-la
 - Clic sur [Modify]. La couleur est modifiée.
 - [Delete] : supprime une couleur.
 - Dans la liste des couleurs, sélectionnez une couleur.
 - Clic sur [Delete]. La couleur est supprimée.
 - Pour sélectionner une couleur :
 - Dans la liste des couleurs, sélectionnez une couleur.
 - Les circuits de la couleur sont sélectionnés.
 - [Clear Levels] : met les niveaux de la couleur à 0.
 - [Set Recorded Levels] : met la couleur aux niveaux enregistrés.
 - [Set Previous Levels] : met la couleur aux niveaux précédents.



Nombre maximum de couleurs enregistrables : 128



La puissance lumineuse des 3 composantes RVB doit être la même pour que la couleur sur scène corresponde à la couleur choisie dans la fenêtre.
Cela fonctionne bien avec des projecteurs LEDs 3 couleurs.



Accès aux dimmers



Outputs / Dimmers

001 153 1	002 128 2	003 153 3	004 128 4	005 153 5	006 128 6	007 153 7	008 128 8	009 153 9	010 128 10	011 153 11	012 128 12	013 153 13	014 153 14	015 153 15	016 153 16
017 153 17	018 153 18	019 153 19	020 153 20	021 153 21	022 153 22	023 153 23	024 153 24	025 153 25	026 153 26	027 153 27	028 153 28	029 153 29	030 153 30	031 153 31	032 153 32
033 153 33	034 153 34	035 153 35	036 153 36	037 153 37	038 153 38	039 153 39	040 153 40	041 153 41	042 153 42	043 153 43	044 153 44	045 153 45	046 153 46	047 153 47	048 153 48
049 153 49	050 153 50	051 153 51	052 153 52	053 153 53	054 153 54	055 153 55	056 153 56	057 153 57	058 153 58	059 153 59	060 153 60	061 153 61	062 153 62	063 153 63	064 153 64
065 179 65	066 179 66	067 179 67	068 179 68	069 179 69	070 179 70	071 179 71	072 179 72	073 179 73	074 179 74	075 179 75	076 179 76	077 179 77	078 179 78	079 179 79	080 179 80
081 156 81	082 156 82	083 156 83	084 156 84	085 156 85	086 156 86	087 156 87	088 156 88	089 156 89	090 156 90	091 156 91	092 156 92	093 156 93	094 156 94	095 156 95	096 156 96
097 156 97	098 156 98	099 156 99	100 156 100	101 156 101	102 156 102	103 156 103	104 156 104	105 156 105	106 156 106	107 156 107	108 156 108	109 156 109	110 156 110	111 156 111	112 156 112
113 156 113	114 156 114	115 156 115	116 156 116	117 156 117	118 156 118	119 156 119	120 156 120	121 156 121	122 156 122	123 156 123	124 156 124	125 156 125	126 156 126	127 156 127	128 156 128

DMX Level: 156, FF, 00, Def, 50 %

Patch: Clear, Default, Restore Previous

La fenêtre { Output Dimmers } donne un accès direct aux dimmers, patchés ou non. Cela permet de tester des dimmers indépendamment du circuit qui les commande. On ne peut pas enregistrer de cues dans la fenêtre { Output Dimmers }. Le niveau est donné en valeurs dmx : 0 - 0%, 255 - 100%.

090	Dimmer
130	Niveau DMX
238	Circuit



Pour tester un dimmer :

- Sélectionnez un dimmer à la souris ou clavier comme pour un/des dimmers.
- Modifiez le niveau avec les fonctions de la rubrique [DMX Level] ou avec la roulette de la souris.



Patcher un Dimmer :

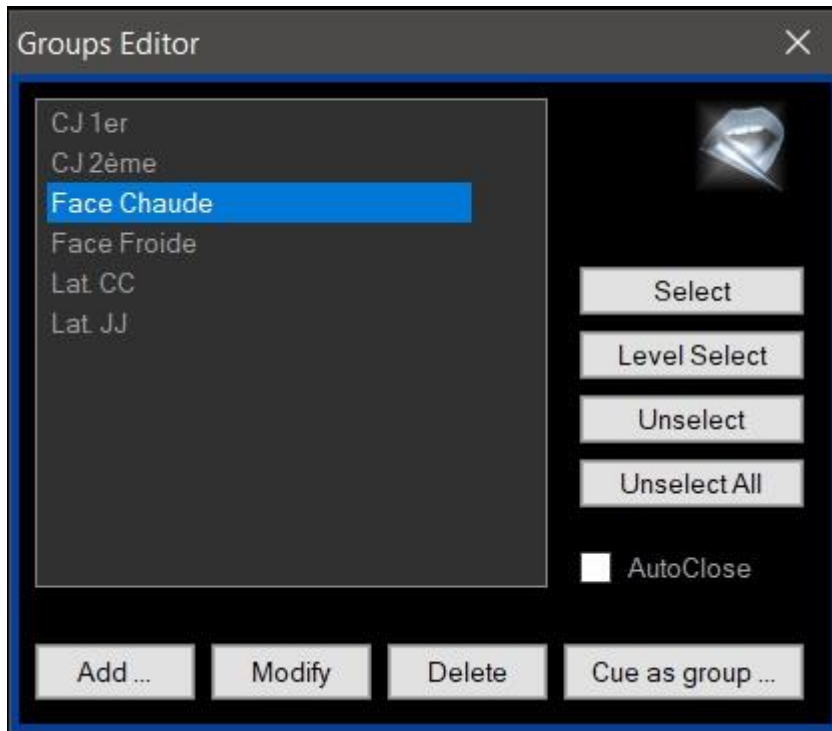
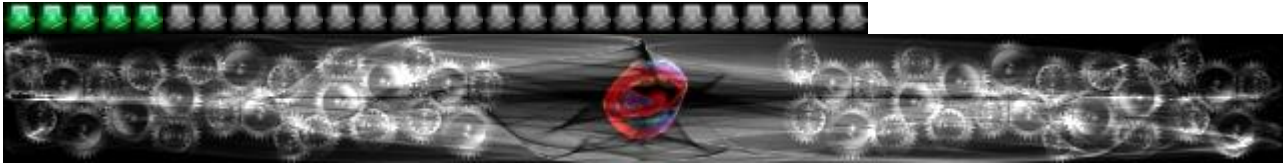


- On peut patcher un/des dimmer(s) directement depuis la fenêtre [Outputs/Dimmers].
 - Clic sur le numero de circuit dans la zone du dimmer.
 - La saisie de circuit s'ouvre.
 - Entrez le numero de circuit, puis [enter].
 - Le dimmer est patché au circuit.
-
- [Default] : Assigne le Patch 1-1.
 - [Clear] : Vide le Patch.
 - [Restore Previous] : Restaure le Patch précédent (ne tient pas compte des changements).

A la fermeture de la fenêtre, les niveaux modifiés sont effacés.



Groupes



On peut rassembler plusieurs circuits dans un groupe, ce qui permet de manipuler des circuits plus facilement.
Un plan de contrejours, une couleur de face ou une couleur de cyclo peuvent constituer des groupes, ce qui facilitera la manipulation des circuits pour constituer un état lumineux.



Créer un groupe



- Sélectionnez des circuits.
- Réglez les niveaux des circuits (facultatif).
- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Clic sur [Add...].
- La zone de saisie {Nouveau groupe} s'ouvre.
- Entrez le nom du groupe puis [Enter].
- Le groupe est créé et son nom apparaît dans la liste.

Le groupe est créé avec les circuits sélectionnés.



Cue en tant que groupe



- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Clic sur [Cue as Group...].
- La liste des cues s'ouvre
- Sélectionnez un cue
- clic sur [OK].
- Les circuits actifs du cue sont sélectionnés comme un groupe.



Sélection d'un Submaster comme un groupe :

- Clic droit sur le Bouton-Flash du SubMaster : les circuits du sub sont sélectionnés dans la sortie en cours.
- [Shift] + Clic droit sur le Bouton -Flash du SubMaster : les circuits du sub et les niveaux sont sélectionnés dans la sortie en cours.

Le cue ou submaster n'est pas automatiquement créé en tant que groupe, seulement sélectionné. Pour en faire un groupe à part entière, procédez comme pour créer un groupe.



Modifier un groupe



- Sélectionnez des circuits.
- Réglez les niveaux des circuits (facultatif).
- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Sélectionnez le groupe à modifier dans la liste.
- Clic sur [Modify].
- Le groupe sélectionné est modifié.



Supprimer un groupe



- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Sélectionnez un groupe dans la liste.
- Clic sur [Delete].
- Le groupe sélectionné est supprimé.



Sélectionner des groupes



- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.



Sélectionner un groupe :

- Sélectionner un groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Select] (optionnel)



Sélectionner un groupe avec ses niveaux :

- Double-clic sur un groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Level Select] (optionnel)



Sélectionner des groupes :

- [Ctrl] ou [Shift] Clic sur des groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Select] (optionnel)



Sélectionner des groupes avec leurs niveaux :

- [Ctrl] ou [Shift] Double-clic sur des groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Level Select] (optionnel)



Désélectionner un groupe :

- [Ctrl] Clic sur un groupe déjà sélectionné dans la liste des groupes.



Désélectionner tous les groupes :

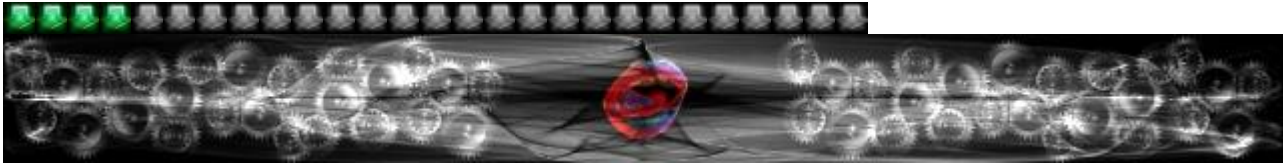
- Clic sur [Unselect All].



Si [AutoClose] est coché, le fait de sélectionner un groupe ferme automatiquement la fenêtre des groupes.



Cues



Un cue (ou mémoire, ou effet) est un état lumineux enregistré sous un numéro identificateur et placé dans la séquence par ordre numérique croissant.



Un numéro de cue peut aller de 0.1 à 9999.9.



Exemple :

2
15
355.8
23.5
100



Enregistrer un Cue



Record New Cue [Xo]

Enter Cue Number: 0.1 -> 9999.9

390

☐ AutoCommands Only Cue

OK Cancel

Pour enregistrer un cue :

- Clic sur [Record ...]. (Clavier : [R])
- La fenêtre {Record Cue} s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue.
- Si le numéro est libre, le titre contient [New].
- Clic sur [Ok]. (Clavier : [Enter])
- Le cue est enregistré et inséré dans la séquence en ordre numérique croissant.



Pour enregistrer le même état lumineux sous plusieurs cues, procédez comme ci-dessus plusieurs fois avec des numéros de cue différents.



Réenregistrer / modifier un Cue



Update Existing Cue [Stage]

Enter Cue Number: 0.1 -> 9999.9

120

☐ AutoCommands Only Cue

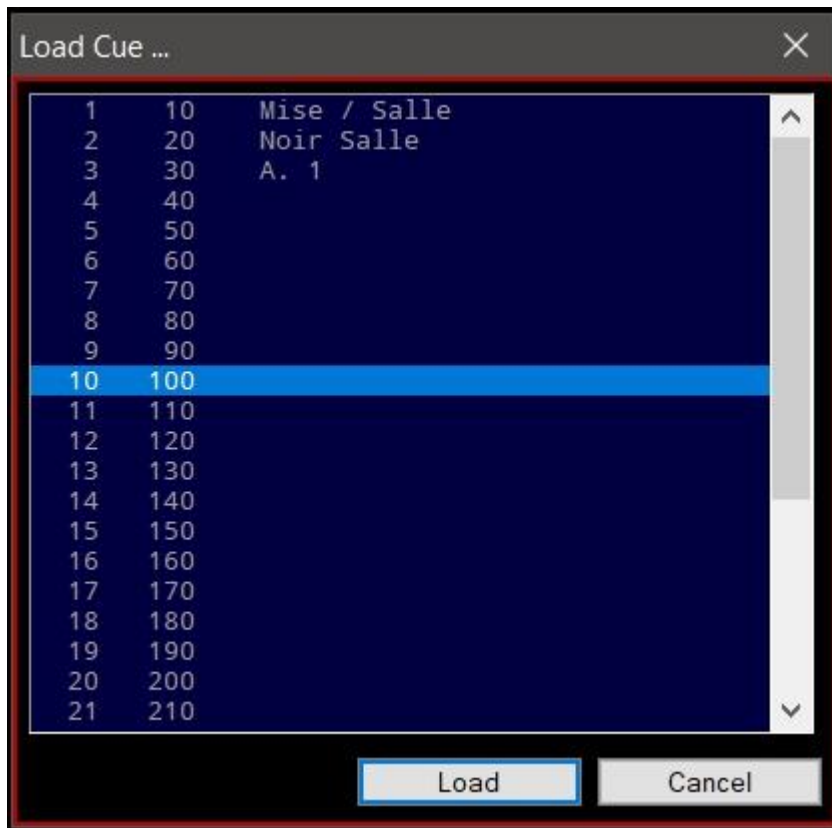
OK Cancel

Pour modifier / réenregistrer un cue :

- Clic sur [Record ...]. (Clavier : [R])
- La fenêtre {Record Cue} s'ouvre.
- Si un cue est déjà actif dans le registre de travail, son numéro est affiché et le titre contient [Existing].
- Vérifiez le numéro de cue affiché.
- Clic sur [Ok]. (Clavier : [Enter])
- Le cue est modifié.



Charger un Cue



- Clic sur [Load ...].
- La liste des cues s'ouvre.
- Sélectionnez un cue dans la liste.
- Clic sur [Load].
- Le cue est chargé dans le registre de travail actif.



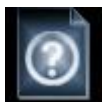
Supprimer un Cue



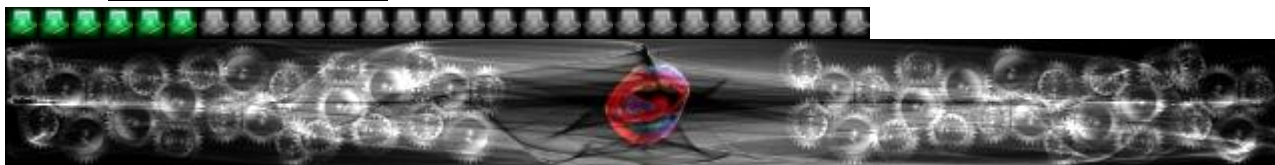
Pour supprimer un ou des cues, ouvrez la fenêtre de l'éditeur.



Un cue supprimé ne peut plus être récupéré par la suite.



Séquence



Paramètres principaux d'un pas de séquence

Sequence/Cue Step Editor [CUE 40] - Main

 Time : M1

Delay :



Paramètres Submasters/Effects d'un pas de séquence

Sequence/Cue Step Editor [CUE 40] - AutoSubMasters



☒ AutoSub Action :

SubsPage :

SubMaster :



Paramètres Channel Time d'un pas de séquence

Sequence/Cue Step Editor [CUE 50] - ChannelsTime

 Name :

Tout : Dout :



Les paramètres de séquence sont enregistrés en Xi.



Les temps de séquence correspondent au fondu Xo - Xi.



Réinitialiser, se déplacer



Réinitialiser la sequence

- Clic sur le bouton [RST], dans la section "Playback".
- La sequence est réinitialisée :
 - Le registre Xo est vidé
 - Le premier cue est prêt en Xi et va démarrer au prochain [GO].



Se déplacer dans la sequence

- Clic sur [Seq -] , recule d'un pas de sequence
- Clic sur [Seq +] , avance d'un pas de sequence



Paramètres de la séquence



Seq	Cue	Tin	Tout	Twait	Link	Aut	Name	XF
Xo	1	10	5.0	5.0				6.5
Xi	2	20	6.5	6.5			Entrée porte cour	6.5
Tous les paramètres		Tin +Ctrl: DelayIn	Tin Tout	Tout +Ctrl DelayOut	TWait	Link	AutoSub	Nom du Cue



Pour enregistrer/modifier les paramètres du pas de séquence Xo-Xi :

- DoubleClic dans [Tous les paramètres] : clavier [L]
La fenêtre des paramètres de séquence s'ouvre.
- DoubleClic dans [TinTout] : clavier [shift][L]
La fenêtre de saisie "Tin & Tout" s'ouvre (même temps Tin - Tout).
- DoubleClic dans [Tin] :
La fenêtre de saisie "Tin" s'ouvre.
- Ctrl+DoubleClic dans [Tin] :
La fenêtre de saisie "Delay In" s'ouvre.
- DoubleClic dans [Tout] :
La fenêtre de saisie "Tout" s'ouvre.
- Ctrl+DoubleClic dans [Tout] :
La fenêtre de saisie "Delay Out" s'ouvre.
- DoubleClic dans [TWait] :
La fenêtre de saisie "TWait" s'ouvre.
- DoubleClic dans [Link] :
La fenêtre de saisie "Link" s'ouvre.
- DoubleClic dans [AutoSub] :
La fenêtre "AutoSubMasters" s'ouvre.
- DoubleClic dans [Nom du Cue] :
La fenêtre de saisie "Name" s'ouvre.



Dans les fenêtres de saisie :

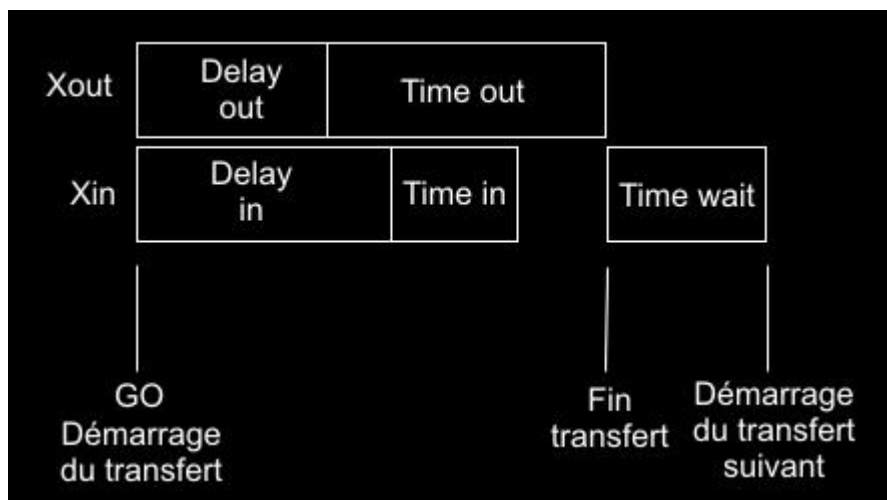
- Pour valider, tapez [Enter].
- Pour annuler, tapez [Esc].



Les paramètres sont enregistrés en Xi, et pour le transfert Xo-Xi (démarrage au prochain GO).



Temps de séquence



Définitions :

- Time Out : Temps de descente (disparition) d'un cue
- Time In : Temps de montée (apparition) d'un cue
- Delay Out : Temps de délai avant descente
- Delay In : Temps de délai avant montée.
- Time Wait : Temps d'attente avant déclenchement du prochain transfert



Format des temps :

s : secondes
 ss : secondes
 s.d : secondes et dixièmes
 ss.d : secondes et dixièmes
 mss : minutes et secondes
 mmss : minutes et secondes



Exemple :

3	3 secondes
25	25 secondes
0.5	0.5 secondes
5.7	5.7 secondes
17.5	17.5 secondes
200	2 minutes
206	2 minutes 6 secondes
2545	25 minutes 45 secondes



Les temps vont de 0.1 seconde à 59 minutes 59 secondes

The screenshot shows the 'Sequence/Cue Step Editor [CUE 40] - Main' window. It features a dark interface with a top bar containing a 'Time' field (set to 15) and a 'Delay' field (set to 15). Below these are buttons for 'Clear Times' and 'Clear All'. The bottom of the window has a row of tabs: 'Main', 'ChannelTime', 'AutoSubM', 'Midi', and 'Network'. The 'Main' tab is currently selected, and an 'OK / Apply' button is located at the bottom right.

- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de séquence.
- Entrez les temps Tin, Tout, DelayIn, DelayOut, TWait.
- Clic sur [Clear Times], efface le(s) temp(s).
- Clic sur [Ok].
- Les temps du prochain transfert sont enregistrés.



Les paramètres sont enregistrés en Xi, et pour le transfert Xo-Xi (démarrage au prochain GO).



Channel Times :

On peut assigner un temps à un(des) circuit(s), indépendamment du temps de transfert du cue.

- Sélectionner un ou des circuit(s).
- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Clic sur [Channel Time].
- La fenêtre "Channel Times" s'ouvre.
- Sélectionnez une action :
 - New : nouveau ChannelTime
 - Modify : modifier un ChannelTime
 - Delete : supprimer un ChannelTime
- Entrez le nom du ChannelTime ou sélectionnez dans la liste (selon action)
- Entrez les temps Tin / DelayIn (montée) ou
- Entrez les temps Tout / DelayOut (descente).
- Clic sur [New] , [Modify] , [Delete] , selon l'action
- Le Channel Time est enregistré ou modifié pour les circuits sélectionnés, ou
- Le ChannelTime sélectionné est supprimé, le temps des circuits est le temps de transfert du cue.



Link



On peut modifier la suite de la sequence avec un Link.
Le cue indiqué en Link sera inséré comme effet suivant dans la sequence, ce qui permet de faire des sauts, ou des boucles.

- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Entrez le numéro de cue à atteindre dans [Link].
- Clic sur [Ok].
- Le Link est enregistré. Dès que le transfert sera terminé, le cue dans [Link] sera chargé en Xi.



Un Link peut servir aussi à exécuter une macro automatiquement.
Une MacroLink est exécutée au démarrage du transfert.

- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Entrez le numéro de macro dans [Link] avec M
(M4 , M12 = macro 4 , macro 12)
- Clic sur [Ok].
- Le MacroLink est enregistré et sera exécuté au prochain [Go].



Texte



Chaque cue de la sequence peut recevoir un texte, un nom qui permet de l'identifier.

La longueur maximale d'un texte est de 20 caractères.

- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Dans la zone [Name] , entrez le texte.
- Clic sur [Ok].
- Le texte du cue est enregistré.



Attacher des effets

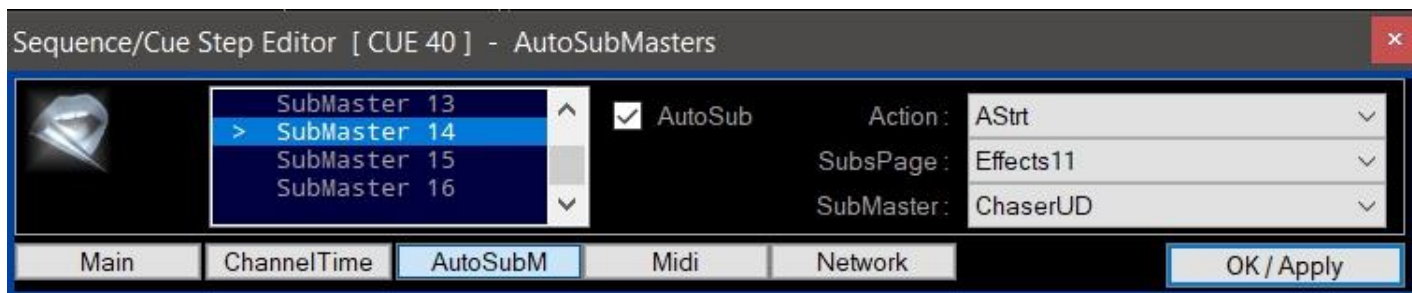


Un pas de sequence peut charger, démarrer, arrêter, décharger un Submaster et son contenu (cue, groupe, chaser ...), envoyer des messages Midi ou réseau.



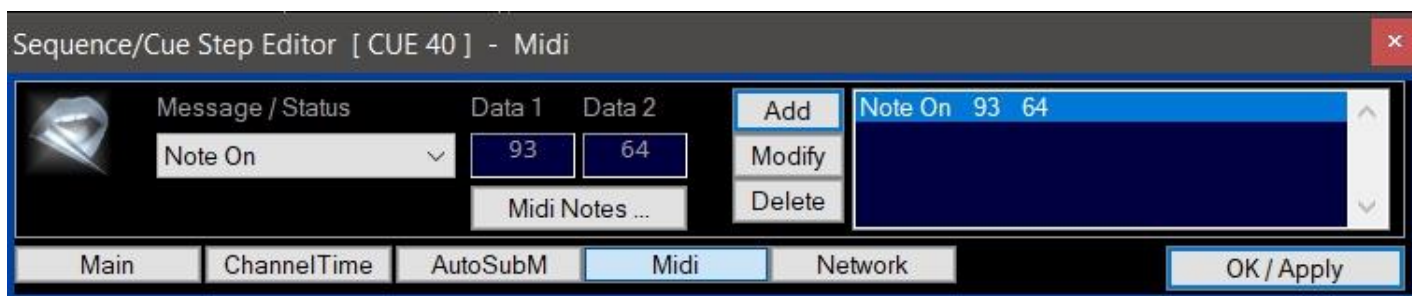
Pour démarrer ou arrêter un sub, il faut lui mettre un temps de montée/descente et cocher la case Auto.

- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.



- DoubleClic sur [AutoSubM].
- La fenêtre "AutoSubMasters" s'ouvre.
- Sélectionnez le Submaster à attacher.
- Cochez la case [AutoSub] pour l'attacher, ou décochez pour détacher.
- Sélectionnez l'action à effectuer :
 - Load : Charge le contenu du Sub.
 - AStrt : Charge et démarre le Sub.
 - Start : Démarre le Sub (chargé auparavant).
 - Stop : Arrête le Sub.
 - AStop : Arrête et efface le Sub.
 - Clear : Efface le Sub.
- Sélectionnez la page de subs avec le contenu voulu.
- Sélectionnez le contenu-sub à attacher (SubMaster).
- Clic sur [Ok].
- Le(s) Submaster(s) est attaché au pas de séquence.
- Répétez ces actions pour d'autres SubMasters.

Au démarrage du transfert, les Subs et les actions choisis vont se déclencher.

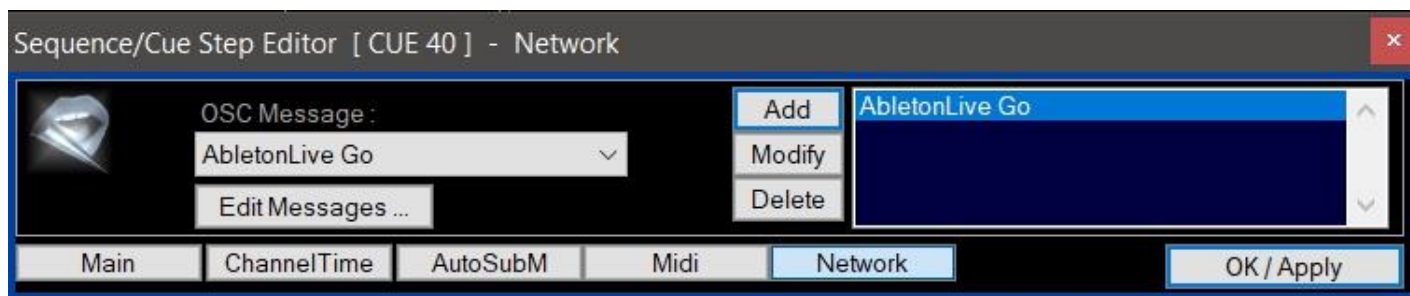


- Clic sur [Midi].
- La fenêtre "Midi" s'ouvre.
- Sélectionnez le message Midi à envoyer
- Entrez Data1 et Data2, selon le message Midi sélectionné.
- Clic sur [Add] pour ajouter la commande Midi
- Modifiez le Message, Data1, Data2
- Clic sur [Modify] pour modifier la commande sélectionnée
- Clic sur [Delete] pour supprimer la commande sélectionnée.
- Clic sur [Ok/Apply].
- Les commandes Midi sont attachées au pas de séquence.



4 commandes maximum sont possibles

Au démarrage du transfert, les commandes Midi sont envoyées.



- Clic sur [Network].
- La fenêtre "Network" s'ouvre.
- Sélectionnez une commande Réseau.
- Sélectionnez le Paramètre1 selon la commande.
- Entrez le Paramètre2 selon la commande.
- Clic sur [Add] pour ajouter la commande Réseau
- Modifiez la commande, les paramètres.
- Clic sur [Modify] pour modifier la commande sélectionnée
- Clic sur [Delete] pour supprimer la commande sélectionnée
- Clic sur [Ok/Apply].
- Les commandes Réseau sont attachées au pas de séquence.

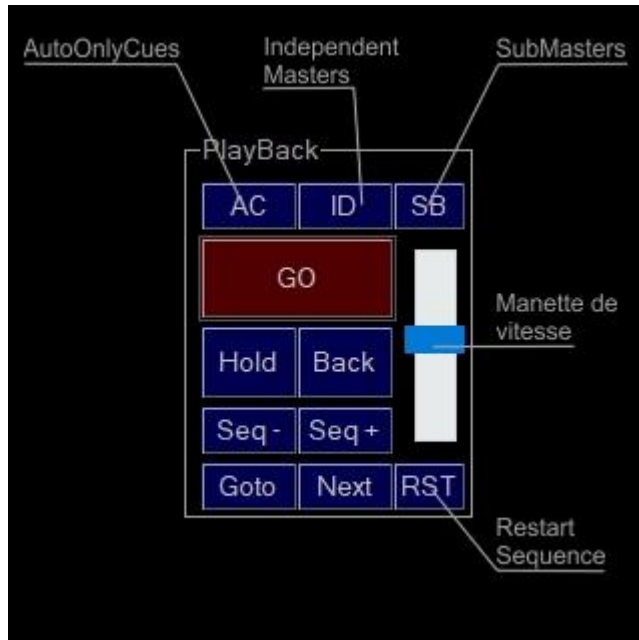
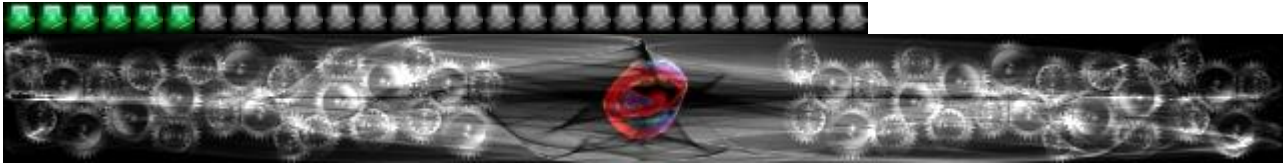


4 commandes maximum sont possibles

Au démarrage du transfert, les commandes Réseau sont envoyées.

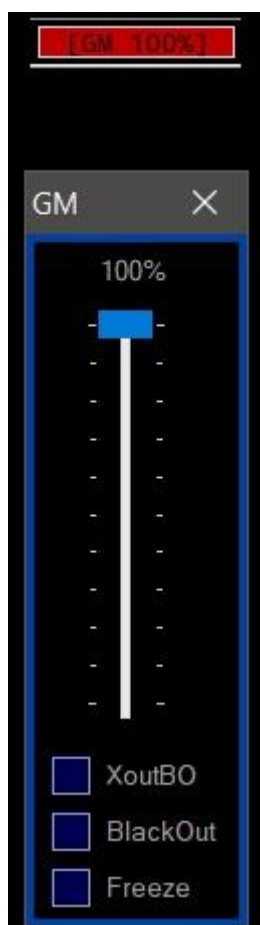


Playback





Contrôler la sortie



Pour contrôler la totalité de la sortie vers la scène :

- Clic sur [GM 000%] dans le Header des circuits.
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Réglez la manette au niveau voulu (0 à 100%).
- Tous les circuits augmentent ou diminuent proportionnellement.
- La valeur du GrandMaster s'affiche dans le Header des circuits.



Pour couper les circuits en Xout vers les gradateurs :

- Clic sur [GM 000%] dans le Header des circuits.
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Clic sur [XoutBO].
- Seulement les circuits en Xout vers les gradateurs tombent à 0%.
- Le XoutBlackOut s'affiche dans le Header des circuits.



Pour couper toutes les sorties vers les gradateurs :

- Clic sur [GM 000%] dans le Header des circuits.
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Clic sur [BlackOut].
- Les sorties vers les gradateurs tombent à 0%.
- Le BlackOut s'affiche dans le Header des circuits.



Pour figer toutes les sorties vers les gradateurs :

- Clic sur [GM 000%] dans le Header des circuits.
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Clic sur [Freeze].
- Les sorties vers les gradateurs se figent sur l'état lumineux

courant sur scène.

- Le Freeze s'affiche dans le Header des circuits.
- Vous pouvez modifier à volonté les cues, les subs, la séquence ...
- Les manipulations ne sont pas visibles sur scène tant que Freeze] est coché.



Le BlackOut/Freeze n'affecte pas l'affichage des circuits, il modifie seulement la sortie vers les gradateurs.



Démarrer un transfert



Pour démarrer un transfert (fondu) entre Xo et Xi :

- Souris : clic sur [Go]
- Clavier : [Space Bar]

Le transfert démarre avec les temps enregistrés ou le temps de fondu par défaut.

Si un transfert est déjà en cours, le cue suivant est chargé dans Xi et un nouveau transfert démarre.

Pendant un transfert, les lignes Xo et Xi de la fenêtre de sequence sont en rouge et "XF" dans le header de sequence est rouge.



Arrêter, inverser



Pour arrêter un transfert en cours :

- Souris : clic sur [Hold].
- Clavier : [Pause].

Le fondu s'interrompt.

Pour continuer le transfert interrompu :

- Souris : clic sur [Go].
- Clavier : [SpaceBar].

Pendant un arrêt de transfert, "XF" dans le header de sequence est sur un fond strié.



Pour inverser un transfert en cours :

- Souris : clic sur [Back].
- Clavier : [Backspace].

Le fondu s'inverse.

Pendant une inversion de transfert, "XF" dans le header de sequence est violet.



Accélérer, ralentir



On peut, pendant un transfert, accélérer ou ralentir le fondu.



Pour accélérer le fondu :

- clic sur la manette de vitesse et glisser vers le haut.

Pour ralentir le fondu :

- clic sur la manette de vitesse et glisser vers le bas.



Le transfert est accéléré ou ralenti dix fois.



Sauter dans la séquence



Seq << >>

- Clic sur [Seq -] : Recule directement au cue précédent.
- Clic sur [Seq +] : Avance directement au cue suivant.



GoTo

Goto
110
5
Tgoto
TdefXF
Tcut

- Clic sur [GoTo] / Clavier [G].
- La saisie de cue s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue à atteindre.
- Sélectionnez les temps de transfert :
 - Tnorm : Les temps in/out enregistré pour les cues Xi/Xo.
 - Tin : Le temps in enregistré pour le cue Xi.
 - Tout : Le temps out enregistré pour le cue Xo.
 - Tdef : Le temps de transfert par défaut.
 - Tcut : Transfert cut.
- Appuyez sur [Enter] ou double-clic sur la liste des temps.
- Le cue sélectionné est chargé en Xi et le transfert démarre.



Next

Next
110
5
Tgoto
TdefXF
Tcut

- Clic sur [Next] / Clavier [shift]+[G].
- La saisie de cue s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue à atteindre.
- Sélectionnez les temps de transfert :
 - Tnorm : Les temps in/out enregistré pour les cues Xi/Xo.
 - Tin : Le temps in enregistré pour le cue Xi.
 - Tout : Le temps out enregistré pour le cue Xo.
 - Tdef : Le temps de transfert par défaut.
 - Tcut : Transfert cut.
- Appuyez sur [Enter] ou double-clic sur la liste des temps.
- Le cue sélectionné est chargé en Xi, le transfert démarrera au prochain [Go].



Transfert manuel



Le transfert manuel ne peut se faire qu'avec un contrôleur Midi extérieur.

- Configurez 2 faders sur le contrôleur midi, un pour la sortie (121) et l'autre pour l'entrée (122)
- Paramétrez Midi Receive.
- Un "M" apparaît dans la fenêtre d'état.
- Avant de pouvoir utiliser le transfert manuel, il faut l'initialiser :
 - Faites glisser les 2 faders en même temps et dans le même sens jusqu'à la butée.
 - L'icone XF Manual Initializing  s'affiche dans le header de séquence pendant la procédure.
 - Une fois arrivés en butée, l'icone XF Manual s'affiche dans le header de séquence.



- Le transfert manuel est prêt.



Initialisez le transfert manuel avant d'envoyer des cues avec [Go].

- Pour effectuer un transfert :
 - Faites glisser les 2 faders en même temps (ou pas).
 - Les circuits qui descendent et qui montent sont contrôlés par les faders "Out" et "In".

M	Seq_	Cue_	Tin_	Tout_	Twait	Link_	Aut	Name_	XF
	4	40	15.0	15.0		M01		Entrée porte J	
Xo	5	50	25.0	25.0					63%
Xi	6	60	25.0	40.0	3:20				33%
	7	70	7.0	7.0					
	8	80	30.0	30.0	7.0				
	9	90	45.0	45.0					

- La fenêtre de séquence indique le pourcentage de descente (Xo) et de montée (Xi).
- Une fois les 2 faders arrivés en bout de course, le transfert est terminé, le cue suivant est chargé.
- Un nouveau transfert peut démarrer.



Les transferts manuels se font dans les 2 sens.



Pendant un transfert manuel, les boutons [Go/Hold/ ...] sont désactivés; de même, pendant un transfert automatique, les faders manuels sont désactivés.



Pour supprimer le transfert manuel, allez dans la page Setup/Setup General/Misc, et cliquez sur [Disable Manual XF].

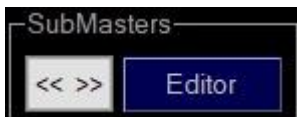
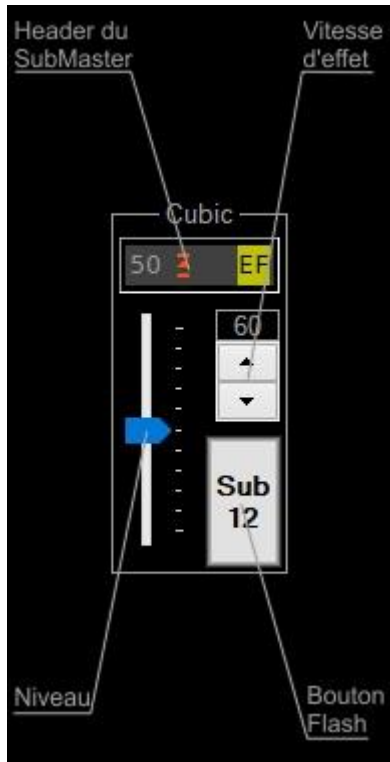
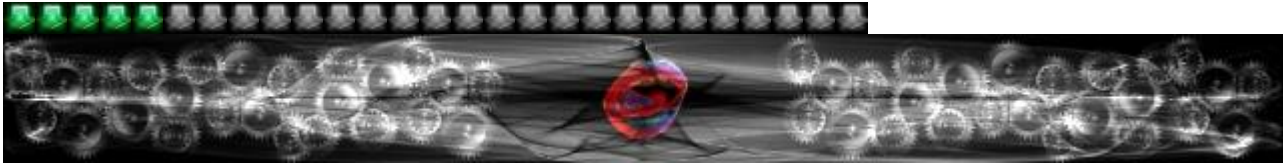


Un transfert manuel ne démarre pas automatiquement les effets (Submasters) attachés au cue.

Pendant un transfert, les lignes Xo et Xi de la fenêtre de séquence sont en rouge et "XF" dans le header de séquence est rouge.



SubMasters



16 SubMasters sont disponibles

- Clic sur [<< >>] pour changer la vue ou le banc des SubMasters (Clavier [M])
1 - 8 ou 9 - 16
- Clic sur [Editor] pour ouvrir l'éditeur de SubMasters.



Les touches F1 ... F8 agissent toujours avec les SubMasters visibles ou le banc actif

- Si Sub1 .. Sub8 sont visibles, F1 agira sur Sub1
- Si Sub9 .. Sub16 sont visibles, F1 agira sur Sub9



Travailler dans un submaster



Sub 12

Stage



Pour travailler dans un registre de Submaster :

- Clic dans le header du Submaster.
- Le registre actif change pour le sub sélectionné.
- Le niveau du sub n'affecte pas l'affichage des circuits, seulement la sortie vers les gradateurs.
- Vous pouvez enregistrer des cue depuis le sub, comme depuis Xo.



Pour revenir en mode Stage, clic dans "Mode de sortie" dans le header des circuits.

Stage



Paramétrer un submaster




Pour paramétrer un Submaster :

- Clic droit dans le header du sub.
- La fenêtre des paramètres de sub s'ouvre.
- Entrez le nom du sub.
- Entrez le temps de montée (Tin).
- Entrez le temps de descente (Tout).
- Entrez le niveau max pour le démarrage automatique.
- Cochez [AutoStart] pour un démarrage automatique.
- Cochez [REC Excl] pour exclure le contenu du Submaster de l'enregistrement de cue (mode stage).
- Cochez [Modulator], le SubMaster "module" avec le niveau de la musique.
- Sélectionnez le mode du bouton :
 - Push : Flash (Appuyer / Relacher)
 - Toggle : Interrupteur (Clic-allumer clic-éteindre)
- Sélectionnez le mode du sub :
 - Flash : le sub monte en plus du reste.
 - Solo : le sub monte et tout le reste est à zéro.
- Clic sur [Set Params].
- Les paramètres du sub sont enregistrés.



En mode Toggle, une icône apparaît dans le header du sub :



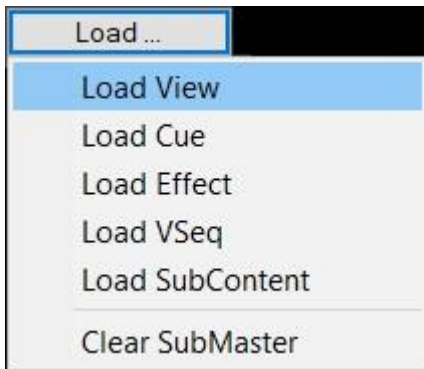
En mode Flash, le header du sub affiche "MF".
En mode Solo, le header du sub affiche "MS".



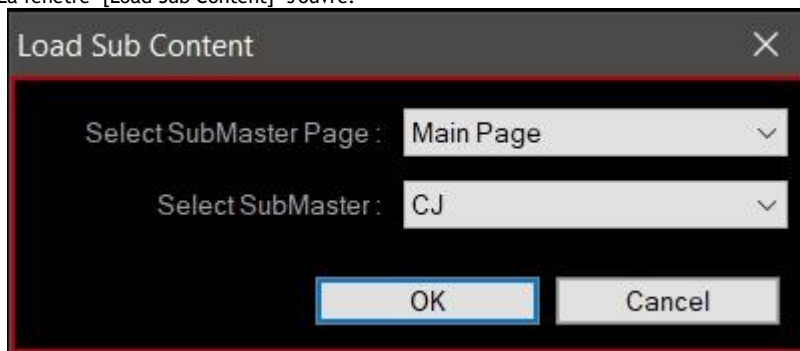
Pour charger un Submaster :

- Clic droit dans le header du sub.

- La fenêtre des paramètres de sub s'ouvre.
- Clic sur [Load ...], le menu [Load] s'ouvre.



- Clic sur [Load View] :
 - L'état lumineux affiché est chargé dans le sub.
- Clic sur [Load Cue] :
 - La liste des Cues s'ouvre.
 - Sélectionnez un cue.
 - Clic sur [Ok].
 - Le cue sélectionné est chargé dans le sub.
- Clic sur [Load Effect] :
 - La liste des effets s'ouvre.
 - Sélectionnez un effet.
 - Clic sur [Ok].
 - L'effet sélectionné est chargé dans le sub.
- Clic sur [Load VSeq] :
 - La liste des séquences virtuelles s'ouvre.
 - Sélectionnez une séquence virtuelle.
 - Clic sur [Ok].
 - La séquence virtuelle est chargée dans le sub.
- Clic sur [Load SubContent] :
 - La fenêtre [Load Sub Content] s'ouvre.



- Sélectionnez une page de SubMasters et un SubMaster.
- Clic sur [Ok].
- Le contenu du SubMaster est chargé dans le sub.
- Clic sur [Clear Sub] :
 - Le submaster est vidé et réinitialisé.



Sélection d'un Submaster comme un groupe :

- Clic droit sur le Bouton-Flash du SubMaster : les circuits du sub sont sélectionnés dans la sortie en cours.
- [Shift] + Clic droit sur le Bouton -Flash du SubMaster : les circuits du sub et les niveaux sont sélectionnés dans la sortie en cours.



Pour démarrer un sub automatiquement :

- Chargez le sub.
- Dans les paramètres du Sub, cochez la case [AutoStart].
- Changez les temps In/Out si besoin.
- Changez le niveau si besoin.
- Le bouton doit être déjà configuré sur [Toggle].
- Le sub démarre automatiquement en appuyant sur le bouton du sub (souris ou clavier).



Si un sub contient quelquechse, le fond du header de sub est gris.



Contrôler un submaster



Pour contrôler un Submaster :

- Clic sur la manette de niveau.
- Glisser vers le haut ou vers le bas.
- Le niveau du sub s'affiche dans le header.



Pour flasher un Submaster :

- Clic sur le bouton Flash, le sub monte au niveau.
- Clavier : [F1] ... [F8].



Les touches F1 ... F8 agissent toujours avec les SubMasters visibles ou le banc actif

- Si Sub1 .. Sub8 sont visibles, F1 agira sur Sub1
- Si Sub9 .. Sub16 sont visibles, F1 agira sur Sub9

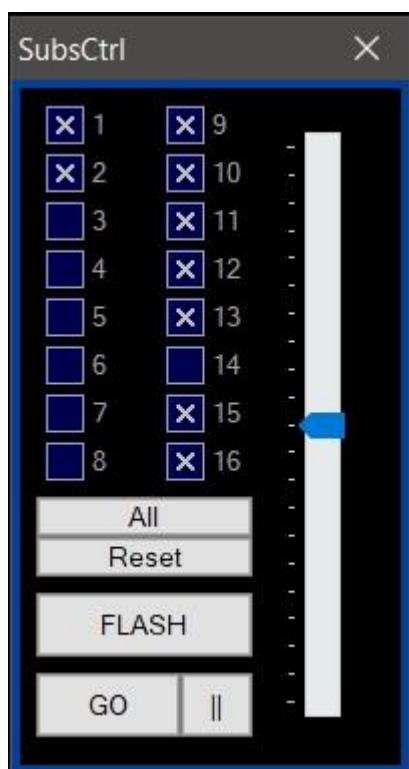


Si le mode du bouton est "Toggle", le bouton fonctionne en interrupteur.

Si le mode du bouton est "Push" , le bouton fonctionne en flash.



Contrôler un groupe de subs



Pour contrôler plusieurs subs en même temps :

- Dans la section "PlayBack", clic sur [SB].
- La fenêtre de contrôle des subs s'ouvre.
- Sélectionnez les subs à contrôler.
- Cliquez et glissez la manette.
- Les subs bougent proportionnellement.
- Cliquez sur [Flash].
- Les subs flashent.



- Clic sur [All] :

- Tous les subs sont sélectionnés.



- Clic sur [Reset] :

- Tous les subs sont désélectionnés.



Editeur des SubMasters



SubMasters Editor



SubMasters Page :

Effects11

Copy SubMasters To ...

Clear All SubMasters

Sub	Name	Tin	Tout	Level	Button	Mode	ASttr	RecEx	Mdltr	Type
4				0	Push	Flash				
5				0	Push	Flash				
6				100	Push	Flash				
7				0	Push	Flash				
8				100	Push	Flash				
9	ChasLin1	1.5	1.5	100	Toggle	Flash	X			Effect
10	ChaserUD	5.0	5.0	100	Toggle	Flash	X			Effect
11	Victory	20.0	20.0	100	Toggle	Flash	X			Effect
SubMaster Editor - SubMaster 10										
OK	ChaserUD	5	5	100	Toggle	Flash	☒	☐	☐	Load ...
15	SoftRand	3.0	1.0	100	Toggle	Flash	X			Effect
16	Soft5	1.5	1.5	100	Toggle	Flash	X			Effect



Pour ouvrir l'Editeur de SubMasters :

- Dans la section "SubMasters", clic sur [Editor].
- La fenêtre de L'Editeur de SubMasters s'ouvre.
- Sélectionnez une page de SubMasters, les Subs s'affichent dans la liste.
- Double-clic sur une ligne, la modification du SubMaster s'ouvre.
- Entrez ou changez les paramètres.
- Cliquez sur [OK], le SubMaster est modifié.

- Clic sur [Copy SubMasters To] :

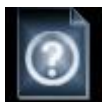
Copy SubMasters Page

Select Destination : Main Page

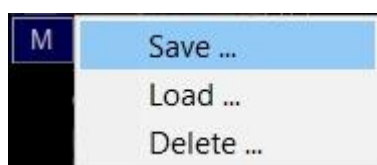
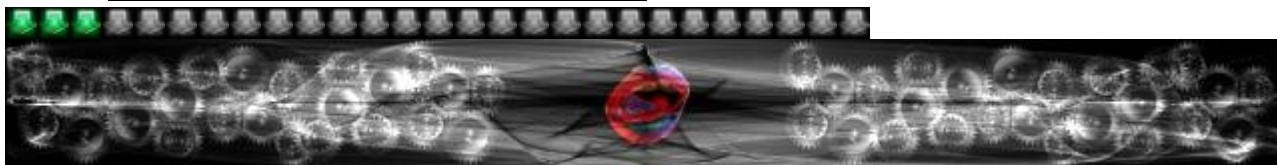
OK - Copy

- la fenêtre [Copy SubMasters Page] s'ouvre.
- Sélectionnez la page de destination.
- Clic sur [OK-Copy], la page de Submasters est copiée.

- Clic sur [Clear All SubMasters] :
Tous les Submasters de la page sont vidés.



SubMasters Pages

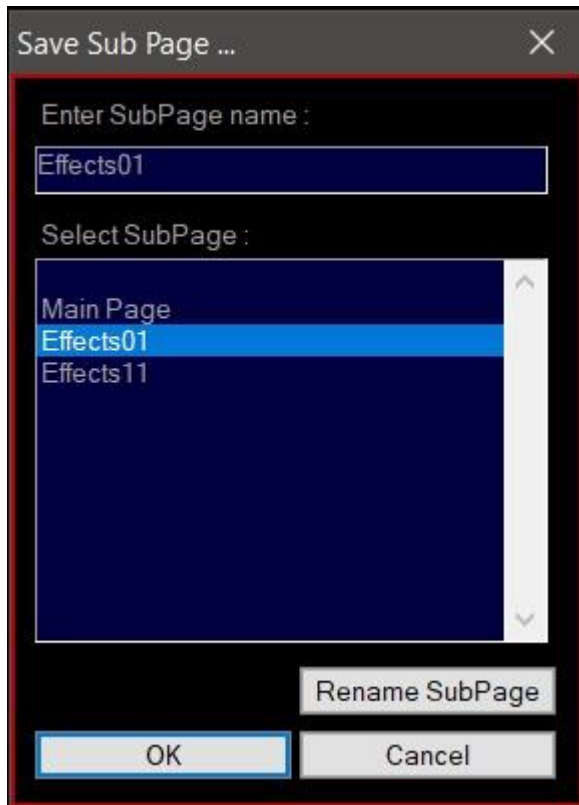


Les Submasters sont stockés et enregistrés sous forme de pages de subs.
Une page de subs contient les paramètres et les contenus pour les 16 subs.
Vous pouvez :

- Charger une page de subs dans les 16 submasters
- Enregistrer les 16 submasters dans une page de subs.



Enregistrer une page de subs



Pour enregistrer une page de subs :

- Dans la section "SubPage", clic sur [M].
- Le Menu [SubPage] s'ouvre.
- Clic sur [Save].
- La fenêtre "Save SubPage" s'ouvre.
- Entrez le nom de la page de subs ou sélectionnez-la.
- Clic sur [Ok].
- La page de subs est enregistrée ou réenregistrée (modifiée).
- Le header de page de sub affiche le nom de la page.



Pour renommer une page de subs :

- Dans la section "SubPage", clic sur [Save ...].
- La fenêtre "Save SubPage" s'ouvre.
- Sélectionnez une page de subs.
- Dans la zone-texte, entrez le nouveau nom.
- Clic sur [Rename].
- La page de subs sélectionnée est renommée.
- Clic sur [Cancel] pour fermer la fenêtre.



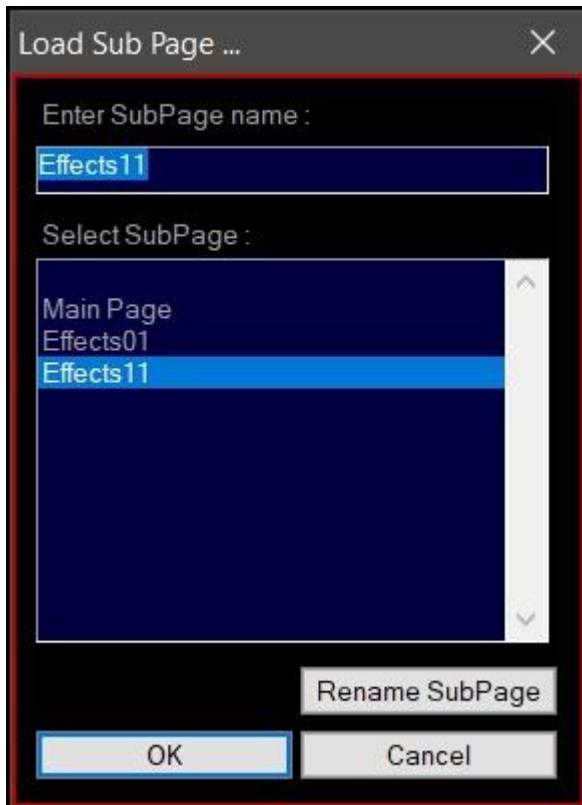
Si une page de subs est enregistrée, le header de page est gris.

Si une page de subs est modifiée, le header de page est noir.

Si une page de subs est chargée automatiquement (par un pas de séquence), le header de page est strié-gris.



Charger une page de subs



Pour charger une page de subs :

- Dans la section "SubPage", clic sur [M].
- Le Menu [SubPage] s'ouvre.
- Clic sur [Load].
- La fenêtre "Load Sub Page" s'ouvre.
- Sélectionnez une page de subs.
- Clic sur [OK].
- La page est chargée dans les 16 submasters.



Pour charger la page de subs précédente :

- Dans la section "SubPage", clic sur [<<] / Clavier [ctrl]+[P].
- La page précédente est chargée dans les 16 submasters.



Pour charger la page de subs suivante :

- Dans la section "SubPage", clic sur [>>] / Clavier [shift]+[P].
- La page suivante est chargée dans les 16 submasters.



Pour recharger la page de subs courante :

- Dans la section "SubPage", clic sur [<>].
- La page courante est rechargée dans les 16 submasters.



Chargement des pages de subs en mode absolu :

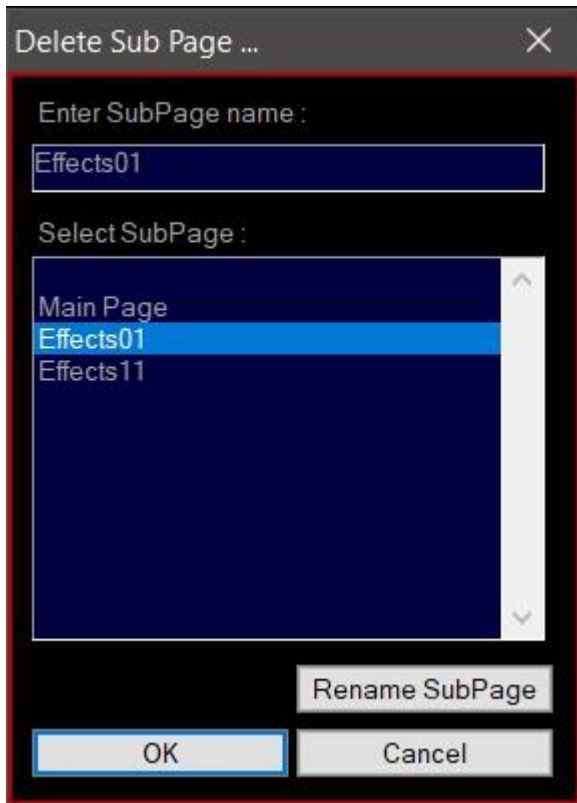
si un sub est monté, son contenu sera modifié pendant le chargement de page.

Chargement des pages de subs en mode transparent :

si un sub est monté, son contenu ne sera pas modifié pendant le chargement de page, seulement lorsque le sub sera à nouveau à zero.

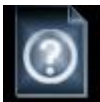


Supprimer une page de subs

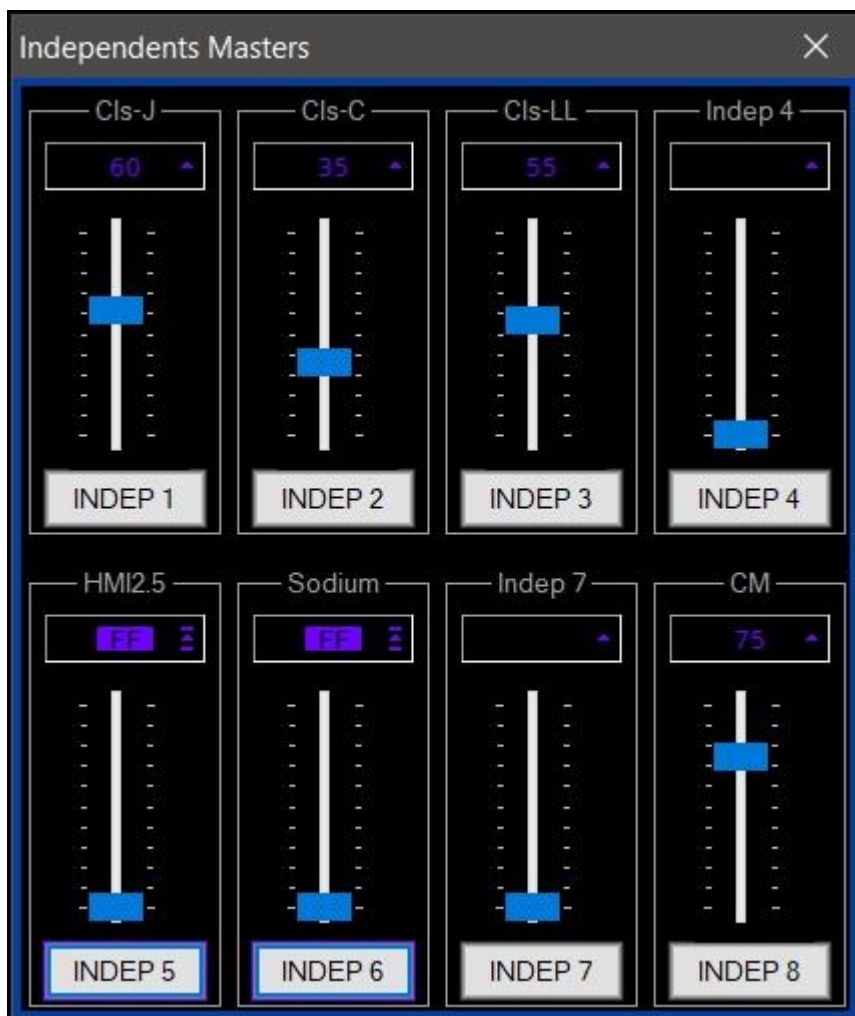
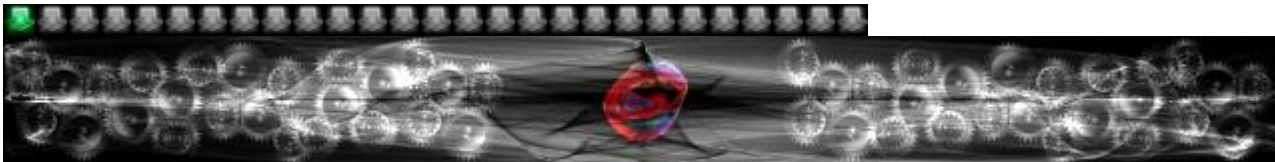


Pour supprimer une page de subs :

- Dans la section "SubPage", clic sur [M].
- Le Menu [SubPage] s'ouvre.
- Clic sur [Delete].
- La fenêtre "Delete Sub Page" s'ouvre.
- Sélectionnez une page de subs.
- Clic sur [Ok].
- La page de subs est supprimée.



Independents Masters



8 Independent Masters sont disponibles

Les Independent Masters permettent de contrôler un groupe de circuits (comme les SubMasters), mais avec des restrictions :

- Les circuits capturés par un indépendant ne sont plus atteignables ou modifiables dans le reste de la conduite.
- Les circuits capturés par un indépendant ne sont contrôlables que par l'Independent Master correspondant.
- Le GrandMaster n'agit pas sur les Independent Masters.



Pour ouvrir la fenêtre des Independents Masters :

- Dans la section "Playback", clic sur [ID].
- La fenêtre Independents s'ouvre.



Les Independents peuvent être utilisés pour des services, des directs, des allumages de HMIs, ...



Travailler avec les Independents

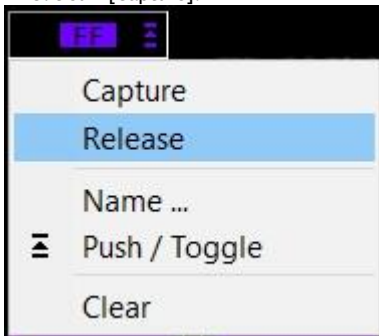


Pour capturer des circuits :

- Dans la section "PlayBack", clic sur [ID].
- La fenêtre "Independents" s'ouvre.
- Clic dans le header de l' Independent.
- Le registre de travail change pour l'Independent voulu.

Indp 4

- Sélectionnez un/des circuits et mettez un/des niveaux.
- Sélectionnez les circuits à contrôler.
- Clic droit dans le header, le menu de l'Independent s'ouvre.
- Clic sur [Capture].



- Les circuits sont capturés, ils apparaissent en violet.

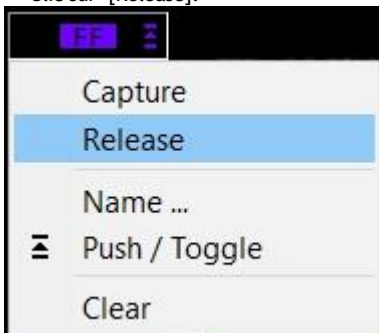


Pour relâcher des circuits :

- Dans la section "PlayBack", clic sur [ID].
- La fenêtre "Independents" s'ouvre.
- Clic dans le header de l' Independent.
- Le registre de travail change pour l'Independent voulu.

Indp 4

- Les circuits capturés apparaissent en violet foncé.
- Sélectionnez le(s) circuit(s) à relâcher.
- Clic droit dans le header, le menu de l'Independent s'ouvre.
- Clic sur [Release].

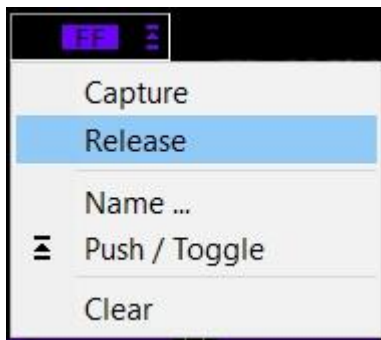


- Les circuits ne sont plus capturés par l' Independent.



Pour paramétrer un Independent :

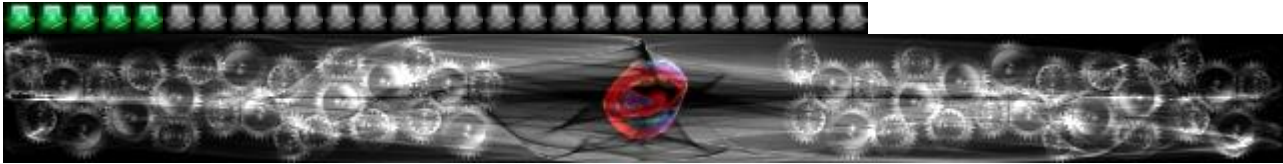
- Dans la section "PlayBack", clic sur [ID].
- La fenêtre "Independents" s' ouvre.
- Clic droit dans le header, le menu de l'Independent s'ouvre.



- Clic sur [Name] :
 - La fenêtre "Name" s'ouvre.
 - Entrez le nom de l' Independent.
 - Clic sur [Enter].
 - Le nom de l' Independent s'affiche.
- Clic sur [Push/Toggle] :
 - Le bouton de Flash de l' Independent change de mode :
 - Toggle (Interrupteur).
 - Flash (Push)
- Clic sur [Clear] :
 - Tout le contenu de l'Independent est supprimé.



Effets



Un effet est un chaser (chenillard), une suite d'états lumineux qui défilent les uns à la suite des autres à une vitesse déterminée.



Nombre de circuits Max pour l'ensemble du chaser : 32.



Nombre max de pas pour un chaser : 32.



Types d'effets



Types :

- Hard Chaser :

- Les pas du chaser défilent cut à la vitesse choisie.
- Le temps du pas correspond au temps de maintien du pas.

- Soft Chaser :

- Les pas du chaser défilent en transfert croisé,
le temps du transfert est proportionnel à la vitesse choisie.
- Le temps du pas correspond au temps de transfert entre les pas.



Modes :

- Normal : le chaser défile dans le sens croissant des pas.
- Inverted : le chaser défile dans le sens décroissant des pas.
- Up-Down : le chaser défile en croissant puis en décroissant.
- Random : le chaser défile en mode aléatoire.



Créer un effet



- Dans la section {Effects}, clic sur [New...].
- La fenêtre "Add new effect" s'ouvre.
- Entrez le nom de l'effet.
- Clic sur [Ok].
- Pour créer un nouvel effet à partir d'un effet existant :
 - Clic sur [Load as New].
 - La liste des effets s'ouvre.
 - Sélectionnez un effet, puis clic sur [Ok].
 - Entrez le nouveau nom de l'effet à créer.
 - Clic sur [Ok].
- La fenêtre d'edition d'effet s'ouvre.
- Editez l'effet.
- Clic sur [Record].
- L'effet est créé et enregistré.

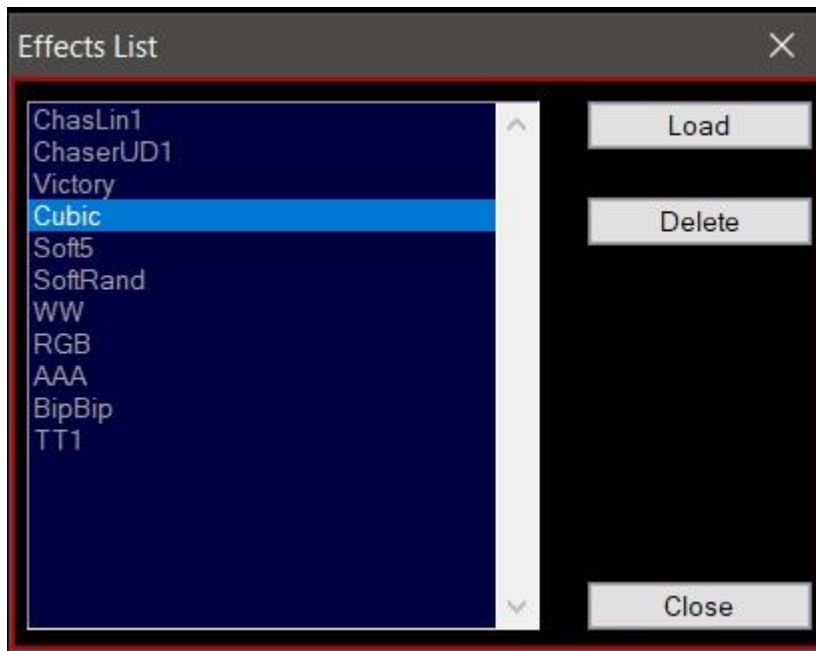


Créer une copie d'effet :

- Clic sur [Load As New ...].
- La liste des effets s'ouvre.
- Sélectionnez un effet.
- Entrez un nouveau nom pour l'effet.
- Clic sur [Ok].
- La fenêtre d'edition d'effet s'ouvre avec la copie d'effet.
- Editez l'effet.
- Clic sur [Record].
- L'effet est modifié.



Charger, modifier, supprimer un effet



Charger un effet :

- Dans la section {Effects}, clic sur [Load ...].
- La fenêtre "Load Effect" s'ouvre.
- Sélectionnez un effet.
- Clic sur [Load].
- La fenêtre d'edition d'effet s'ouvre.
- Editez l'effet.
- Clic sur [Record].
- L'effet est modifié.



Supprimer un effet :

- Sélectionnez un effet dans la liste.
- Clic sur [Delete].
- L'effet est supprimé.



Editer un effet



Edit Effect - Victory

Step	Time	Rec
1	0.2	R
2	0.2	R
3	0.2	R
4	0.2	R
5	0.2	R
6	0.2	R
7	0.2	R
8	0.2	R
9	0.2	R
10	0.2	R
11	0.2	R
12	0.2	R
13	0.2	R
14		
15		
16		
17		

Start
Stop

Set EFF Channels

Rec Step
Insert Step
Delete Step
Up Down
Clear All

Type :
Hard

Mode :
Up-Down

Speed : 100

Fast Slow

TapTempo / VU :
(Disabled)

Record

- Sélectionnez tous les circuits qui seront impliqués dans le chaser.
- Clic sur [Set EFF Channels].
- Les circuits apparaissent en vert foncé, on ne pourra utiliser que ceux-ci.

Cue :

Effect

001	002	003	004	005	006
017	018	019	020	021	022
033	034	035	036	037	038
049	050	051	052	053	054
065	066	067	068	069	070

- Sélectionnez le pas d'effet (step)
- Sélectionnez le(s) circuit(s) de ce pas et mettez des niveaux.
- Clic sur [Rec Step].
- Le pas d'effet est enregistré.

- Double-clic sur le temps du pas d'effet.
- La zone de temps d'effet s'ouvre.
- Entrez un temps pour le pas d'effet (de 0.1 secondes à 1 minute), puis tapez [Enter].
- Le temps du pas d'effet est enregistré.
- Pour mettre le même temps aux pas suivants : clic droit sur le temps du pas d'effet.

- Répétez les 7 points ci-dessus pour les autres pas...

- Sélectionnez le type d'effet :
 - Hard
 - Soft
- Sélectionnez le mode de l'effet :
 - Normal
 - Inverted
 - Up-Down
 - Random

- Sélectionnez la vitesse de l'effet (roulette Speed).

- Sélectionnez le mode TapTempo/VU :
 - (Disabled) : Le chaser avance normalement
 - TapTempo : Le chaser avance au rythme de la touche [Ctrl]
 - VUmeter : Le chaser avance au rythme de la musique (TapTempo/VU)



- Le mode TapTempo/VU n'a de sens que pour les chasers Hard

- Testez l'effet :
 - clic [Start] pour démarrer.
 - clic [Stop] pour arrêter.
- Pour supprimer un pas : clic [Delete Step].
- Pour déplacer un pas vers le haut : clic [Up].
- Pour déplacer un pas vers le bas : clic [Down].
- Pour effacer tous les pas : clic [Clear All].

- Pour enregistrer l'effet, clic sur [Record].



- Pour un effet "Hard", le temps du pas correspond à la durée du pas.
- Pour un effet "Soft", le temps du pas correspond au temps de transfert entre les pas.



- La roulette Speed ralentit les temps de l'effet.



Nombre de circuits Max pour l'ensemble du chaser : 32.



Nombre max de pas pour un chaser : 32.



Restituer, lancer un effet



Les effets sont restitués en les chargeant dans un Submaster.

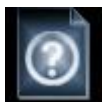
- Clic droit dans le header d'un Submaster.
- La fenêtre des paramètres du submaster s'ouvre.
- Clic sur [Load ...], puis sur [Load Effect ...].
- La liste des effets s'ouvre.
- Sélectionnez un effet.
- Clic sur [Load].
- L'effet est chargé dans le Submaster.



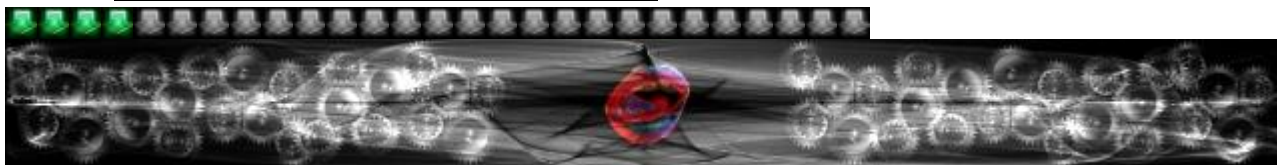
- Si un effet est chargé dans un Submaster, une roulette de vitesse apparait pour le Sub, avec la vitesse enregistrée de l'effet.
- La vitesse peut être modifiée de 100 (Max) à 1 (Min)



L'effet est activé en montant le fader du sub, ou en cliquant sur le bouton du sub.



Virtual Sequences



Une séquence virtuelle est une séquence de Cues, avec temps ou envoyées manuellement, des manipulations de SubMasters avec n'importe quel contenu effectuées en auto ou manuellement, des montées/descentes de circuits avec la manette de circuits ...
Une séquence virtuelle enregistre toutes ces actions, et permet de les reproduire avec un SubMaster.



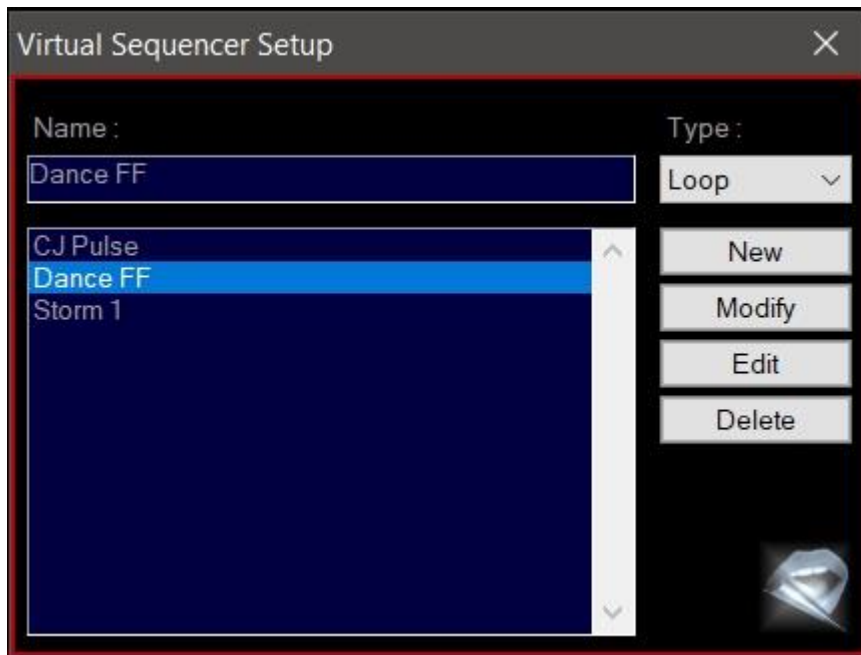
Temps Max d'une séquence virtuelle : 4 minutes.



Nombre Max de séquences virtuelles enregistrables : 64



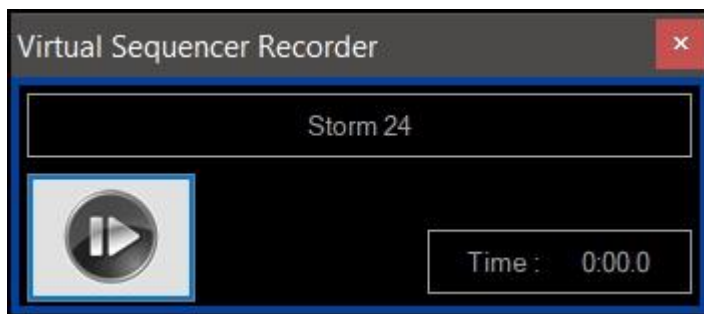
Gérer les séquences virtuelles



- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [Virtual Séquencer].
- La fenêtre [Virtual Sequencer Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'action à effectuer :
 - New Virtual séquence : enregistre une nouvelle séquence virtuelle
 - Entrez le nom de la séquence.
 - Sélectionnez le type :
 - Normal : la séquence tourne une seule fois.
 - Loop : la séquence tourne en boucle.
 - Clic sur [New].
 - La séquence virtuelle est prête pour l'enregistrement, la fenêtre d'enregistrement apparaît.
 - Modify Virtual séquence : réenregistre une séquence virtuelle
 - Sélectionnez une séquence dans la liste.
 - Modifiez le nom si besoin.
 - Sélectionnez le type (si besoin) :
 - Normal : la séquence tourne une seule fois.
 - Loop : la séquence tourne en boucle.
 - Clic sur [Modify].
 - La séquence virtuelle est prête pour l'enregistrement, la fenêtre d'enregistrement apparaît.
 - Edit Virtual séquence : Edition d'une séquence virtuelle
 - Sélectionnez une séquence dans la liste
 - Clic sur [Edit].
 - L'éditeur de séquence virtuelle apparaît.
 - Delete Virtual séquence : Supprime une séquence virtuelle
 - Sélectionnez une séquence dans la liste
 - Clic sur [Delete].
 - La séquence virtuelle est supprimée.



Enregistrer une séquence virtuelle



- Pour démarrer l'enregistrement :
 - Clic sur le bouton [Start/Stop] (clavier [V])
 - L'enregistrement de séquence virtuelle démarre, le compteur de temps tourne
- A partir de ce moment, vous pouvez :
 - Envoyer des Cues, les arrêter, ...
 - Manipuler des SubMasters, ...
 - Sélectionner et régler des circuits, ...
 - Toutes les actions sont enregistrées.



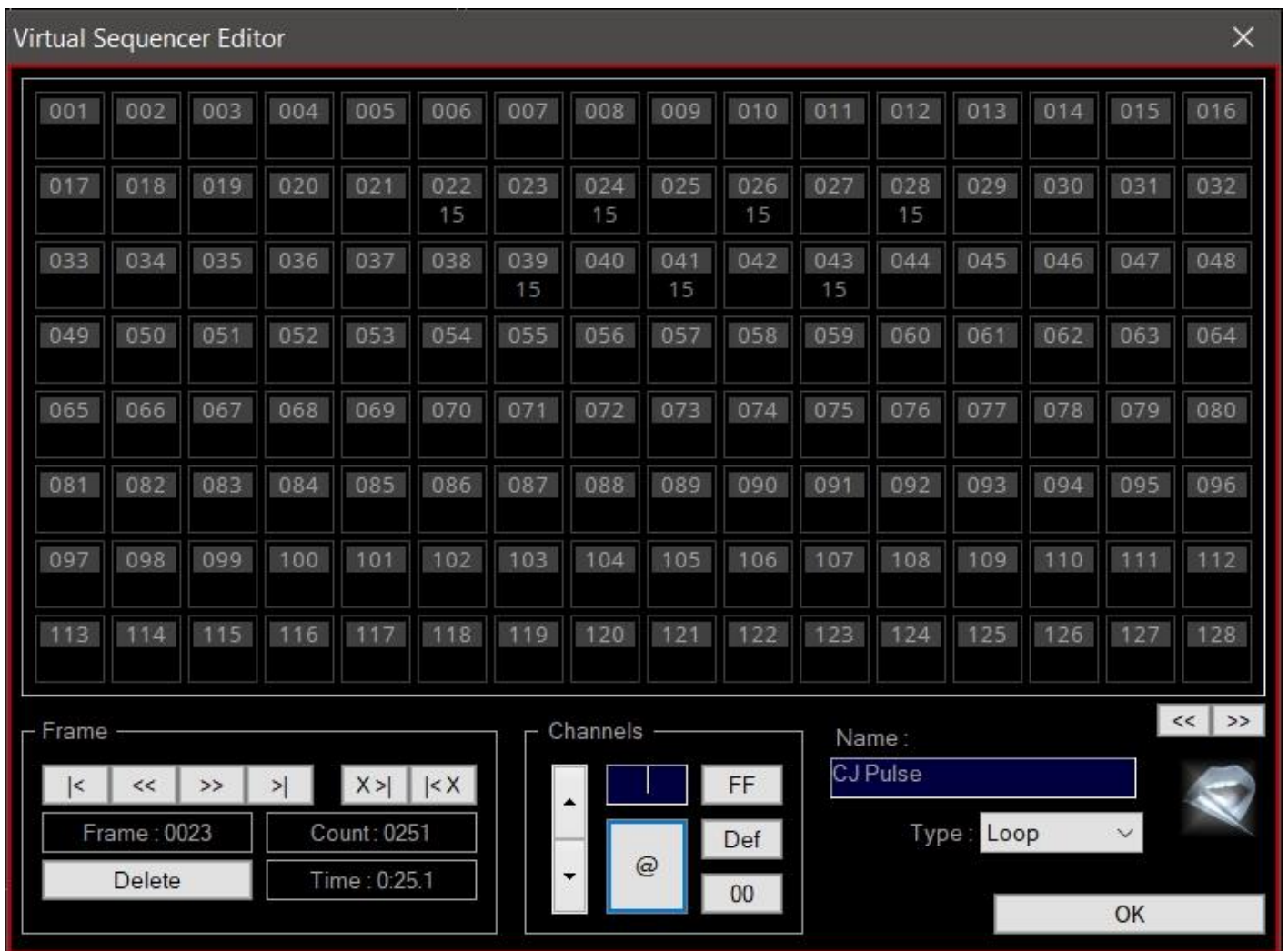
- Pour arrêter l'enregistrement :
 - Clic sur le bouton [Start/Stop] (clavier [V])
 - L'enregistrement de séquence virtuelle s'arrête, la séquence est enregistrée.



Temps Max d'une séquence virtuelle : 4 minutes.



Editer une séquence virtuelle



L'éditeur de séquence virtuelle permet de modifier une séquence.

- Pour gérer les Frames (trames) :
 - Un Frame est un "pas" de séquence virtuelle d'une durée de 0.1 secondes.
 - Faites défiler les Frames avec les boutons [$\leftarrow$] [$\ll$] [$\gg$] [$\rightarrow$]
 - Les compteurs de Frames et de Temps indiquent la position courante.
 - Pour supprimer un Frame, clic sur [Delete]. (Utile pour supprimer les "noirs" indésirables au début ou à la fin, etc ...)
- Pour modifier le niveau des circuits dans un frame :
 - Utilisez la manette et les boutons de la section [Channels].
 - Les nouveaux niveaux sont directement mis à jour dans le frame courant.
- Modifiez le nom (si besoin)
- Modifiez le type (si besoin)
- Clic sur [OK] , la séquence virtuelle est modifiée.

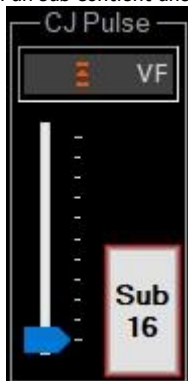


Restituer, lancer une séquence virtuelle

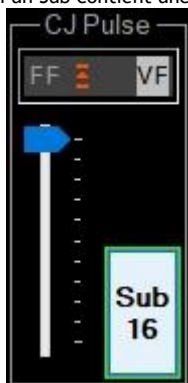


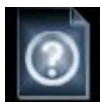
Une séquence virtuelle se lance avec un SubMaster.

- Chargez un SubMaster avec une séquence virtuelle
- Une séquence virtuelle ne démarre qu'avec le bouton du SubMaster :
 - Paramétrer le Sub :
 - AutoStart
 - TargetLevel 100% (ou autre)
 - Tin /Tout 0.1 (ou autre)
 - Mode Toggle (de préférence)(ces paramètres sont mis par défaut en chargeant une séquence virtuelle)
- Pour démarrer une séquence virtuelle : Clic sur le bouton du Sub.
- Pour arrêter une séquence virtuelle : Clic sur le bouton du Sub.
- Si un Sub contient une séquence virtuelle arrêtée, le bouton est cadré en rouge.

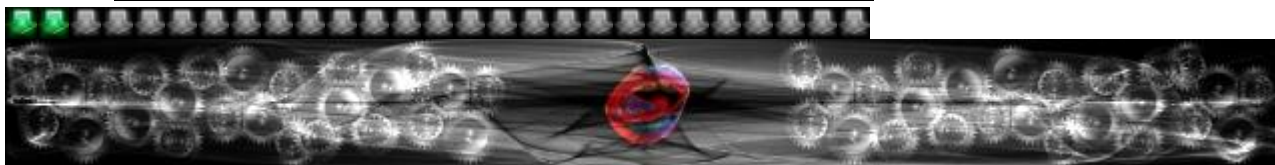


- Si un Sub contient une séquence virtuelle démarrée, le bouton est cadré en vert.





AutoCommandsOnly Cues



Un cue AutoCommandsOnly est un cue qui ne contient pas d'état lumineux.

Il ne fait qu'envoyer des commandes automatiques :

- SubMasters, avec leur contenu (chasers, ...)
- Commandes MIDI
- Commandes Réseau

Comme un cue normal, il possède un numéro identificateur et est placé dans la séquence AutoCommandsOnlyCues, distincte de la séquence principale, par ordre croissant.



Un numéro de cue Auto peut aller de 0.1 à 9999.9, mais ne peut pas être le même qu'un cue normal.

Pour activer les cues AutoCommandsOnly :

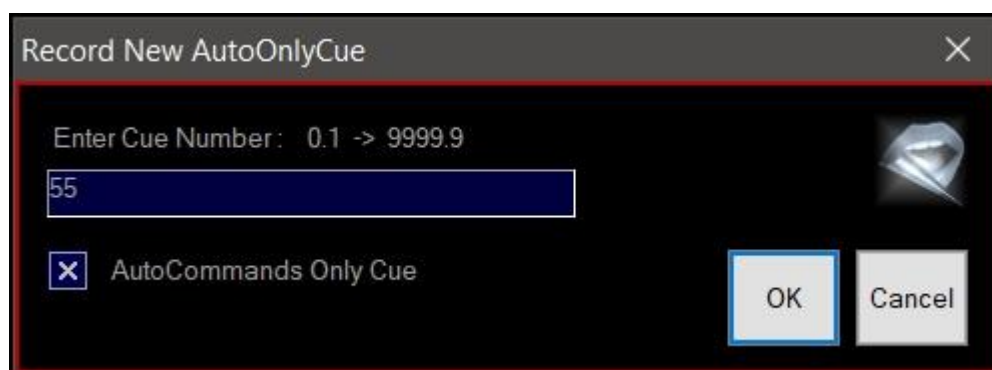
- Dans la section [Playback] , clic sur [AC].



- La fenêtre de la séquence AutoCommandsOnly Cues s'ouvre.
- Tant que la fenêtre est ouverte, les cues AutoCommandsOnly sont actifs.

Pour enregistrer un cue AutoCommandsOnly :

- Dans la section [Cues] , clic sur [Record].
- La fenêtre [Record New Cue] s'ouvre.
- Entrez un numéro de cue.
- Cochez la case AutoCommands Only Cue
- Clic sur [OK].
- Le cue est enregistré et placé dans la séquence AutoCommandsOnly.





AutoCommandsOnly Cues - Playback



	Cue__	Tdelay	Twait	Link__	A	Name_____
	35				A	ChaseUD/Up
Xo	45				A	Victory/Up
X1	55	6.0			A	SoftRand/Up
	65		12.0		A	Ww/Up
	75				A	SubM-Down
	85				A	SubM-Down2

Go
Stop
<<
>>
Rstrt
Editor

Pour ouvrir et activer la séquence des Cues AutoCommandsOnly :

- Dans la section [Playback], clic sur [AC].
- clic [Go] (clavier [<>]) : Démarrage du cue, toutes les commandes liées sont envoyées
- clic [Stop] : le cue est stoppé, les temps de delay et/ou wait s'arrêtent. Clic [Go] pour continuer
- clic [<<] : les cues défilent vers l'arrière sans envoyer les commandes liées
- clic [>>] : les cues défilent vers l'avant sans envoyer les commandes liées.
- clic [Rstrt] : la séquence est repositionnée au début, le premier cue prêt à être envoyé.



Il n'y a pas de temps de transfert. Les cues AutoCommandsOnly sont envoyés CUT.



AutoCommandsOnly Cues - Editor



AutoCommandsOnly Cues - Editor

Cue	Tdelay	Twait	Link	A	Name
25				A	CJ Pulse/Up
35				A	ChaseUD/Up
45				A	Victory/Up
55	6.0			A	SoftRand/Up
65		12.0		A	WW/Up

SubMasters

- SubMaster 9
- SubMaster 10
- > SubMaster 11
- SubMaster 12
- SubMaster 13

AutoSub: ☒

Action: AStrt

SubsPage: Effects11

SubMaster: SoftRand

Main

Tdelay: 6

Twait:

Link:

Name: SoftRand/Up

Delete selected Cues

OK / Apply

Pour ouvrir l'éditeur de Cues AutoCommandsOnly :

- Dans la fenêtre [AutoCommandsOnly], clic sur [Editor].
- A chaque enregistrement d'un cue AutoCommandsOnly, l'éditeur s'ouvre.
- Sélectionnez un cue
- Entrez un Time Delay (délai du Go jusqu'à l'envoi des commandes), si besoin
- Entrez un Time Wait (temps d'attente jusqu'au Go du cue suivant), si besoin
- Entrez un numéro de cue AutoCommandsOnly de Link (sauter, faire des boucles ...), si besoin
- Entrez un nom de cue (optionnel)
- Clic sur [SubM]
- Dans la section [SubMasters] :
 - Sélectionnez un SubMaster
 - Cochez la case [AutoSub]
 - Sélectionnez une Action, une SubPage, un SubMaster
 - ...
- Clic sur [Midi]

Midi

Note On 90 64

Add Modify Delete

Message: Note On

Data 1: 90

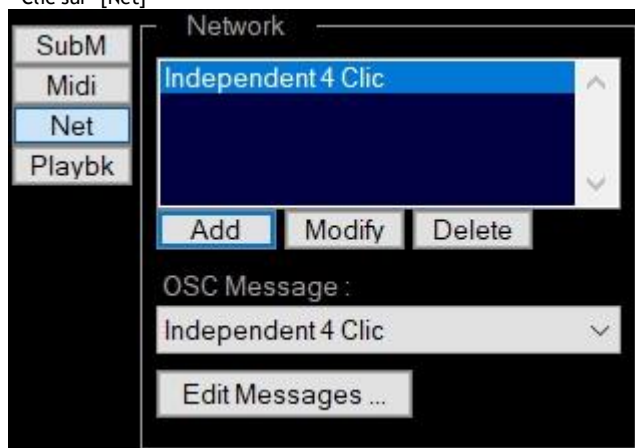
Data 2: 64

Midi Notes ...

- Dans la section [Midi] :
 - Sélectionnez un Message
 - Entrez Data1, Data2

- ...

- Clic sur [Net]

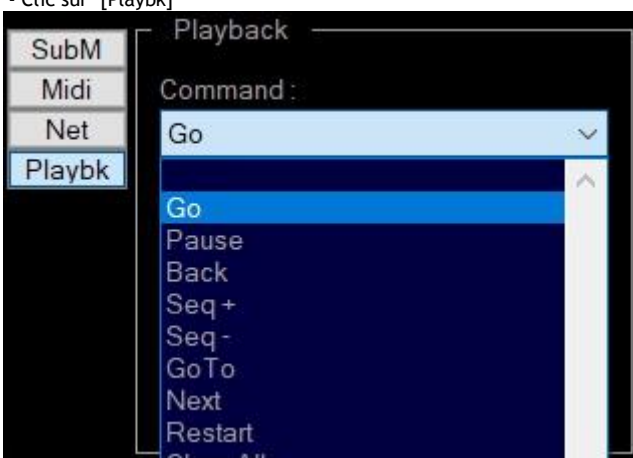


- Dans la section [Network] :

- Sélectionnez une commande
- Sélectionnez Param1, entrez Param2

- ...

- Clic sur [Playbk]



- Dans la section [Playback] :

- Sélectionnez une commande

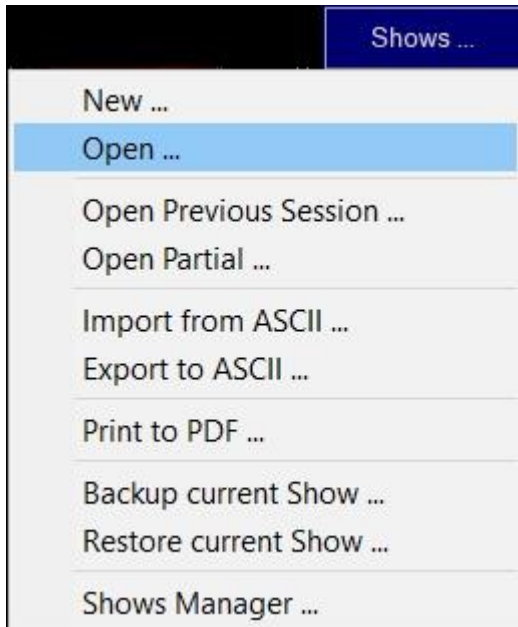
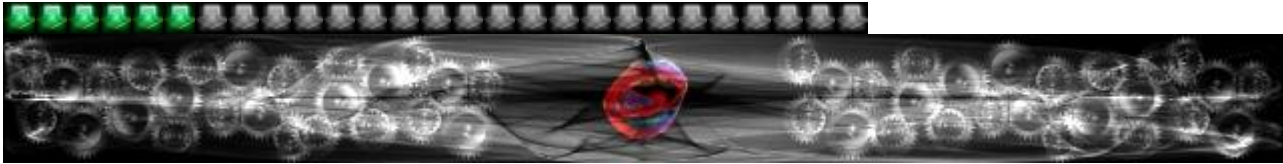
- ...

- Clic sur [OK/Apply], Les commandes sont attachées au Cue.

- Clic sur [Delete Selected Cues], les cues sélectionnés sont supprimés.



Spectacle





Créer un nouveau spectacle



Créer un nouveau spectacle vide :

- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [New ...].
- La fenêtre "Create New Show" s'ouvre.
- Entrez le nom du spectacle.
- Clic sur [Ok].
- Un nouveau spectacle vide est créé avec un patch 1:1, son nom apparait dans la barre de titre de AcidLight.



Les caractères suivants ne sont pas admis pour le nom du spectacle :

< > : " / \ | * ? .

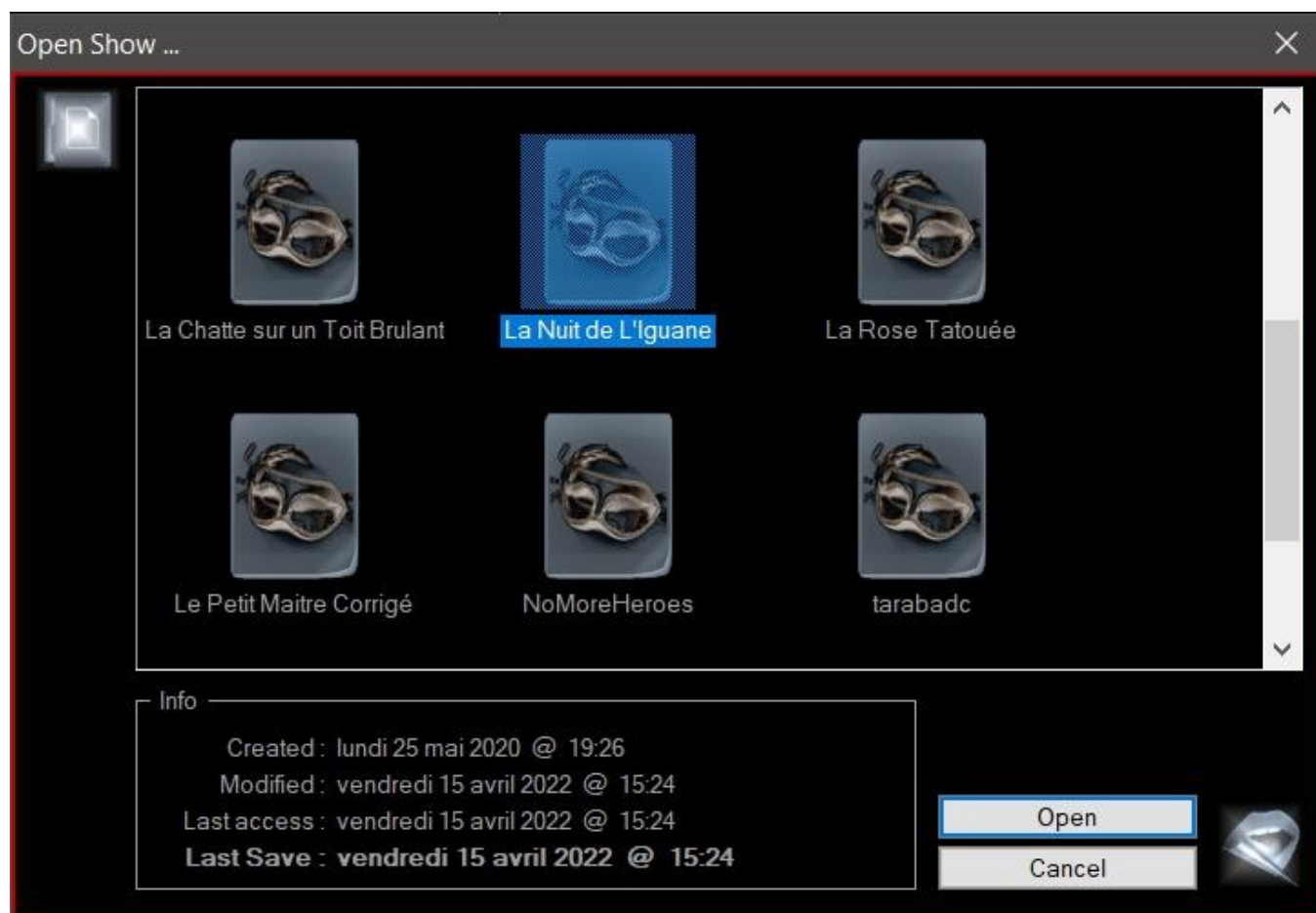


Exemples :

Le médecin malgré lui
Père
Dans La Jungle Des Villes
Comme tu me veux (Tournée)
Macbeth [3]



Ouvrir un spectacle



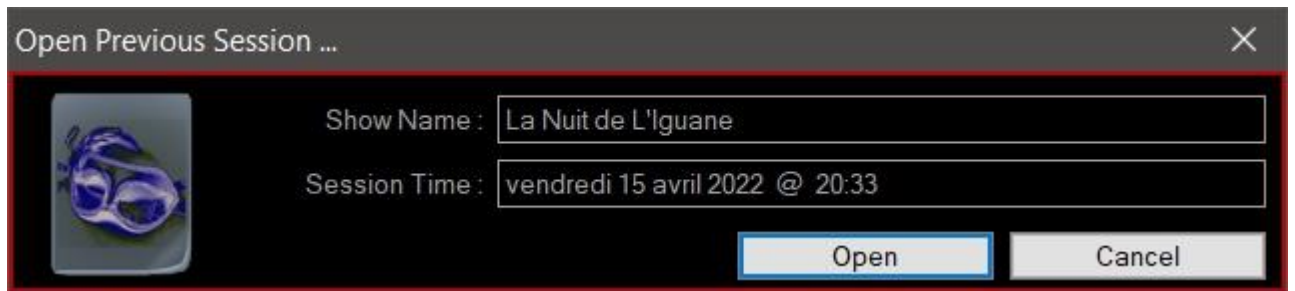
Ouvrir un spectacle existant :

- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Open ...].
- La fenêtre "Open Show" s'ouvre.
- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- Clic sur [Ok].
- Le spectacle est ouvert et chargé,
son nom apparaît dans la barre de titre de AcidLight.



Pour ouvrir la dernière session sauvegardée :

- A chaque fois que AcidLight est fermé, la session active est sauvegardée automatiquement. Il est possible d'ouvrir cette dernière session :
- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
 - Le Menu [Shows] s'ouvre.
 - Clic sur [Open Last ...].
 - La fenêtre "Open Previous Session" s'ouvre.



- Vérifiez le nom et la date de la dernière session (spectacle).
- Clic sur [Open].
- La dernière session sauvegardée s'ouvre.



Pour ouvrir seulement une partie de spectacle :

Il est possible de charger seulement les cues, ou seulement le patch, ...

- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Open Partial ...].
- La fenêtre "Open Partial Show" s'ouvre.



- Sélectionnez le spectacle dans la liste des spectacles.
- Sélectionnez la partie à charger :
 - Cues
 - Groups
 - SubMasters
 - IndependentMasters
 - Patch
 - Effects
 - VirtualSequences
 - RGBSettings
- Clic su [OK].
- La partie sélectionnée est chargée et remplace la courante.



A chaque sélection de spectacle, quelques infos s'affichent :

- La date et l'heure de la création du spectacle.
- La date et l'heure de la dernière modification du spectacle.
- La date et l'heure du dernier accès au spectacle.



Enregistrer un spectacle



Pour enregistrer le spectacle sur le disque :

- Dans la section {Main}, clic sur [Save...] / Clavier [S].
- Suivant l'option choisie, un message de confirmation s'affiche :
 - Clic sur [OK] pour enregistrer ou [Cancel] pour annuler.
- Le spectacle est enregistré sur le disque.



Cette fonction enregistre tout le spectacle sur le disque.
Utilisez-la souvent, c'est la seule façon de retrouver les données
du spectacle après fermeture de AcidLight et extinction de l'ordinateur !



Par défaut AcidLight n'enregistre pas le spectacle à la fermeture.
(Option modifiable dans le Setup).

Le spectacle a été enregistré (sauvé) sur le disque :



Le spectacle a été modifié mais pas enregistré (sauvé) sur le disque :

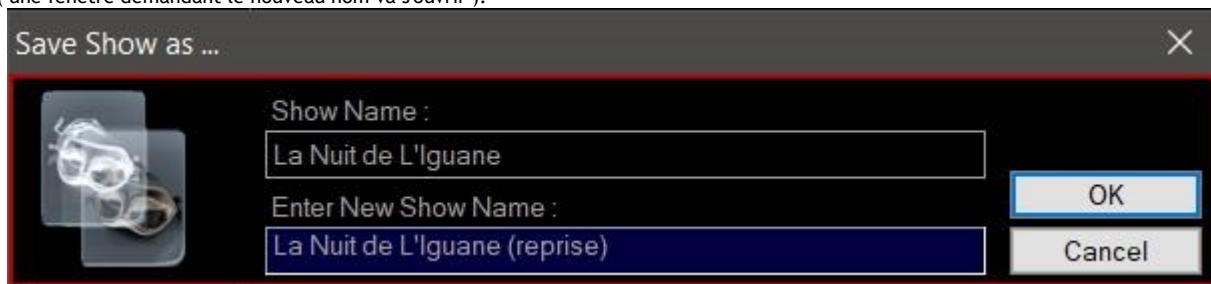


*Utilisez cette fonction aussi souvent que possible, au moins avant de
quitter AcidLight !*



Options Save :

- clic sur [>>], le menu [Save] s'ouvre.
- sélectionnez [Save As Version], le spectacle est enregistré en tant que nouvelle version.
(NomDu Spectacle_[vXX] avec XX=numéro automatique de version)
- sélectionnez [Save As ...], le spectacle est enregistré sous un autre nom.
(une fenêtre demandant le nouveau nom va s'ouvrir).





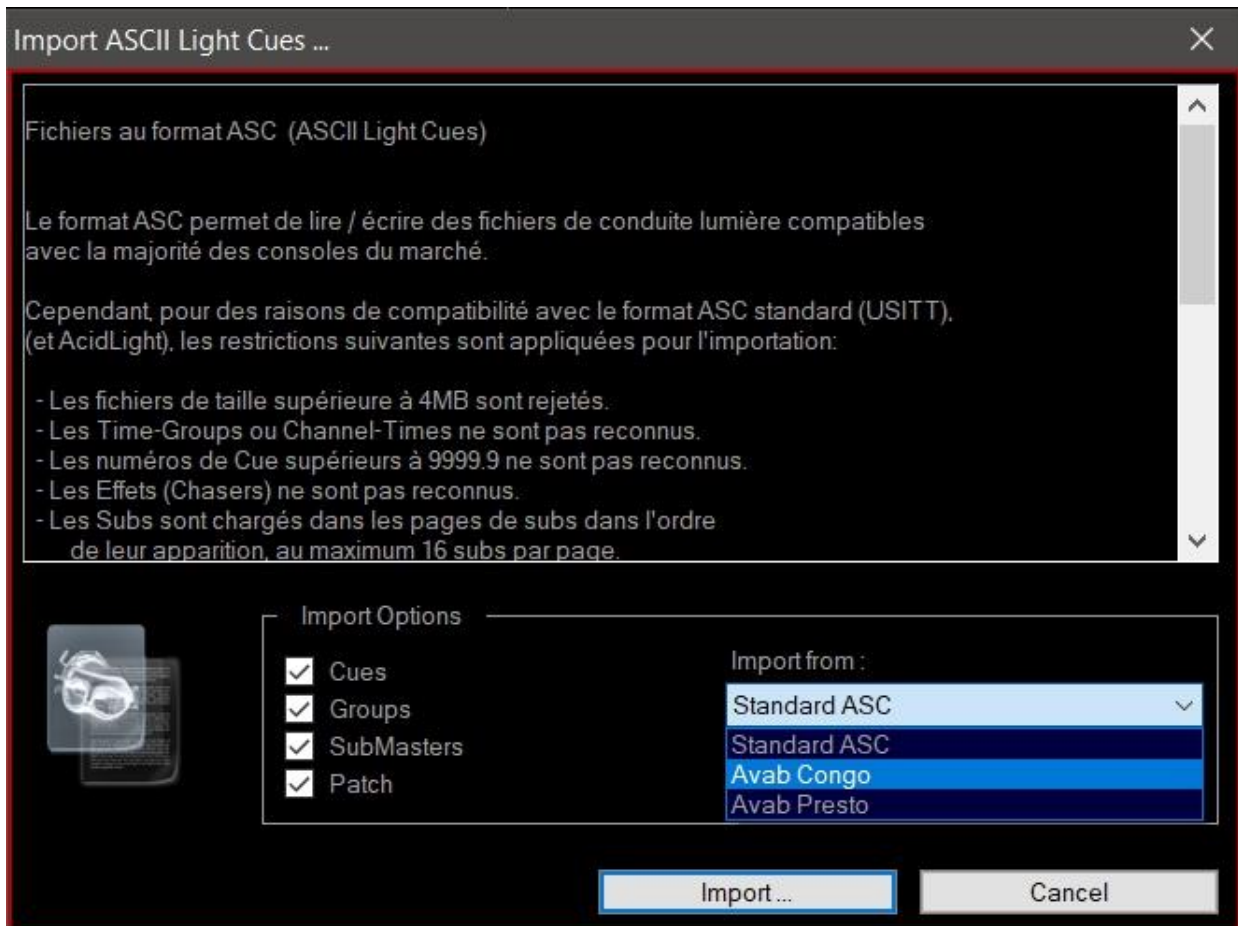
Importer, exporter en .ASC

Cette fonction permet d'importer ou d'exporter des spectacles au format ASC, ASCII Light Cue, qui est supporté par la majorité des consoles lumière actuelles.

Cette fonction est compatible avec ASC standard, les mots-clés spécifiques d'une console ne sont pas reconnus actuellement.



Pour Importer (Lire) un spectacle ASC :



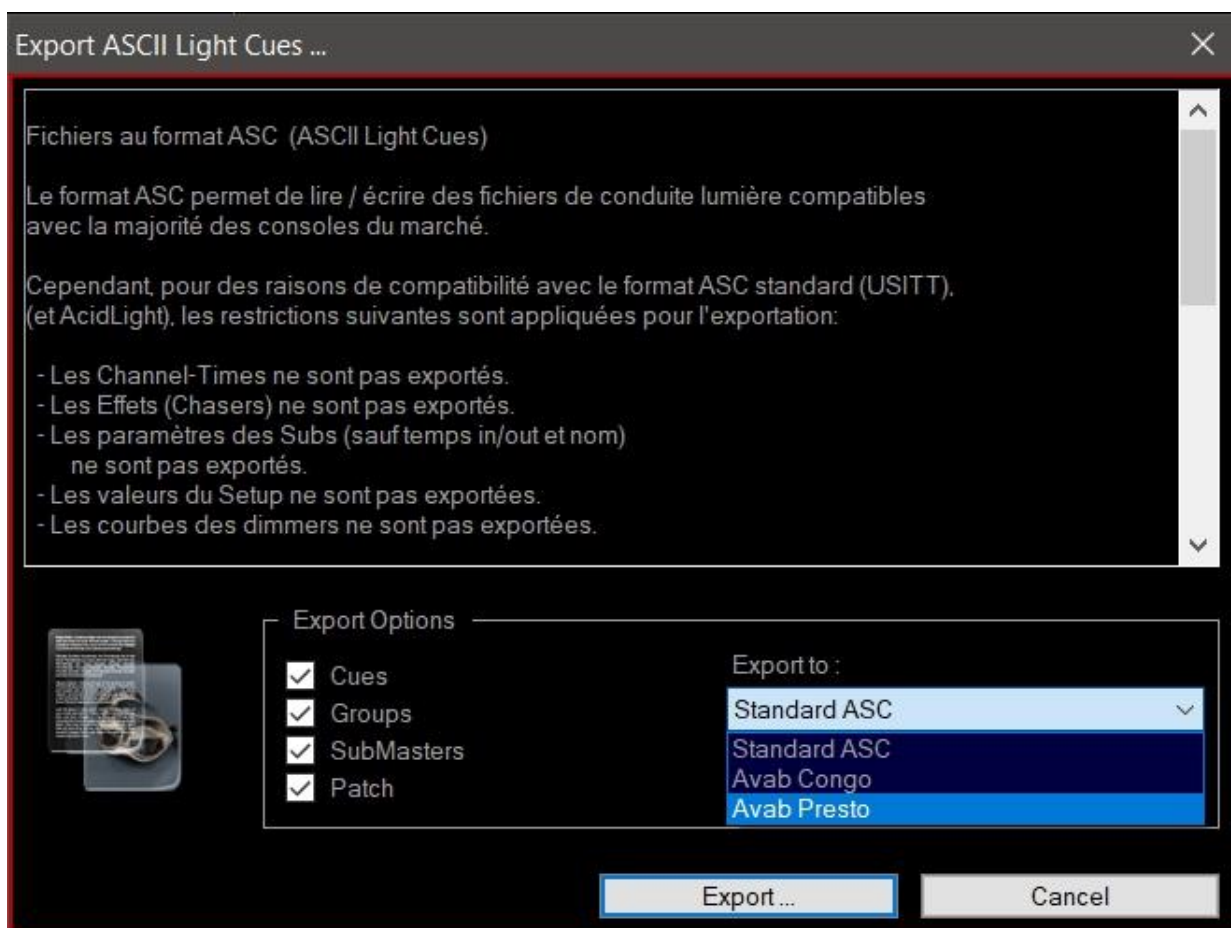
- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Import from ASCII ...].
- La fenêtre "Import ASCII Light Cues" s'ouvre.
- Lisez les limitations de ces fonctions.
- Sélectionnez les sections à importer :
 - Cues / Mémoires
 - Groups
 - SubMasters
 - Patch
- Sélectionnez le type de format d'import ASC :
 - Standard ASC
 - Avab CONGO
 - Avab PRESTO
- Clic [Import].
- La fenêtre "Ouvrir fichier ASC" s'ouvre.
- Sélectionnez le fichier à importer.
- Clic sur [Ouvrir].
- La fenêtre d'importation s'ouvre et le spectacle est importé.



*Après importation, le spectacle est convert au format AcidLight.
Le fichier ASC n'est pas modifié.*



Pour Exporter (Ecrire) un spectacle ASC :



- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Export to ASCII ...].
- La fenêtre "Export ASCII Light Cues" s'ouvre.
- Lisez les limitations de ces fonctions.
- Sélectionnez les sections à exporter :
 - Cues / Mémoires
 - Groups
 - SubMasters
 - Patch
- Sélectionnez le type de format d'export ASC :
 - Standard ASC
 - Avab CONGO
 - Avab PRESTO
- Clic sur [Export].
- La fenêtre "Ouvrir fichier ASC" s'ouvre.
- Sélectionnez ou entrez le nom du fichier à exporter.
- Clic sur [Enregistrer].
- La fenêtre d'exportation s'ouvre et le spectacle est exporté.



Un spectacle doit être actif pour pouvoir être exporté.
Le spectacle courant est exporté.



Sauvegarder, Restaurer le spectacle courant

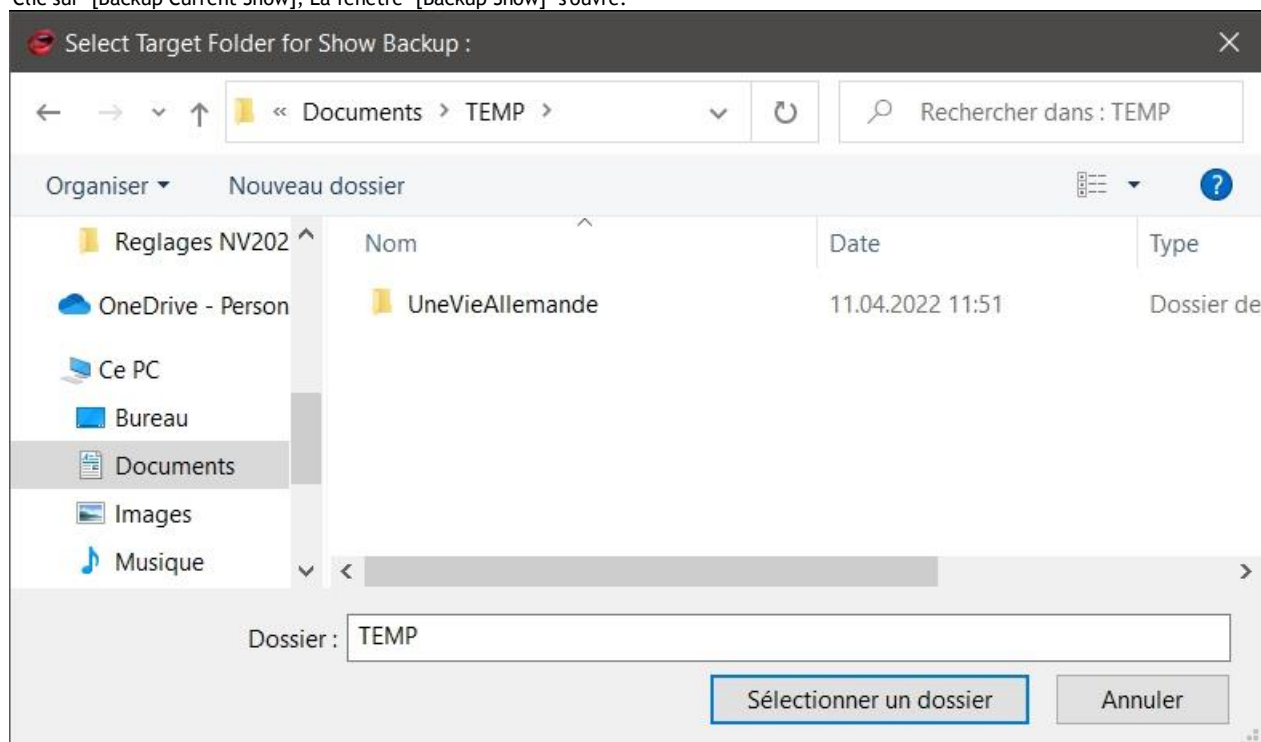


Les Backups de spectacle se font en général sur un autre support (clé usb, autre disque dur, autre emplacement ...)



Faire une copie de sauvegarde du spectacle courant (Backup)

- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Backup Current Show], La fenêtre [Backup Show] s'ouvre.

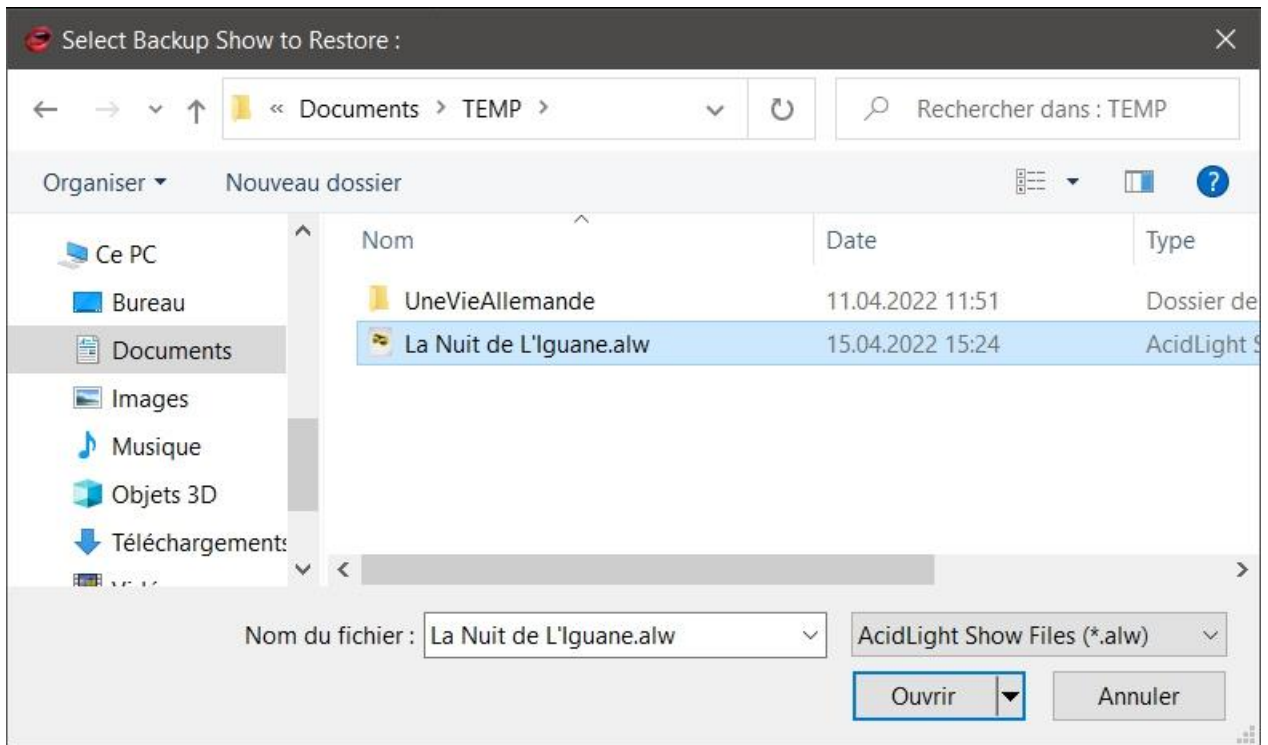


- Sélectionnez l'emplacement - cible pour le Backup
- clic sur [OK], la sauvegarde s'effectue (*.alw).



Restaurer le spectacle courant à partir d'un précédent Backup (Restore)

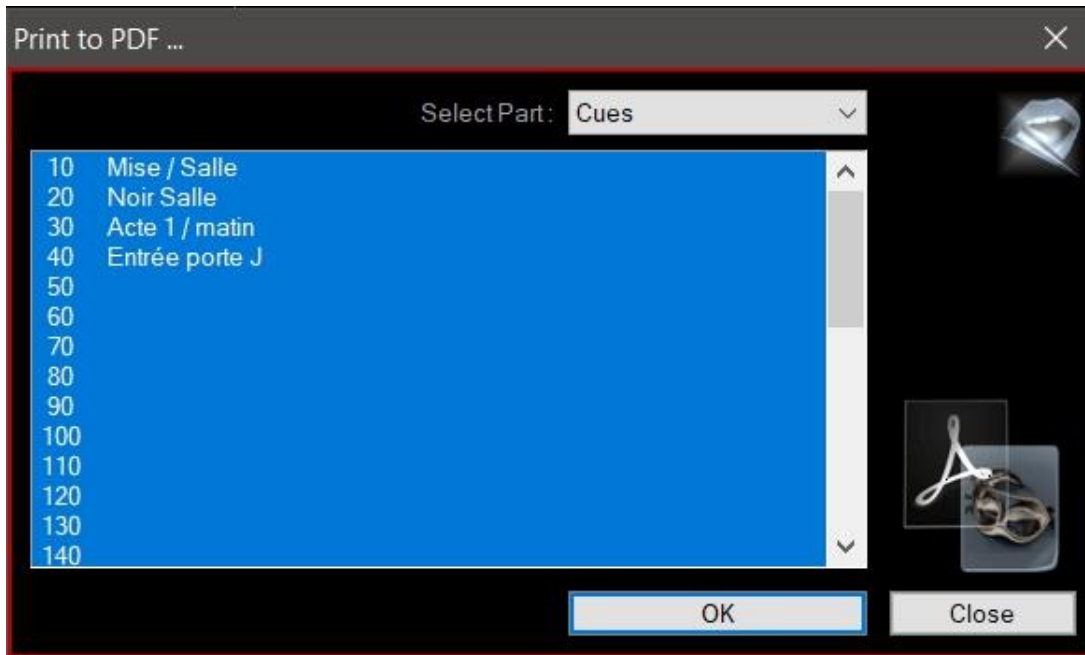
- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Restore Current Show], La fenêtre [Restore Show] s'ouvre.



- Sélectionnez le fichier - Spectacle à restaurer (*.alw).
- clic sur [OK], la restauration s'effectue. Le spectacle est chargé et remplace celui qui était présent dans AcidLight.



Imprimer un spectacle dans un fichier PDF

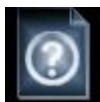


Pour imprimer tout ou partie de la conduite :

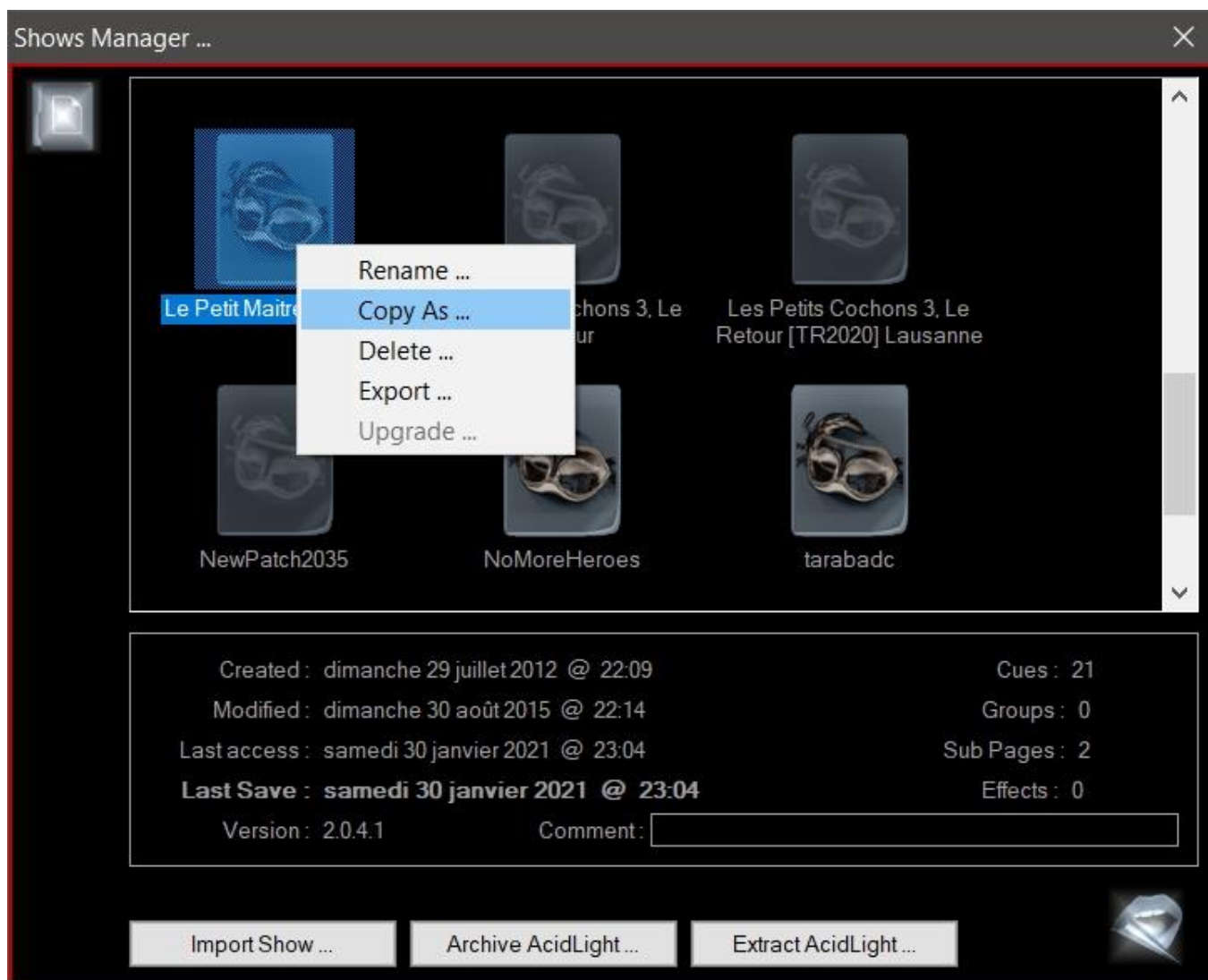
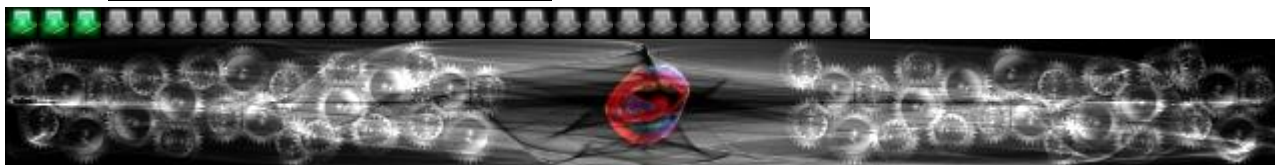
- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Print].
- La fenêtre "Print to PDF" s'ouvre.
- Sélectionnez l'option à imprimer :
 - Cues
 - Groups
 - Effects
 - Sub Pages
 - Patch
 - Setup
 - Info
- Sélectionnez le(s) objet(s) à imprimer dans la liste :
 - Clic sur le premier, shift-Clic sur le dernier (ou ctrl-Clic sur les autres).
 - A l'ouverture d'une option, tout est sélectionné par défaut.
- Clic sur [Ok].
- La fenêtre de destination du fichier PDF s'ouvre.
- Sélectionnez un dossier de destination.
- Clic sur [Ok].
- L'impression des objets démarre et le fichier PDF est créé.



L'impression vers un fichier pdf permet ensuite de l'imprimer, l'envoyer par mail, ...



ShowsManager



Cette fonction est indisponible si l'option [Use Windows File Paths] est activée.



Pour ouvrir le gestionnaire de spectacles :

- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Shows Manager].
- La fenêtre "Shows Manager" s'ouvre.

Dans la liste des spectacles :

- Les Spectacles de versions précédentes apparaissent en gris.
- Les Spectacles mis à jour apparaissent en doré.

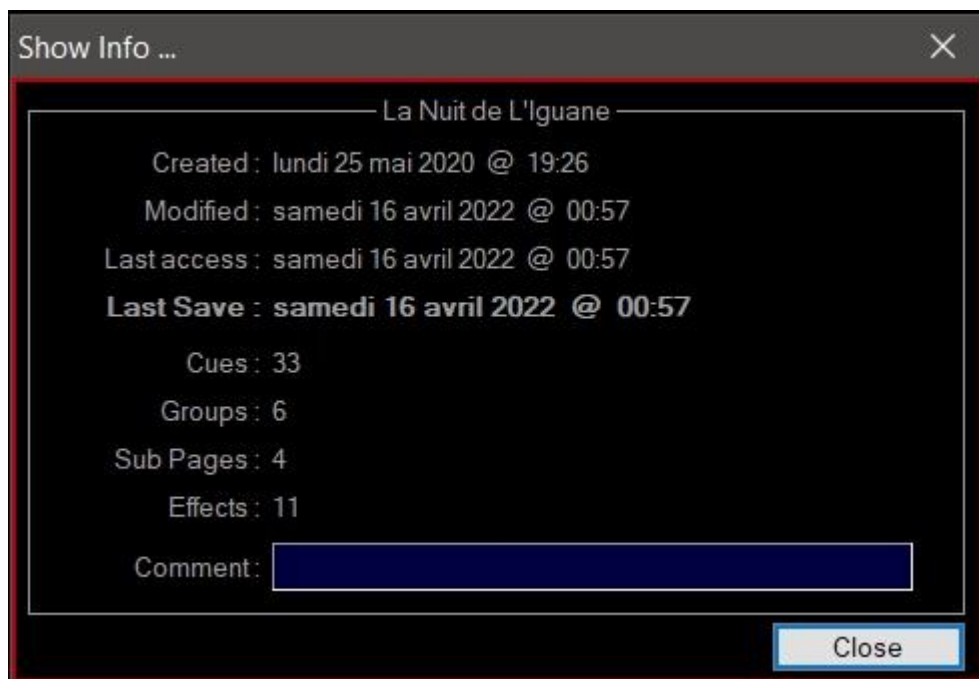


Infos sur spectacle



Dans la fenêtre "Shows Manager" :

- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- Les infos du spectacle s'affichent sous la liste.



Plusieurs infos sur le spectacle sont affichées :

- Date et heure de création.
- Date et heure de dernière modification.
- Date et heure du dernier accès.
- Le nombre de cues.
- Le nombre de groupes.
- Le nombre de Pages de Subs.
- Le nombre d'effets.



Dans la zone [Comment], on peut inscrire un commentaire sur le spectacle, par exemple la version, ou une création particulière...



Editer un spectacle



Pour renommer un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic droit sur un spectacle dans la liste, le menu s'affiche
- Clic sur [Rename]
- La fenêtre "Rename Show" s'ouvre.
- Entrez le nouveau nom du spectacle.
- Clic sur [Ok].
- Le spectacle est renommé.



Pour faire une copie d'un spectacle sous un autre nom :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic droit sur un spectacle dans la liste, le menu s'affiche
- Clic sur [Copy As]
- La fenêtre "Copy Show as" s'ouvre.
- Entrez le nouveau nom de la copie du spectacle.
- Clic sur [Ok].
- Le spectacle est copié et renommé.



Pour supprimer un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic droit sur un spectacle dans la liste, le menu s'affiche
- Clic sur [Delete]
- Confirmez la suppression par [Ok].
- Le spectacle est supprimé.



Un spectacle supprimé ne peut pas être récupéré.



Pour exporter un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic droit sur un spectacle dans la liste, le menu s'affiche
- Clic sur [Export]
- La fenêtre d'exportation s'ouvre.
- Sélectionnez un dossier de destination.
- Clic sur [OK].
- Le spectacle (.alw) est exporté (copié) à l'endroit spécifié.



Pour mettre à jour un spectacle vers la version courante :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic droit sur un spectacle dans la liste, le menu s'affiche
- Clic sur [Upgrade]
- Le spectacle est mis à jour pour la version courante, vous pourrez ensuite l'ouvrir.



Pour importer un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic sur [Import Show...].
- Le menu d'importation s'ouvre.
- Sélectionnez [Import ...] pour Importer un spectacle (*.alw)
- La fenêtre d'importation s'ouvre.
- Sélectionnez un spectacle AcidLight (*.alw)
- Clic sur [OK].
- Le spectacle est importé.
- ou :
- Sélectionnez [Import Old Versions ...] pour Importer un spectacle d'une ancienne version (avant 2.0.2.3).
- La fenêtre d'importation s'ouvre.
- Sélectionnez un dossier-spectacle AcidLight.
- Clic sur [OK].
- Le spectacle est converti et importé.



Archiver, Extraire



Pour sauvegarder tous les spectacles dans un fichier-archive :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic sur [Archive AcidLight...].
- La fenêtre d'archive s'ouvre.
- Entrez un nom pour le fichier-archive (NomFichier.ALB).
- Clic sur [Ok].
- Tout le contenu du dossier des spectacles (AcidLight\Shows) est archivé.



Pour restaurer tous les spectacles sauvegardés dans un fichier-archive :

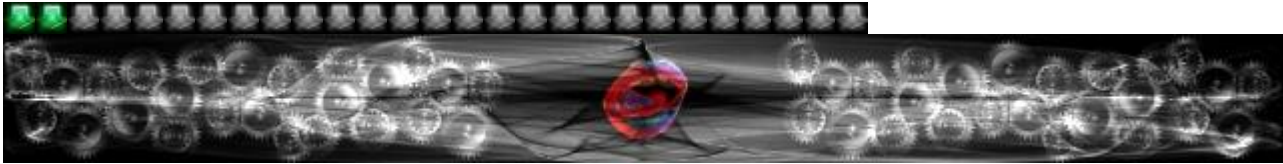
- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic sur [Extract AcidLight...].
- La fenêtre d'extraction d'archive s'ouvre.
- Sélectionnez un fichier-archive (NomFichier.ALB).
- Clic sur [Ouvrir].
- Choisissez un dossier de destination.
- Clic sur [Sélectionner un dossier].
- Tous les spectacles archivés sont extraits dans ce dossier.



Pour plus de sécurité, faites les archives sur des disques différents du disque système. (CD, disquettes, clé USB ...).



Patch



Le Patch permet de connecter les circuits aux dimmers ou aux dispositifs dmx de sortie.



Pour accéder au Patch :

- Dans la section {Main} :
- Clic sur [Patch].
- La fenêtre du Patch s'ouvre



Fenêtre de Patch



The screenshot shows a software interface titled "Patch". It features two main grids. The top grid contains 128 numbered channels (001 to 128) arranged in 8 rows and 16 columns. Channel 040 is highlighted in red. The bottom grid contains 128 dimmer units, each with a number (001 to 128) and a label "FF Lin". Dimmer 040 is also highlighted. To the right of these grids are control panels. The "Channels" panel includes navigation buttons (<< >>), a "Live Check" checkbox, and buttons for "Clear All", "Set 1:1", and "Patch Group ...". It also has a "Channel:" field set to 40 and a "To:" field. The "Dimmers" panel includes navigation buttons (<< >>), buttons for "Connect Dimmer(s) to Channel" and "Disconnect Dimmer(s) from Channel", a "Dimmer Params" section with a "Max Level" slider, a "Curve" dropdown, an "Edit User Curve" button, and buttons for "Set Dimmer Params" and "Default Dimmer Params". At the bottom right are "List ..." and "Restore Previous Patch" buttons, along with a small diamond icon.

La fenêtre du haut contient les circuits

- Les circuits connectés apparaissent en Cyan.

La fenêtre du bas contient les dimmers, avec :

- Le numéro du dimmer
- Le niveau Max du dimmer (en %)
- La courbe de sortie

Un clic droit sur un dimmer affiche des infos supplémentaires.
(circuit maître. etc. ...)



Pour vider le Patch :

- Dans la fenêtre <Patch> :
- Clic sur [Clear All].
- Le Patch est vidé.
- Les dimmers ne sont pas connectés aux circuits.
- Les paramètres des dimmers prennent leurs valeurs par défaut.



Pour réinitialiser le Patch "droit" :

- Dans la fenêtre <Patch> :

- Clic sur [Set 1:1].
- Les dimmers sont connectés aux circuits 1:1.
(circuit 1 - dimmer 1, circuit 2 - dimmer 2, ...)



Dimmers utilisés/inutilisés :

- Les dimmers inutilisés (non connectés) apparaissent estompés.

001 FF Lin	002 FF Lin	003 FF Lin	004 FF Lin	005 FF Lin	006 FF Lin	007 FF Lin	008 FF Lin	009 FF Lin	010 FF Lin	011 FF Lin	012 FF Lin	013 FF Lin	014 FF Lin	015 FF Lin	016 FF Lin
017 FF Lin	018 FF Lin	019 FF Lin	020 FF Lin	021 FF Lin	022 FF Lin	023 FF Lin	024 FF Lin	025 FF Lin	026 FF Lin	027 FF Lin	028 FF Lin	029 FF Lin	030 FF Lin	031 FF Lin	032 FF Lin
033 FF Lin	034 FF Lin	035 FF Lin	036 FF Lin	037 FF Lin	038 FF Lin	039 FF Lin	040 FF Lin	041 FF Lin	042 FF Lin	043 FF Lin	044 FF Lin	045 FF Lin	046 FF Lin	047 FF Lin	048 FF Lin
049 FF Lin	050 FF Lin	051 FF Lin	052 FF Lin	053 FF Lin	054 FF Lin	055 FF Lin	056 FF Lin	057 FF Lin	058 FF Lin	059 FF Lin	060 FF Lin	061 FF Lin	062 FF Lin	063 FF Lin	064 FF Lin
065 FF Lin	066 FF Lin	067 FF Lin	068 FF Lin	069 FF Lin	070 FF Lin	071 FF Lin	072 FF Lin	073 FF Lin	074 FF Lin	075 FF Lin	076 FF Lin	077 FF Lin	078 FF Lin	079 FF Lin	080 FF Lin
081 FF Lin	082 FF Lin	083 FF Lin	084 FF Lin	085 FF Lin	086 FF Lin	087 FF Lin	088 FF Lin	089 FF Lin	090 FF Lin	091 FF Lin	092 FF Lin	093 FF Lin	094 FF Lin	095 FF Lin	096 FF Lin
097 FF Lin	098 FF Lin	099 FF Lin	100 FF Lin	101 FF Lin	102 FF Lin	103 FF Lin	104 FF Lin	105 FF Lin	106 FF Lin	107 FF Lin	108 FF Lin	109 FF Lin	110 FF Lin	111 FF Lin	112 FF Lin
113 FF Lin	114 FF Lin	115 FF Lin	116 FF Lin	117 FF Lin	118 FF Lin	119 FF Lin	120 FF Lin	121 FF Lin	122 FF Lin	123 FF Lin	124 FF Lin	125 FF Lin	126 FF Lin	127 FF Lin	128 FF Lin



Pour Patcher un/des dimmers(s) :

- Sélectionner un circuit dans la fenêtre <Circuits> (haut).
 - Souris : clic sur le numéro du circuit.
 - Clavier : [0 ... 9][C] ou [.]
- Sélectionner un/des dimmers(s) dans la fenêtre <Dimmers> (bas).
 - Souris : clic sur premier dimmer, shift+clic sur dernier, ctrl+clic ajouter, ctrl+alt+clic enlever.
 - Clavier : [0 ... 9][D] ou [*], dernier [0 ... 9][T] ou [/], ajouter [0 ... 9][+], enlever [0 ... 9][-]
- Clic sur [Connect Dimmer(s) to Channel], Clavier [Enter].
- Le circuit est connecté au(x) dimmer(s)
- Les dimmers connectés apparaissent en gris clair.



Sélectionner un circuit avec [ctrl]+clic, sélectionne les dimmers qui lui sont déjà connectés.



Si la case [Live Check] est cochée, chaque fois qu'un circuit est connecté, il est envoyé sur scène au niveau par défaut (vérification Live).



Pour dépatcher un/des dimmers :

- Sélectionner un circuit dans la fenêtre <Circuits>, comme précédemment.
- Sélectionner un/des dimmer(s) dans la fenêtre <Dimmers>, comme précédemment.
- Clic sur [Disconnect dimmer(s) from Channel], Clavier [shift]+[Enter].
- Le(s) dimmer(s) est déconnecté du circuit.



Recherche de circuit :

- Clic droit sur le numéro du dimmer.
- Le circuit connecté courant est sélectionné.
- Si le dimmer est connecté, le popup indique "In Use", sinon "Free".



Pour Patcher une suite de circuits :

- Clic sur [Patch Group ...]
- La fenêtre <Patch Group> s'ouvre.

- Entrez le premier circuit et le dernier circuit de la suite.
- Entrez le premier dimmer à connecter au premier circuit.
- Clic sur [Patch] pour connecter les dimmers à la suite.
- Clic sur [Unpatch] pour déconnecter les dimmers à la suite.



Pour paramétrer un/des dimmers :

- Dans la fenêtre <Dimmers>, sélectionner un/des dimmer(s), comme précédemment.
- Dans [Dimmer Max Level] entrer le niveau Max du dimmer (0% ... 100%).
- Dans [Curve] sélectionner la courbe de sortie :
 - Lin : linéaire tension (par défaut)
 - Flu : Fluorescence
 - Str : Relais statique (On/Off)
 - Lnl : Linéaire lumière
 - Usr : Définie par l'utilisateur.
 - Clic sur [Edit User Curve] pour définir la courbe.
- Clic sur [Set Dimmer Params]
- Le(s) dimmer(s) est paramétré.
- Clic sur [Default Dimmer Params]
- Le(s) dimmer(s) est paramétré par défaut :
 - niveau Max 100%
 - Courbe linéaire tension (Lin)



Pour enregistrer et activer le Patch :

- Le patch est activé à mesure que les circuits sont connectés aux circuits
- Fermez la fenêtre <Patch>
- Le Patch est enregistré et immédiatement actif.



Pour ignorer le Patch :

- Clic sur [Restore Previous Patch]
- Le Patch est ignoré, le patch précédent reste actif



Patch List

- Clic sur [List] ouvre la fenêtre <Patch List>

Patch List		^
Channel	Outputs/Dimmers	
1	1	v
2	2	
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	
9	9	
10	10	
11	11	
12	12	
13	13	
14	14	
15	15	
16	16	
17	17	
18	18	
19	19	
20	20	
21	21	
22	22	
23	23	
24	24	
25	25	
26	26	
27	27	
28	28	
29	29	
30	30	
31	31	
32	32	
33	33	
34	34	
35	35	

- Les circuits sont dans la colonne de gauche, les dimmers dans la colonne de droite.
- Pour Patcher un circuit :
 - Sélectionner un circuit.
 - Clic sur la zone <Dimmer>
 - Entrer le(s) numéro(s) du/des dimmer(s) séparés par des virgules, puis [Enter]
 - Le circuit est patché
- Pour dépatcher un circuit :
 - Sélectionner un circuit
 - clic sur la zone <Dimmers>
 - Supprimer le ou les numéros de dimmer(s), puis [Enter]
 - Le circuit est dépatché
- Autres fonctions :
 - Clic droit sur la liste, le menu <PatchList> s'ouvre
 - [Clear All] : Efface le Patch
 - [Set 1:1] : Patch droit
 - [Restore Prev] : Restaure le Patch précédent (ne tient pas compte des changements)
 - [Patch Group] : Ouvre la fenêtre <Patch Group>



Courbe de sortie personnalisée



Il est possible de définir une courbe de sortie de dimmer personnalisée.

Dans la fenêtre de la courbe :

- Sélectionnez [Draw] pour dessiner ou [Erase] pour effacer.
- Avec la souris, maintenez le bouton gauche et dessinez la courbe.
- Clic sur [Clear] pour effacer la courbe.
- Clic sur [Set] pour dessiner la courbe actuelle.
- Clic sur [Normalize and Get] pour valider la courbe.

Dans la liste [Curve Values] :

- DoubleClic dans la colonne [Out]
- Entrez un niveau dmx (0 - 255), puis [Enter], le point est défini et dessiné.
- Sélectionnez [Edit Mode] :
 - Single Edit : les niveaux sont entrés un à un
 - Serial Edit : les niveaux sont entrés à la suite sans avoir à doublecliquer à chaque fois. [Escape] pour sortir.
- Un Clic Droit entre le dernier niveau saisi.

Dans [PreDef Curves] :

- Sélectionnez une courbe pré-définie dans la liste.
- Entrez un niveau minimum.
- Entrez un niveau maximum.
- Clic sur [Draw], la courbe est dessinée.

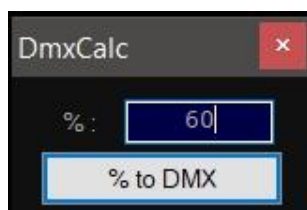
Clic sur [Ok], la courbe "User" est définie.

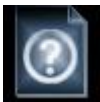


Tous les niveaux sont donnés en valeurs DMX : de 0 à 255.

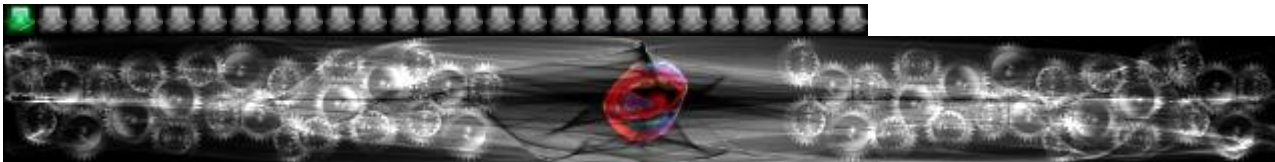


Un clic sur ouvre la fenêtre du convertisseur DMX <-> % :





Layers



Un layer est une vue des circuits dans les fenêtres des circuits.

3 layers sont disponibles :

- No Layer : les circuits sont affichés comme d'habitude, de 1 à 512, en 4 pages.
- Auto Layer : Seulement les circuits utilisés dans la conduite ou sélectionnés sont affichés sur une seule page de 128 circuits.
- User Layer : Seulement les circuits définis dans le Layer-Utilisateur sont affichés sur une seule page de 128 circuits.

Le Layer-Utilisateur est créé et/ou modifié avec l' éditeur de layers

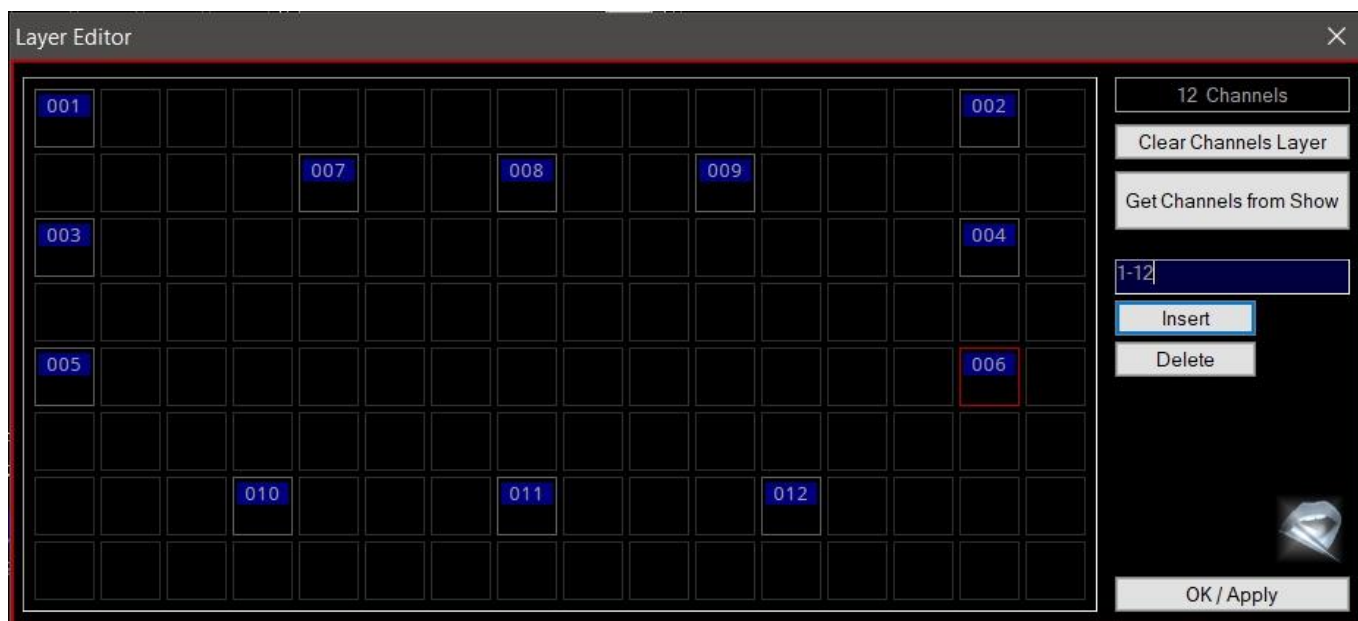
Un layer sert à afficher les circuits voulus, disposés selon un plan personnalisé (par exemple).



*Nombre maximum de circuits pour un Auto-Layer ou un User-Layer : 128
(Les circuits doivent tenir sur une seule page d'affichage)*



Editer un Layer

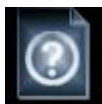


Pour Ouvrir l'éditeur de Layer :

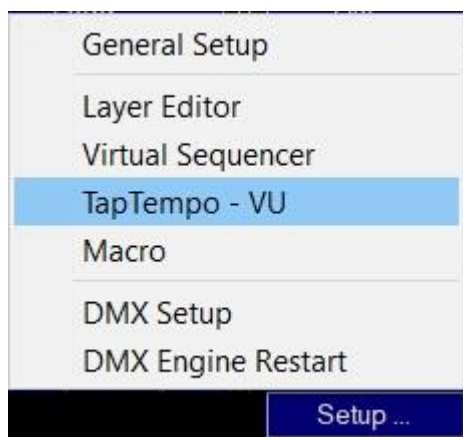
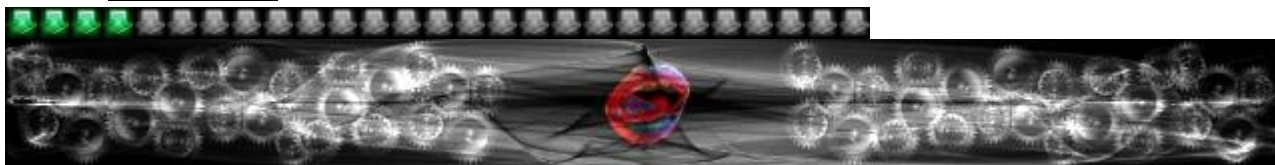
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner [Layer Editor].

Edition :

- clic sur [Clear Channels Layer] pour effacer le layer existant.
- clic sur [Get Channels from Show] pour récupérer les circuits utilisés dans la conduite.
- Entrez un numéro de circuit, puis clic sur [Insert] pour insérer un nouveau circuit dans la vue.
- clic sur [Delete] pour supprimer un circuit sélectionné de la vue.
- Entrez un numéro ou une suite de circuits (ex. 44 ou 21-33).
- Clic sur [Insert] pour les insérer dans le layer.
- clic sur [Delete] pour les supprimer du layer.
- Dans la fenêtre des circuits (avec la souris) :
 - Sélectionner un/des circuits : clic sur un circuit, shift+clic sur dernier circuit, ctrl+clic sur autre circuit.
 - Déplacer un circuit : clic sur un circuit, garder le bouton appuyé, glisser la souris, relacher le bouton.
 - Les circuits se déplacent sur la grille.
- La zone-texte en haut à gauche affiche le nombre de circuits dans le layer.
- Pour enregistrer le layer, clic sur [OK].



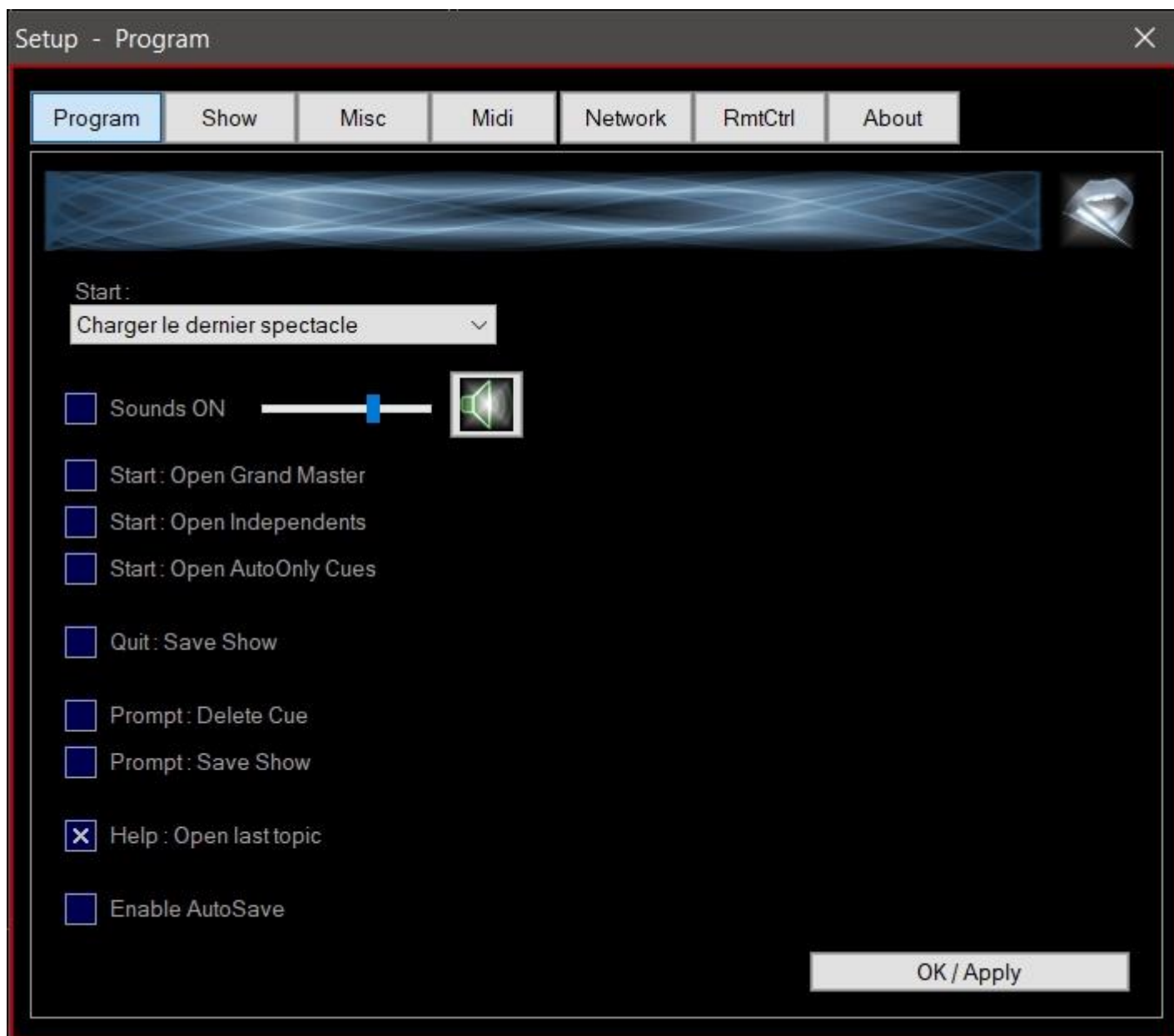
Setup



Le setup permet de configurer les options de fonctionnement du programme, les options du spectacle, ainsi que des fonctions diverses.



Setup du programme

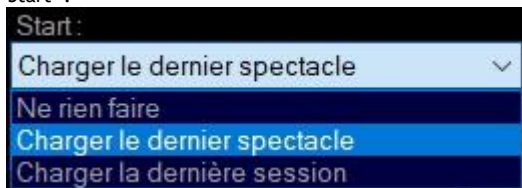


Pour accéder au setup du programme :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [Program].

Options :

- Start :



Action à effectuer à l'ouverture de AcidLight :

- Ne rien faire.
- Charger le dernier spectacle.

- *Charger la dernière session*

- Sounds ON :
*Active les beeps d'avertissements.
Réglez le volume à l'aide du fader.
Clic sur le bouton [Sound] pour tester.*
- Start : Open Grand Master :
Ouvre la fenêtre GrandMaster au démarrage.
- Start : Open Subs Control :
Ouvre le fenêtre SubsControl au démarrage.
- Start : Open AutoOnly Cues :
Ouvre le fenêtre AutoCommandsOnly Cues au démarrage.
- Quit : Save Show :
Enregistre le spectacle en cours sur disque avant de quitter.
- Prompt : Delete Cue :
Confirmer la suppression de Cue.
- Prompt : Save Show :
Confirmer l'enregistrement du spectacle en cours sur disque.
- Help : Open last topic :
Ouvre l'aide sur la dernière rubrique consultée.
- Enable AutoSave :
Active la fonction AutoSave.
La fonction AutoSave sauvegarde tout le spectacle sur disque à chaque modification apportée :
 - enregistrement de cue
 - temps
 - pages de subs
 - effets
 - etc. ...

Si AutoSave est actif, une icône  apparaît dans la fenêtre d'état.



AutoSave est gourmand en ressources-machine.

Avec des disques durs anciens, cette fonction peut provoquer parfois des ralentissements du système.

Pour valider le choix des options :

- Clic sur [Ok / Apply].

Pour garder les anciennes options :

- Clic sur [Annuler].



Setup du spectacle



Setup - Show

Program Show Misc Midi Network RmtCtrl About

Channels Layer :
No Layer

Default Level : 70

+ / - % : 5

Default XFade Time : 1.5

Default Back Time : 1

Default GoTo Time : 5

Default GoTo Type : Tgoto

Lock Record Button : ☐

Solo on Xout : ☐

Transparent Subs Load : ☐

Disable TimeWait & Auto : ☐

Autorun

☒ Autorun Enabled

Start Time : 0:0

Stop Time : 0:0

Start AutoRun

Stop AutoRun

Apply

OK / Apply

Pour accéder au setup du spectacle :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [Show].

Options :

- Default Level :
Niveau [@ Level] par default (0 - 100%).
- + / - % :
Valeur + ou - % Level (0 - 100%).
- Default XFade Time :
Temps de fondu par default.
- Default Back Time :
Temps de GoBack par default.
- Lock Record Button :
Le bouton Cues / [Record] est verrouillé.
- Solo on Xout :
Inclut le registre Xout (en plus des subs) dans

les flashes-solo.

- Transparent Subs Load :
Lors d'un chargement d'une page de subs, les subs qui ne sont pas à zero ne seront chargés que lors de leur prochain passage à zero. Une petite icone signale qu'un sub est en attente de chargement :



- Default GoTo Time :
Temps de GoTo par défaut.
- Default GoTo Type :
Type de transfert GoTo par défaut :
 - Tgoto : Le temps GoTo Par défaut.
 - TdefXF : Le temps de transfert par défaut.
 - Tcut : Transfert cut.
- Disable TimeWait & Auto :
Désactive temporairement les temps wait et automatiques de la séquence.

[AutoRun] : Permet de démarrer et d'arrêter une séquence (conduite) selon un horaire fixé.

- cochez la case [Enable AutoRun].
- Entrez l'heure de démarrage sous [Start Time] (hh:mm).
- Entrez l'heure d'arrêt sous [Stop Time] (hh:mm).
- clic sur [Apply]. AutoRun est activé, la séquence démarrera et s'arrêtera aux heures indiquées.
- Pour démarrer / arrêter immédiatement la séquence en AutoRun, clic sur [Start AutoRun] / [Stop AutoRun] respectivement.
- Pour désactiver AutoRun, décochez la case [Enable AutoRun].

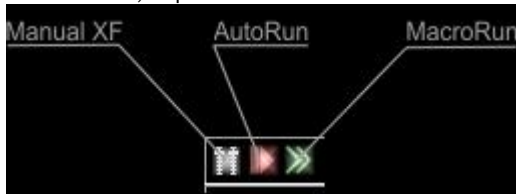


Si la fonction AutoRun est activée, une icone apparait dans le header de séquence :

AutoRun activé, séquence arrêtée :



AutoRun activé, séquence démarrée :



Pour valider le choix des options :

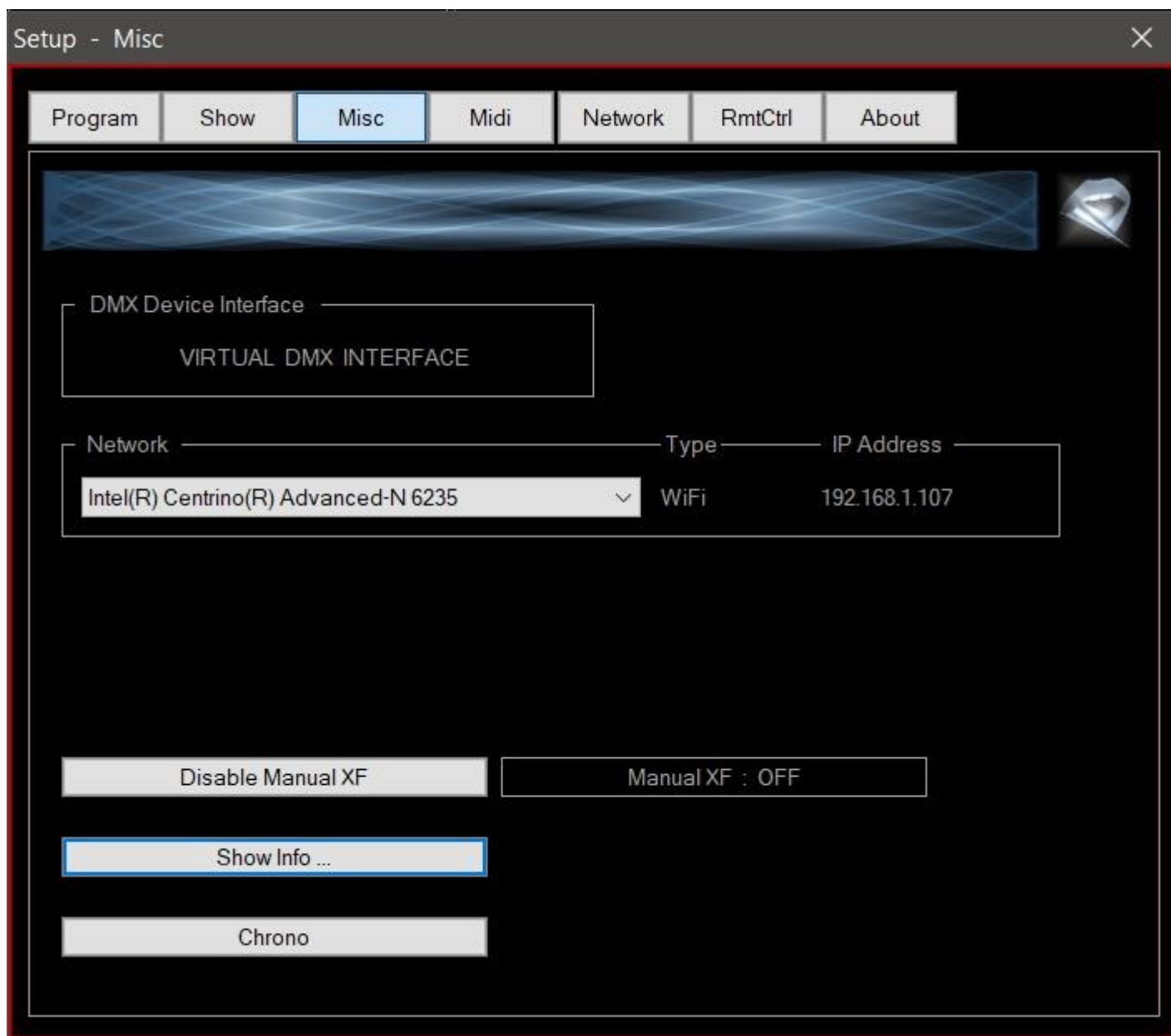
- Clic sur [Ok / Apply].

Pour garder les anciennes options :

- Clic sur [Annuler].



Setup divers



Pour accéder au Setup divers :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [Misc].

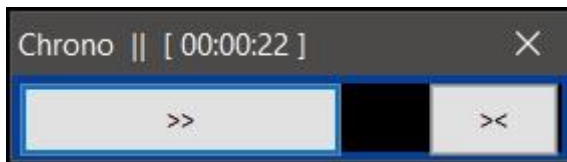
[DMX Device Interface] : Indique l' interface DMX active.

[Network] : Infos sur le réseau selon l'adaptateur-réseau actif, si un réseau est disponible.

[Disable Manual XF] : Désactive le transfert manuel. Il faudra le réinitialiser pour pouvoir l'utiliser.

[Show Info] : ouvre la fenêtre d'info sur le spectacle.

[Chrono] : Ouvre la fenêtre de l'utilitaire chronomètre.



- Clic sur [>> ||] pour démarrer/arrêter le chrono
- Clic sur [><] pour remettre à zero le chrono.



A propos de AcidLight



Pour accéder au setup About :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [About].

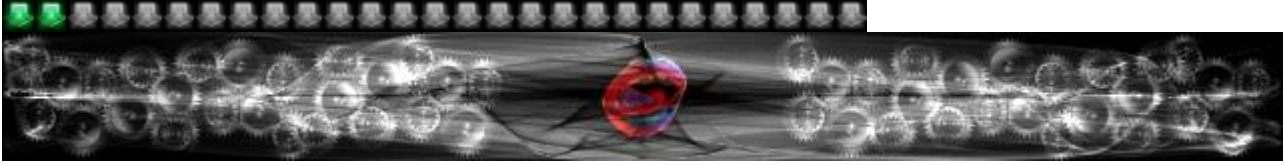


Des informations diverses sont disponibles dans la fenêtre "A propos ..." :

- Version de AcidLight, numéro de série ...
- Infos sur les sites web et les copyrights
- Infos sur le système



Setup DMX





Modifier les paramètres DMX



Pour ouvrir la fenêtre "DMX Device Setup" :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [DMX Setup].



Certaines interfaces ne peuvent pas être modifiées.
Selon l'interface, seulement les paramètres modifiables sont affichés.



Attention ! La modification des paramètres DMX peut entraîner un dysfonctionnement du signal DMX.

Dans la fenêtre "DMX Device Setup" :

Pour modifier les paramètres :

- Sélectionnez une valeur avec le slider.

Pour mettre les paramètres par défaut :

- Clic sur [Default].



Pour modifier les paramètres DMX, clic sur [Set Values].

Après un message d'avertissement, les nouveaux paramètres DMX sont modifiés.



Pour obtenir des infos sur les drivers d'interface DMX, clic sur [Driver Info].



Les valeurs par défaut doivent convenir dans la grande majorité des cas avec du matériel récent.
Pour des vieux gradateurs, ou du matériel qui semble mal fonctionner (les lampes scintillent...), essayez les valeurs suivantes :

- Frame Rate = 20
- Break = 200
- MAB = 80 (ou un peu plus)



Redémarrage DMX Engine



Si une interface DMX paraît bloquée, ou ne répond plus, ou a été débranchée, vous pouvez essayer de la réinitialiser.



Pour redémarrer DMX Engine :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [DMX Engine Restart].
- Le redémarrage de DMXEngine s'exécute.

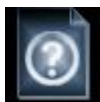


Raccourci clavier : [Ctrl][Home]

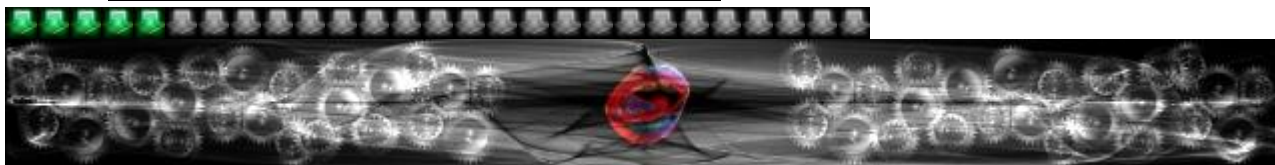
DMX Device Restart



Un bref "BlackOut" peut survenir pendant la procédure



Editeur de séquence



Objects Editor - Cues

001	002	003	004	005	006	007	008 20	009 30	010 20	011 30	012 20	013	014	015	016
017	018	019	020	021	022	023	024	025 40	026 40	027 40	028 40	029 40	030 40	031 40	032 40
033 60	034 60	035 60	036 60	037 60	038 60	039 60	040 60	041	042	043	044	045	046	047	048
049	050	051	052	053	054	055	056	057	058 40	059 40	060 40	061 40	062 40	063 40	064 40
065 70	066 70	067 70	068 70	069	070	071	072	073 30	074 30	075 30	076 30	077 30	078 30	079 30	080 30
081	082	083	084	085	086	087	088	089	090	091	092	093	094	095	096
097	098	099	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

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChn	Link	Auto	Name
10									Mise / Salle
20		7.0		7.0					Noir Salle
30		12.0		12.0					Acte 1 / matin
40		15.0		15.0			M1		Entrée porte J
50		25.0		25.0		I-O			
60		25.0		40.0	3:20				
70	5.0	7.0		7.0					
80		30.0		30.0	7.0				
90		45.0		45.0					
100		5.0		5.0					
110		14.0		14.0					
120		1.0		3.0					
130		4.5		4.5					
140		5.5		5.5					

Object: Cues

Set / Change Level

Set Channels

Dmx Value

@ Level

Always

Prompt

Edit

Select All

Delete

Close

L'éditeur de séquence permet de modifier les niveaux de circuits dans plusieurs cues en même temps, de rechercher des circuits, de modifier les temps, etc. ...

Pour ouvrir l'éditeur de séquence :

- Dans la section {Main}, clic sur [Editor].
- L'éditeur de séquence s'ouvre.



Track Channels



La fenêtre "Track Channels" permet de rechercher des circuits dans toute la séquence, de les comparer et les modifier.

Pour utiliser "Track Channels" :

- Sélectionner des circuits dans la fenêtre des circuits.
- Clic sur [Track Channels].
- La fenêtre de recherche/modification de circuits apparaît.

Track Channels							
Cue	004	005	006	008	011	012	
10							
20							
30	50	60	50	50	60	50	
40	50	60	50	50	60	50	
50	20	30	20	20	30	20	
60				20	30	20	
70				20	30	20	
80							
90							
100							
110					70	70	
120					70	70	
130					70	70	
140							
150							
160							
170							
180							
190							
200							
210		FF					
220		FF				FF	
230		50				50	
240		50		FF		50	
250				70			
260				40			
270				20			

Les circuits sélectionnés et leurs niveaux sont affichés pour chaque cue où ils apparaissent.
Un clic sur l'entête de colonne permet de trier les valeurs (ascendant, descendant) selon la colonne.

Pour modifier le niveau d'un circuit :

- Clic sur le niveau du circuit.
- La zone de saisie s'ouvre.
- Entrez le nouveau niveau, puis [Enter].
- Le niveau est modifié.
- Un clic droit sur un autre niveau met automatiquement le circuit au dernier niveau entré.
- Les circuits sont modifiés directement dans la conduite.



Modifier des circuits

Objects Editor - Cues

001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016
60	50	60	50	60	50	60	50	60	50	60	50				
017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
								60	60	60	60	60	60	60	60
033	034	035	036	037	038	039	040	041	042	043	044	045	046	047	048
049	050	051	052	053	054	055	056	057	058	059	060	061	062	063	064
									30	30	30	30	30	30	30
065	066	067	068	069	070	071	072	073	074	075	076	077	078	079	080
70	70	70	70												
081	082	083	084	085	086	087	088	089	090	091	092	093	094	095	096
097	098	099	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

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChn	Link	Auto	Name
10									Mise / Salle
20		7.0		7.0					Noir Salle
30		12.0		12.0					Acte 1 / matin
40		15.0		15.0			M1		Entrée porte J
50		25.0		25.0		I-0			
60		25.0		40.0	3:20				
70	5.0	7.0		7.0					
80		30.0		30.0	7.0				
90		45.0		45.0					
100		5.0		5.0					
110		14.0		14.0					
120		1.0		3.0					
130		4.5		4.5					
140		5.5		5.5					

Object: Cues

Close

- Sélectionnez un/des circuits dans la fenêtre des circuits.
- Sélectionnez une action :

- Set Channels : mettre un niveau :

- @Level : au niveau choisi [Lch]
- + Level : ajoute le niveau choisi [Lch]
- - Level : soustrait le niveau choisi [Lch]
- Always : Toujours (quelque soit le niveau du circuit)
- If level > 0 : Seulement si le circuit est donné (supérieur à 0)
- If level = 0 : Seulement si le circuit est à 0
- If lower level : Seulement si le circuit est plus bas que [Lch]
- If higher level : Seulement si le circuit est plus haut que [Lch]

- Swap Channels : permute les niveaux de 2 circuits:

- Pour sélectionner le 1er circuit : clic sur No de circuit.
- Pour sélectionner le 2ème circuit : clic droit sur No de circuit (apparaît en bleu).

- Equal Channels : Met le niveau du 1er circuit comme celui du 2ème circuit:

- Pour sélectionner le 1er circuit : clic sur No de circuit.
- Pour sélectionner le 2ème circuit : clic droit sur No de circuit (apparaît en bleu).

- Prompt : Demande confirmation avant l'exécution de chaque operation.

- Les opérations sont effectuées pour chaque cue sélectionné dans la liste des cues.



Circuits utilisés / inutilisés



Pour ouvrir la fenêtre des circuits utilisés :

- Clic sur [Used Channels].
- La fenêtre "Used / Unused Channels" s'ouvre.
- Sélectionnez la section à afficher :
 - All : Partout.
 - Cues
 - Groups
 - SubMasters
 - Independents
 - Effects
 - VirtualSequences

Used / Unused Channels							
All		Used : 116					
✓ 001	✓ 002	✓ 003	✓ 004	✓ 005	✓ 006	✓ 007	✓ 008
✓ 009	✓ 010	✓ 011	✓ 012	✓ 013	✓ 014	✓ 015	✓ 016
✓ 017	✓ 018	✓ 019	✓ 020	✓ 021	✓ 022	✓ 023	✓ 024
✓ 025	✓ 026	✓ 027	✓ 028	✓ 029	✓ 030	✓ 031	✓ 032
✓ 033	✓ 034	✓ 035	✓ 036	✓ 037	✓ 038	✓ 039	✓ 040
✓ 041	✓ 042	✓ 043	✓ 044	✓ 045	✓ 046	✓ 047	✓ 048
✓ 049	✓ 050	✓ 051	✓ 052	✓ 053	✓ 054	✓ 055	✓ 056
✓ 057	✓ 058	✓ 059	✓ 060	✓ 061	✓ 062	✓ 063	✓ 064
✓ 065	✓ 066	✓ 067	✓ 068	✓ 069	✓ 070	✓ 071	✓ 072
✓ 073	✓ 074	✓ 075	✓ 076	✓ 077	✓ 078	✓ 079	✓ 080
✓ 081	✓ 082	✓ 083	✓ 084	✓ 085	✓ 086	✓ 087	✓ 088
✓ 089	✓ 090	✓ 091	✓ 092	✓ 093	✓ 094	✓ 095	✓ 096
✓ 097	098	099	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

Les circuits utilisés dans la conduite ont un "v" vert à leur gauche.



Editer les paramètres des cues



Dans la liste des cues :

- Clic dans une colonne Din, Tin, Dout, Tout, Twait

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChn	Link	Auto	Name
10									Mise / Salle
20		7.0		7.0					Noir Salle
30		12.0		12.0					Acte 1 / matin
40		15.0		15.0			M1		Entrée porte J
50		25.0		25.0		I-O			
60		25.0		40	3:20				
70	5.0	7.0		7.0					
80		30.0		30.0	7.0				
90		45.0		45.0					
100		5.0		5.0					
110		14.0		14.0					
120		1.0		3.0					
130		4.5		4.5					
140		5.5		5.5					

- La zone de saisie s'ouvre.
- Modifiez le temps In / out / DelayIn / DelayOut / Wait du cue, puis [Enter].
- Le temps de cue est modifié.

- Clic dans la colonne TChan (ChannelTime).

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChn	Link	Auto	Name
10									
20		7.0		7.0					
30		12.0		12.0					
40		15.0		15.0					
50		25.0		25.0					
60		25.0		40.0	3:20				
70	5.0	7.0		7.0					
80		30.0		30.0	7.0				
90		45.0		45.0					
100		5.0		5.0					
110		14.0		14.0					
120		1.0		3.0					
130		4.5		4.5					
140		5.5		5.5					

- La zone de saisie "Channel Time" s'ouvre.
- Sélectionnez les circuits concernés.
- Sélectionnez une action :
 - New / Nouveau ChannelTime
 - Modify / Modifie un ChannelTime existant
 - Delete / Supprime un ChannelTime
- Entrez un nom ou sélectionnez un ChannelTime dans la liste selon l'action choisie.
- Entrez un temps et/ou un délai selon l'action choisie.
- Clic sur [New] , [Modify] , [Delete] , selon l'action choisie.
- Les ChannelTimes du cue sont modifiés.

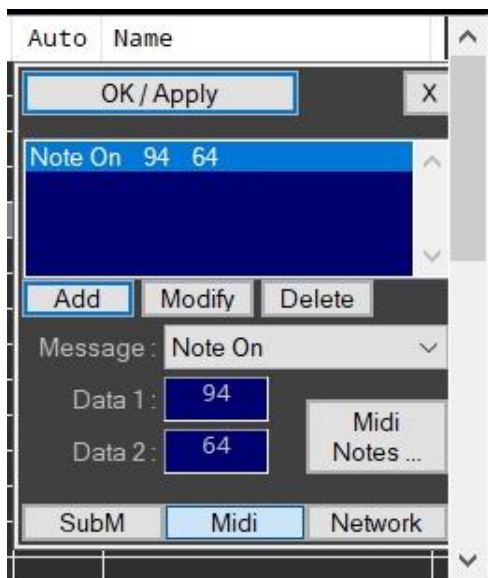
- Clic dans la colonne "Link".

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChn	Link	Auto	Name
100		5.0		5.0					
110		14.0		14.0					
120		1.0		3.0					
130		4.5		4.5					
140		5.5		5.5					
150		12.0		12.0					
160		6.0		6.0					
170		5.0		10.0					
180		10.0		20.0			220		
190	3.0	7.0		10.0					
200		12.0	7.0	12.0					
210		30.0		30.0					
220		2.0		2.0					
230		1:00		1:00					
240		1:30		2:00					

- La zone de saisie "Link" s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue à lier (atteindre) ou le numéro de macro à exécuter (précédé de M), puis [Enter].
- Le Link du cue est modifié.

- Clic dans la colonne "AutoSubs".

- Clic sur [SubM], la zone de saisie des chargements automatiques des submasters s'ouvre.
- Sélectionnez le submaster AutoSub.
- Cochez la case [AutoSub] pour l'activer.
- Sélectionnez une action :
 - Load : charge le submaster
 - Astrt : charge et monte le submaster
 - Start : monte le submaster (déjà chargé)
 - Stop : descend le submaster
 - Astop : descend et efface le submaster
 - Clear : efface le submaster
- Sélectionnez la page de subs contenant le master ou effet source.
- Sélectionnez le submaster à charger.
- Il n'est pas nécessaire que ce soit le même numéro de Sub et de contenu dans la page de subs.
- Répétez les actions précédentes pour d'autres AutoSubs.
- Clic sur [Ok].
- Les AutoSubs du cue sont modifiés.



- Clic sur [Midi] ,la zone de saisie des envois Midi s'ouvre.
- Sélectionnez un message Midi.
- Entrez le code Midi pour le message (Data 1).
- Entrez la donnée du message Midi (Data 2).
- Clic sur [Add] ,la commande Midi est ajoutée.
- Sélectionnez une commande Midi dans la liste.
- Modifiez le message ou les Data.
- Clic sur [Modify] ,la commande Midi est modifiée.
- Clic sur [Delete] ,la commande Midi sélectionnée est supprimée.



4 commandes Midi au maximum sont possibles.



- Clic sur [Network] ,la zone de saisie des envois Réseau s'ouvre.
- Sélectionnez une commande Réseau.
- Sélectionnez le premier paramètre de la commande.
- Entrez le deuxième paramètre de la commande (si besoin)
- Clic sur [Add] ,la commande réseau est ajoutée.
- Sélectionnez une commande réseau dans la liste.
- Modifiez la commande et/ou les paramètres.
- Clic sur [Modify] ,la commande réseau est modifiée.
- Clic sur [Delete] ,la commande réseau sélectionnée est supprimée



4 commandes réseau au maximum sont possibles.

- Clic dans la colonne "Name"

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChn	Link	Auto	Name	^
10									Mise / Salle	
20		7.0		7.0					Noir Salle	
30		12.0		12.0					Acte 1 / matin	
40		15.0		15.0			M1		Entrée porte J	
50		25.0		25.0		I-0				
60		25.0		40.0	3:20					
70	5.0	7.0		7.0						
80		30.0		30.0	7.0					
90		45.0		45.0						
100		5.0		5.0						
110		14.0		14.0						
120		1.0		3.0						
130		4.5		4.5						
140		5.5		5.5						▼

- La zone de saisie du nom de cue s'ouvre.
- Entrez le nom du cue (20 caractères max), puis [Ok].
- Le nom du cue est modifié.



Supprimer des cues



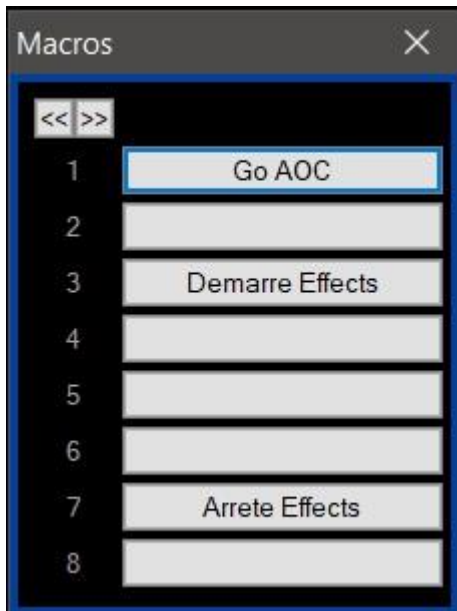
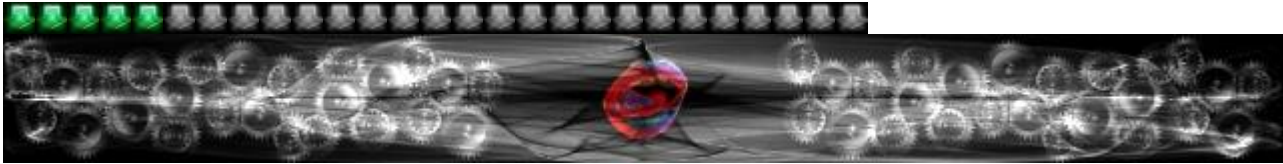
- Dans l'éditeur de séquence :
 - Sélectionnez un/des cues dans la liste des cues.
 - Clic sur [Delete].
 - Le(s) cue(s) sont supprimés.
 - Le contenu du cue est effacé et son numéro est à nouveau disponible.
- Pour supprimer toute la séquence :
 - Clic sur [Select All].
 - Tous les cues sont sélectionnés.
 - Clic sur [Delete].
 - Toute la séquence (cues) est supprimée.



Un cue supprimé ne peut plus être récupéré par la suite.



Macros



Les macros permettent d'exécuter plusieurs actions en une seule fois.
64 macros sont disponibles.

Pour ouvrir la fenêtre de macros :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Dans le menu {Setup}, clic sur [Macro].
- La fenêtre "Macros" s'ouvre.
- Clic sur [>>] : accède aux 8 macros suivantes.
- Clic sur [<<] : accède aux 8 macros précédentes.

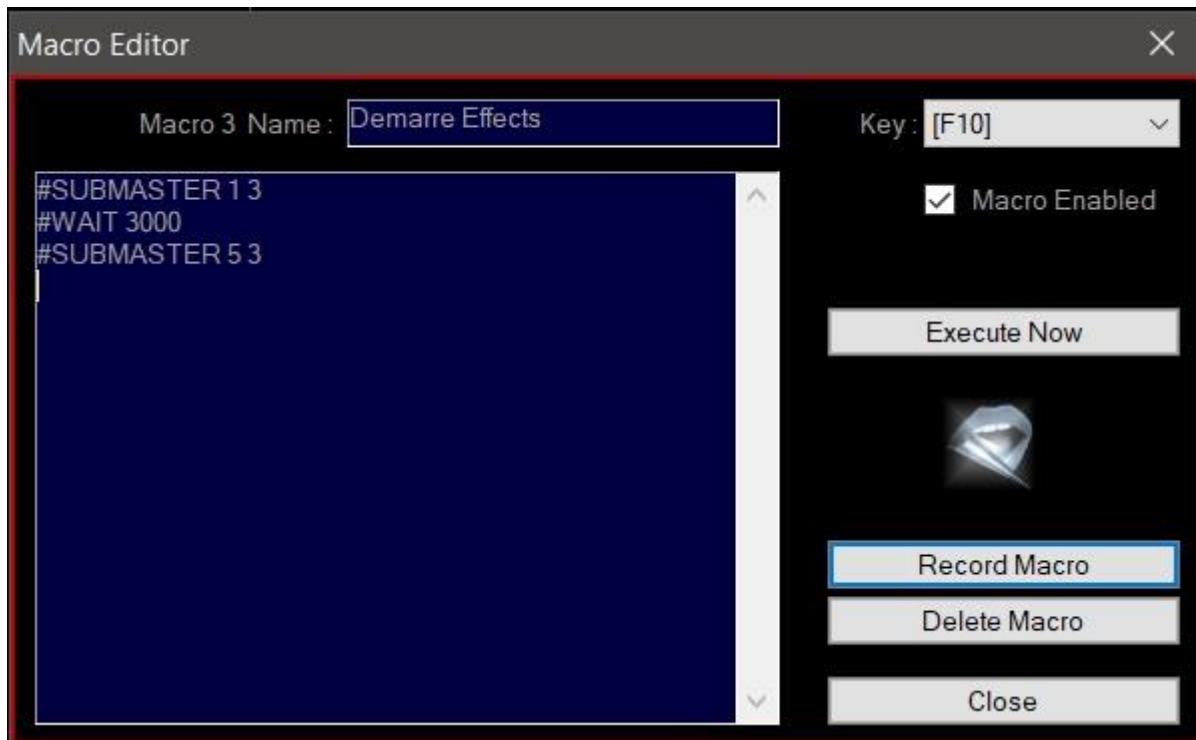
Liste des actions de macro.



Créer une macro



- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Dans le menu {Setup}, clic sur [Macro].
- La fenêtre "macros" s'ouvre.
- Clic droit sur un bouton de macro libre
- La fenêtre "Macro Editor" s'ouvre.



- Cochez la case [Macro Enabled] pour activer la macro.
- Entrez le nom de la macro (max 20 caractères).
- Dans le champ de la macro, entrez les actions à exécuter.
- N'entrez qu'une seule action par ligne.
- Les actions de macro commencent par le caractère # .
- Longueur max d'une macro : 511 caractères.
- Dans la liste [Key], sélectionnez la touche-clavier qui exécutera la macro (optionnel).
- Clic sur [Record Macro].
- La macro est créée et enregistrée.



Pour l'exemple ci-dessus :

- Attend 2 secondes
- Go
- Attend 0.5 secondes
- Met le SubMaster 3 à 60%
- Clic sur le bouton du SubMaster 1

Pour exécuter/tester une macro :

- Clic sur [Execute Now].
- La macro démarre.



Modifier une macro



- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Dans le menu {Setup}, clic sur [Macro].
- La fenêtre "macros" s'ouvre.
- Clic droit sur le bouton de macro à modifier.
- La fenêtre "Macro Editor" s'ouvre.
- Modifiez les actions de la macro.
- Clic sur [Record Macro].
- La macro est modifiée.



Supprimer une macro



- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Dans le menu {Setup}, clic sur [Macro].
- La fenêtre "Macros" s'ouvre.
- Clic droit sur le bouton de macro à supprimer.
- La fenêtre "Macro Editor" s'ouvre.
- Clic sur [Delete Macro].
- La macro est supprimée et le bouton est libéré.



Exécuter une macro

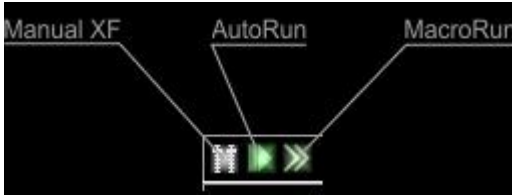


- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Dans le menu {Setup}, clic sur [Macro].
- La fenêtre "Macros" s'ouvre.
- Clic sur le bouton de macro à exécuter.
- La macro s'exécute.
- Si une touche-clavier a été assignée à la macro :
 - Appuyer sur la touche-clavier.
 - La macro s'exécute.



Si la macro n'est pas activée (case à cocher [Macro Enabled]), elle ne s'exécutera pas.

Pendant l'exécution d'une macro, l'icone "MacroRun" apparait dans le header de séquence.





Liste des actions de macro



Macro	Ligne de commande				
Go	#GO				
Pause	#PAUSE				
Back	#BACK				
Go AutoOnly	#GOAOCUE				
TapTempo	#TAPTP				
GoTo	#GOTO	cue	mode		
Next	#NEXT	cue	mode		
IndependentMaster	#INDEPMMASTER	Num	mode	level	
SubMaster	#SUBMASTER	Num	mode	level	
GrandMaster	#GRANDMASTER	level			
SendMidiMessage	#SENDMIDIMSG	msg	data1	data2	
SendNetworkCommand	#SENDNETCMD	Num			
Wait	#WAIT	time			
SubPageLoad	#SUBPAGELOAD	Num			

Pour les macros GoTo, Next :

Num = numero de cue
mode = 1 : temps Tnormal
mode = 2 : temps Tin
mode = 3 : temps Tout
mode = 4 : temps Tdefault
mode = 5 : temps Tcut

Pour les macros IndependentMaster, SubMaster :

Num = numero d'Independent ou de SubMaster
mode = 1 : Flash ON
mode = 2 : Flash OFF
mode = 3 : Flash clic (ON - OFF)
mode = 4 : Niveau
level = Niveau en % (seulement pour mode 4)

Pour la macros GrandMaster :

level = niveau en %

Pour la macro SendMidiMessage :

msg = message Midi :
NOTEOFF
NOTEON
POLYPHK
CTRLCHG
PROGCHG
CHANAT
PITCHCHG
SYSTEM
data1 = message data1 (byte)
data2 = message data2 (byte)

Pour la macros SendNetworkCommand :

Num = numero de commande réseau

Pour la macros Wait :

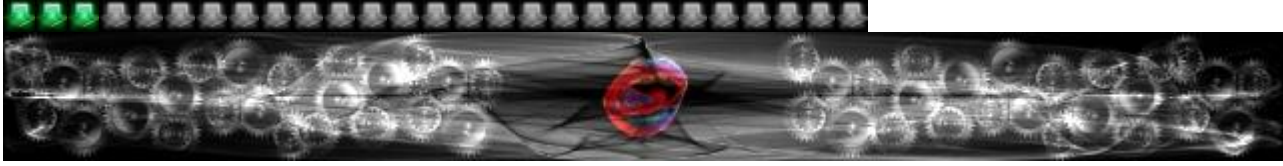
time = temps d'attente en millisecondes

Pour la macros SubPageLoad :

Num = numero de page de subs



Midi



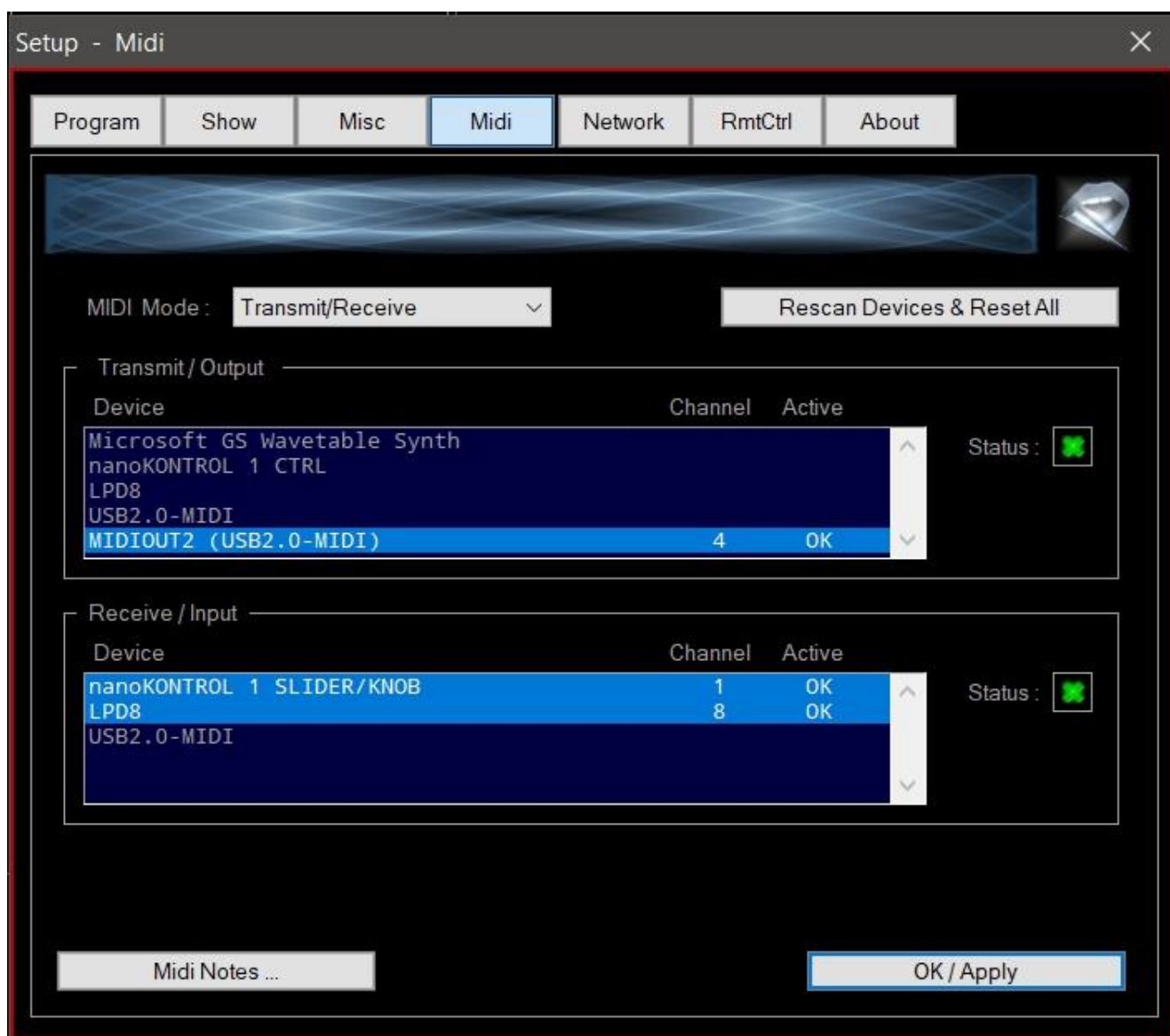
L' interface Midi permet de relier l'ordinateur à des consoles Midi ou à d'autres ordinateurs, ce qui permet de :

- Piloter AcidLight avec un controleur Midi (boutons et pots ...)
- Déclencher des fonctions ou fondus à distance
- Etendre les sorties dmx à plusieurs univers (un par ordinateur)
- Synchroniser deux ordinateurs avec la même conduite (master - backup)
- Envoyer / recevoir des messages Midi
- Enregistrer des commandes Midi dans un sequenceur et les exécuter par la suite

Liste des commandes MIDI.



Setup Midi



Pour accéder au Setup Midi :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], la fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'onglet Midi.

Pour activer Midi :

- Sélectionner Midi Mode :
 - Transmit (envoi de commandes)
 - Receive (réception de commandes)
 - Transmit/Receive (envoi/réception)
 - Disabled (Midi désactivé)
- Mode Transmit :
 - Sélectionner l' interface de sortie, jusqu'à 4 interfaces sont possibles
 - Sélectionner le canal midi pour chaque interface (double-clic dans la colonne Channel)
- Mode Receive :
 - Sélectionner l' interface d' entrée, jusqu'à 4 interfaces sont possibles
 - Sélectionner le canal midi pour chaque interface (double-clic dans la colonne Channel)
- Clic sur [Ok / Apply].
- Clic sur [Rescan Devices & Reset All] :
 - Démarre une nouvelle recherche des interfaces Midi connectées à la machine.
 - Les listes des interfaces Transmit/Receive sont mises à jour.

- Toutes les interfaces sont désactivées.
- Clic sur [Midi Notes ...] :
 - La fenêtre [Midi Notes] s'ouvre.
 - Les correspondances entre les numéros de notes et les notes par octave s'affichent.

Midi Note Numbers		
Convention :		
Standard MidC = 60 = C3		
Midi/code	Note/Octave	
37	C#	1
38	D	1
39	D#	1
40	E	1
41	F	1
42	F#	1
43	G	1
44	G#	1
45	A	1
46	A#	1
47	B	1
48	C	2
49	C#	2
50	D	2
51	D#	2
52	E	2
53	F	2
54	F#	2
55	G	2
56	G#	2
57	A	2
58	A#	2
59	B	2
60	C	3



Si un mode MIDI est actif, le symbole "M" s'affiche dans la fenêtre d'état.



Pour que deux systèmes Midi puissent communiquer, leurs canaux [1 ... 16] doivent être les mêmes.



Midi Transmit/Receive



Si Midi Transmit est activé :

- Le fait de cliquer un des boutons concernés envoie la commande midi correspondante sauf pour les macros.
- Un clic sur un bouton correspond au message Note-ON, c'est ce message qui exécutera la fonction du bouton.



- Avec les fonctions de macro "SendMidi...", on peut envoyer n'importe quel message Midi (Note-ON, Note-OFF, Control Change) à des dispositifs Midi externes.
- Les commandes Midi Note-ON Macro1 ... Macro8 ne peuvent être envoyées qu'à l'intérieur d'une macro.



Si Midi Receive est activé :

- A chaque réception d'un message Midi, la commande correspondante sera exécutée



Pour que deux systèmes puissent communiquer en Midi, leurs canaux "Transmit" et "Receive" qui sont reliés doivent avoir le même numéro.



Commandes Midi



Les commandes Midi sont transmises par des messages :

- Note ON : Bouton enfoncé
- Note OFF : Bouton relâché (clic souris)
- Control Change : variation de niveau ou bouton enfoncé



Pour un clic sur un bouton (sauf boutons de Subs),
seulement le message Note-OFF est envoyé.



Contrôles concernés :

- Boutons Submaster : Note ON / Note OFF
- Boutons Playback : Note ON / Control Change
- Sliders Submaster : Control Change
- Sliders Manual XF : Control Change (seulement Receive)
- Boutons Independents : Note ON / Note OFF
- Sliders Independents : Control Change



Format d'envoi du message :

- Status : MidiMsg
- Data1 : ControlID [0 ... 127]
- Data2 : Data [0 ... 127]



Exemple :

Envoyer "Note OFF" :

Status = 128
Data1 = Go = 101
Data2 = 64 (default value)

Envoyer "ControlChange" :

Status = 176
Data1 = Sub Slider 2 = 82
Data2 = 127 (full)

Messages Midi Note ON (144 / h90)

Command	Data1	Data2	NoteN
Macro1	21	64	A0
Macro2	22	64	A#0
Macro3	23	64	B0
Macro4	24	64	C1
Macro5	25	64	C#1
Macro6	26	64	D1
Macro7	27	64	D#1
Macro8	28	64	E1
Independent1	41	64	F2
Independent2	42	64	F#2
Independent3	43	64	G2
Independent4	44	64	G#2
Independent5	45	64	A2
Independent6	46	64	A#2
Independent7	47	64	B2
Independent8	48	64	C3
SubButton1	81	64	A5
SubButton2	82	64	A#5
SubButton3	83	64	B5
SubButton4	84	64	C6
SubButton5	85	64	C#6
SubButton6	86	64	D6
SubButton7	87	64	D#6
SubButton8	88	64	E6
SubButton9	89	64	F6
SubButton10	90	64	F#6
SubButton11	91	64	G6
SubButton12	92	64	G#6
SubButton13	93	64	A6
SubButton14	94	64	A#6
SubButton15	95	64	B6
SubButton16	96	64	C7
Go	101	64	F7

Hold	102	64	F#7
Back	103	64	G7
Seq +	104	64	G#7
Seq -	105	64	A7
Seq Rstrt	106	64	A#7
Go AutoOnly	111	64	D#8
TapTempo	112	64	E8
BlackOut	116	64	G#8
Freeze	117	64	A8
Xo BlackOut	118	64	A8

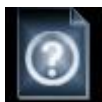
Messages Midi Note OFF (128 / h80)

<u>Command</u>	<u>Data1</u>	<u>Data2</u>	<u>NoteN</u>
Independent1	41	64	F2
Independent2	42	64	F#2
Independent3	43	64	G2
Independent4	44	64	G#2
Independent5	45	64	A2
Independent6	46	64	A#2
Independent7	47	64	B2
Independent8	48	64	C3
SubButton1	81	64	A5
SubButton2	82	64	A#5
SubButton3	83	64	B5
SubButton4	84	64	C6
SubButton5	85	64	C#6
SubButton6	86	64	D6
SubButton7	87	64	D#6
SubButton8	88	64	E6
SubButton9	89	64	F6
SubButton10	90	64	F#6
SubButton11	91	64	G6
SubButton12	92	64	G#6
SubButton13	93	64	A6
SubButton14	94	64	A#6
SubButton15	95	64	B6
SubButton16	96	64	C7

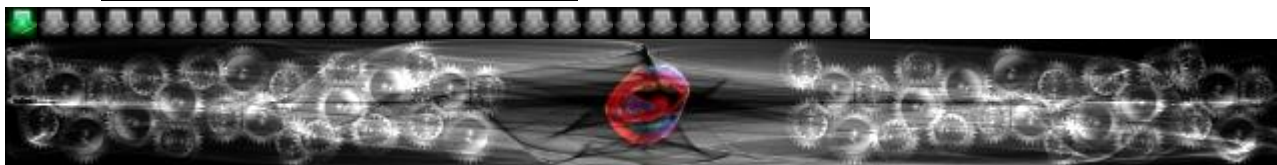
Messages Midi Control Change (176 / hB0)

<u>Command</u>	<u>Data1</u>	<u>Data2</u>
IndepSlider1	41	0...127
IndepSlider2	42	0...127
IndepSlider3	43	0...127
IndepSlider4	44	0...127
IndepSlider5	45	0...127
IndepSlider6	46	0...127
IndepSlider7	47	0...127
IndepSlider8	48	0...127
SubEffSpeed1	61	0...127
SubEffSpeed2	62	0...127
SubEffSpeed3	63	0...127
SubEffSpeed4	64	0...127
SubEffSpeed5	65	0...127
SubEffSpeed6	66	0...127
SubEffSpeed7	67	0...127
SubEffSpeed8	68	0...127
SubEffSpeed9	69	0...127
SubEffSpeed10	70	0...127
SubEffSpeed11	71	0...127
SubEffSpeed12	72	0...127
SubEffSpeed13	73	0...127
SubEffSpeed14	74	0...127
SubEffSpeed15	75	0...127
SubEffSpeed16	76	0...127
SubSlider1	81	0...127
SubSlider2	82	0...127
SubSlider3	83	0...127
SubSlider4	84	0...127
SubSlider5	85	0...127
SubSlider6	86	0...127
SubSlider7	87	0...127
SubSlider8	88	0...127
SubSlider9	89	0...127
SubSlider10	90	0...127
SubSlider11	91	0...127
SubSlider12	92	0...127
SubSlider13	93	0...127
SubSlider14	94	0...127
SubSlider15	95	0...127

SubSlider16	96	0...127
Bt Go	101	127
Bt Hold	102	127
Bt Back	103	127
Bt SeqFF	104	127
Bt SeqRW	105	127
Bt SeqReset	106	127
Bt Go AutoOnly	111	127
Bt TapTempo	112	127
GMasterSlider	115	0...127
ManualXF Out	121	0...127
ManualXF In	122	0...127



TapTempo / VU



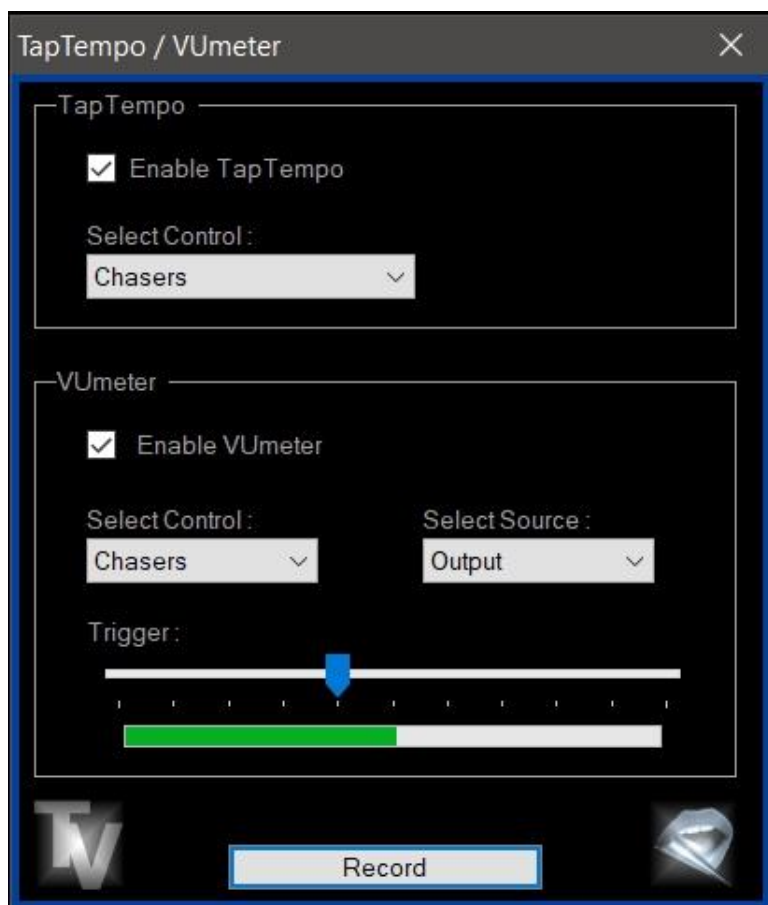
La fonction TapTempo permet de faire défiler la séquence et/ou les chasers manuellement, au rythme de la musique, en tapant sur la touche [Tab].

La fonction VU (VU-mètre) permet de faire défiler la séquence et/ou les chasers au rythme de la musique.

La fonction VU (VU-mètre) - Modulator permet de moduler les SubMasters avec le niveau de la musique, comme avec les anciens "Modulateurs de Lumière".



Setup TapTempo / VU



Pour accéder au Setup TapTempo/VU :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [TapTempo - VU], la fenêtre [TapTempo / VUmeterSetup] s'ouvre.



Pour activer TapTempo :

- Cochez la case Enable TapTempo
- Sélectionnez le contrôle TapTempo :
 - (No Control) : désactivé
 - Chasers : Les Effets/Chasers en mode TapTempo réagissent
 - Séquence : La séquence des Cues réagit



Le TapTempo s'effectue avec la touche [Tab]

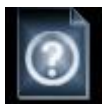


Pour activer VU :

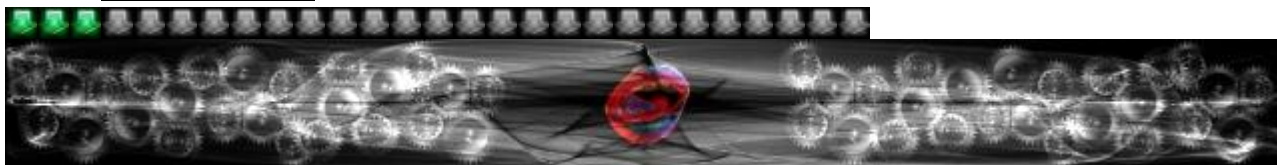
- Cochez la case Enable VUmeter
- Sélectionnez le contrôle VUmeter :
 - (No Control) : désactivé
 - Chasers : Les Effets/Chasers en mode VUmeter réagissent
 - Séquence : La séquence des Cues réagit
 - Modulator : Les SubMasters en mode Modulator réagissent
- Sélectionnez la source audio :
 - (No Source) : désactivé
 - Output : Lecture audio du PC (CD, fichiers mp3, ...)
 - Input : Source audio extérieure, branchée sur l'entrée du PC (console, micro, ...)
- Sélectionnez le niveau du son à partir duquel VUmeter va réagir pour défiler les chasers/séquence (Trigger)
- Clic [Record] pour enregistrer les réglages avec le spectacle.



La séquence ne peut être contrôlée avec TapTempo et VUmetre en même temps



Réseau



Le réseau AcidLight utilise le protocole OpeSound Control pour échanger les commandes/messages avec les autres dispositifs

Le réseau permet à plusieurs ordinateurs exécutant AcidLight d'échanger des commandes, notamment :

- Déclencher des fonctions ou fondus à distance.
- Etendre les sorties dmx à plusieurs univers (un par ordinateur).
- Synchroniser deux ordinateurs avec la même conduite (master - backup).
- Envoyer un spectacle complet vers un autre ordinateur.
- Etc. ...

Le réseau permet aussi à d'autres dispositifs, ordinateurs, smartphones, etc. ... d'envoyer des commandes à AcidLight très simplement avec le protocole OSC - Open Sound Control .



Paramètres du réseau AcidLight :

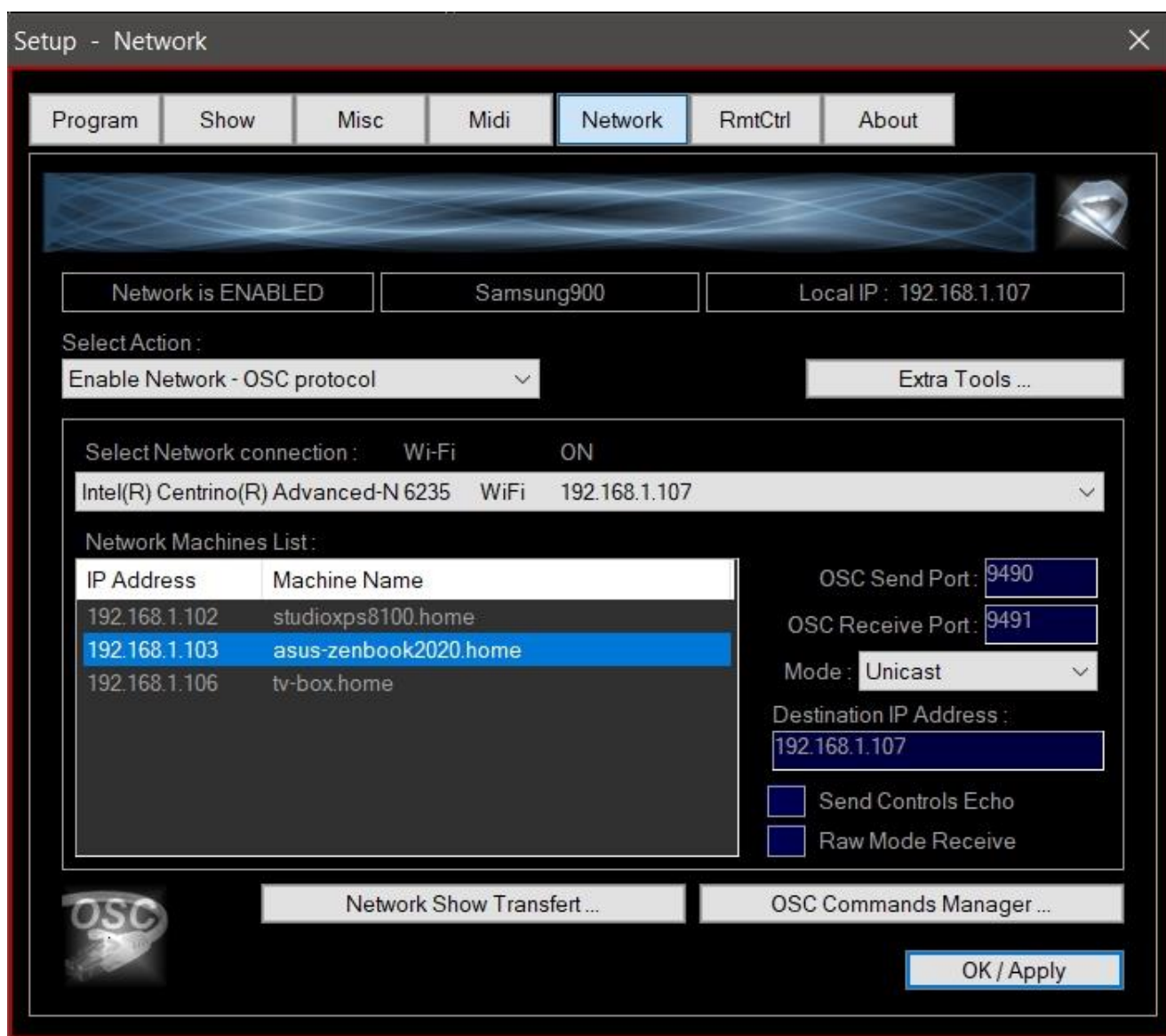
- Port 9490 (H2512) : UDP - OSC Send
- Port 9491 (H2513) : UDP - OSC Receive
- Port 9493 (H2515) : TCP - Show Transfert
- Port 9494 (H2516) : UDP - Raw Mode
- Port 9495 (H2517) : UDP - Remote Control
- Communication Ethernet ou WiFi



Le pare-feu réseau doit être configuré pour permettre à AcidLight de fonctionner, (ouvrir les ports et protocoles ci-dessus).
Ceci est fait automatiquement à l'installation de AcidLight.



Setup Réseau



Pour accéder au Setup Réseau :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], la fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'onglet [Network].

Pour activer le réseau :

- Sélectionnez l'Action [Enable Network - OSC protocol].
- Sélectionnez l'interface réseau à utiliser (carte ethernet ou wifi ...)
- Les adresses IP des machines disponibles sur le réseau sont affichées dans la liste.
- Double-clic dans la liste sous [Machine Name] permet d'afficher le nom de la machine (facultatif).
- Si aucune adresse n'est affichée dans la liste, le réseau ne fonctionnera pas correctement.
- Entrez les numéros des ports OSC, ou double-clic sur le label pour la valeur par défaut.
- Sélectionnez le mode de transmission :
 - Broadcast - transmission à toutes les adresses IP du réseau.
 - Unicast - transmission à une seule adresse IP, il faudra entrer l'adresse.
 - LocalHost - transmission interne à une autre application sur la même machine.
- Cocher [Send Controls Echo] pour envoyer simultanément sur le réseau les commandes des boutons de AcidLight.
- Cocher [Raw Mode Receive] pour activer cette fonction :

Un caractère (Byte) reçu depuis le réseau : déclenchement de GO.
Deux caractères (Bytes) reçus depuis le réseau : déclenchement de GO AutoCommandsOnly.

- Clic sur [Ok/Apply]. Le réseau est activé, le nom de l'ordinateur local et son adresse IP apparaissent en vert dans la zone d'état.
- L'icône Réseau (N) apparaît dans la fenêtre d'état.

Pour désactiver le réseau :

- Sélectionnez l'Action [Disable Network].
- Clic sur [OK/Apply]. Le réseau est désactivé. La zone d'état est grisée.
- Le réseau est désactivé.

Commandes réseau :

- Clic sur [OSC Commands Manager ...].
- La fenêtre de gestion des commandes OSC réseau s'ouvre.

Transfert de spectacle :

- Clic sur [Network Show Transfert ...].
- La fenêtre de transfert de spectacle réseau s'ouvre.

Infos réseau :

- Clic sur [Extra Tools] et sélectionnez [Network Info].
- La fenêtre d'information réseau apparaît.



Mettr à jour la liste des adresses IP du réseau :

- Clic sur [Extra Tools] et sélectionnez [Reload Net Machines List]
- La liste des adresses IP est rechargée et mise à jour.

Rechercher les machines en réseau :

- Clic sur [Extra Tools] et sélectionnez [Reload All Network]
- La recherche des dispositifs présents sur le réseau démarre.
- La liste des adresses IP est mise à jour à la fin de la procédure.



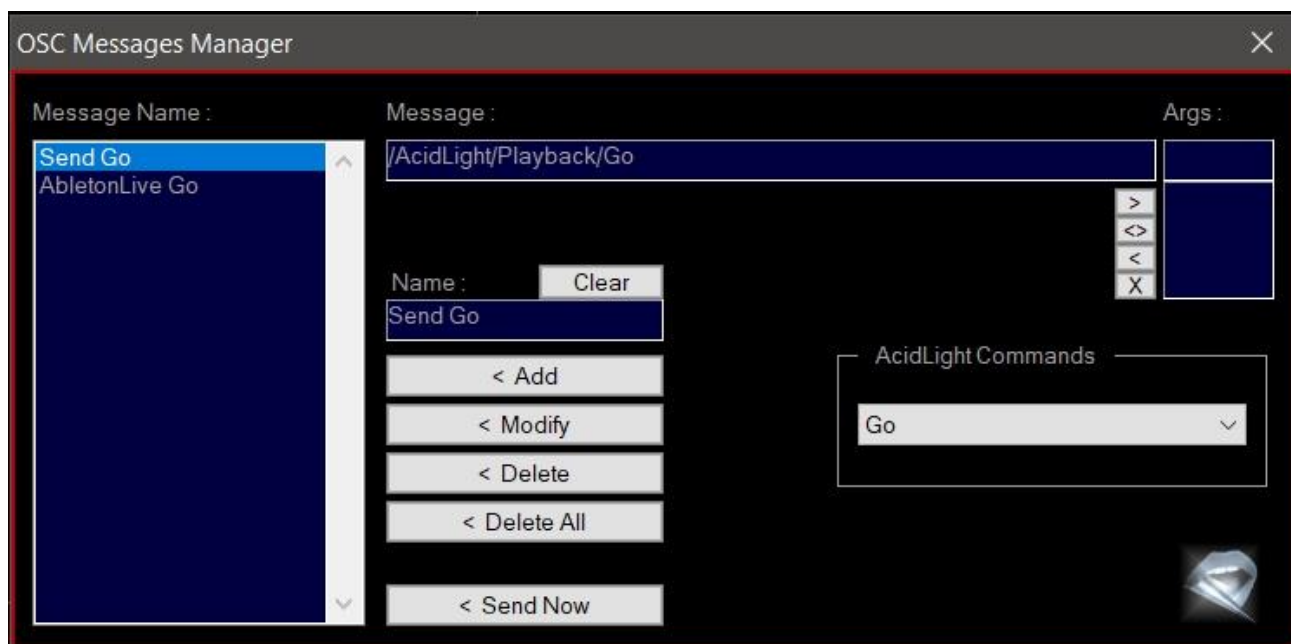
Si le réseau est activé, un N bleu apparaît dans la fenêtre d'état.



Si le réseau est activé, il sera réactivé automatiquement aux prochains démarrages de AcidLight.



Messages OSC Réseau



Pour accéder au gestionnaire de commandes réseau :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], la fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'onglet [Network]
- Clic sur [OSC Commands Manager ...].
- La fenêtre "OSC Messages Manager" s'ouvre.

Pour créer une commande/message OSC :

- Dans la zone de saisie Name, entrez un nom pour la commande.
- Dans la zone de saisie Message, entrez le message OSC à envoyer.
Les messages OSC ont la forme /xxx/yyy/zzz ... et sont spécifiques à chaque application qui les reçoit
- Dans la zone de saisie Args, entrez les arguments du message OSC à envoyer.
Les arguments sont de type nombre entier (int 32 bits) ou nombre flottant (float 32 bits) et sont spécifiques au message
Argument entier : i0123 Argument flottant : f01.23
 - clic sur [>] pour ajouter un argument
 - clic sur [<>] pour modifier un argument
 - clic sur [<] pour supprimer un argument
 - clic sur [X] pour supprimer tous les arguments
- Clic sur [< Add] , le message est ajouté à la liste
- Clic sur [< Modify] , le message est modifié dans la liste
- Clic sur [< Delete] , le message est supprimé de la liste
- Clic sur [< Delete All] , tous les messages sont supprimés de la liste.
- Pour créer un message OSC pour AcidLight :
 - Sélectionnez une commande dans la liste [AcidLight Commands].
 - Dans la zone de saisie Message, remplacez les mots-clés si besoin.
 - Ajoutez le message à la liste (voir plus haut).

Pour envoyer un message OSC immédiatement:

- Sélectionnez un message dans la liste de s messages.
- Clic sur [< Send Now], le message est envoyé sur le réseau.



Beaucoup de programmes (Ableton Live, Isadora, QLab, ...) utilisent le protocole OSC pour envoyer/recevoir des commandes. Se référer aux modes d'emploi pour des plus amples informations.



Liste des messages OSC de AcidLight

Go	/AcidLight/Playback/Go
Pause	/AcidLight/Playback/Pause

Back	/AcidLight/Playback/Back	
Seq+	/AcidLight/Playback/Seq+	
Seq-	/AcidLight/Playback/Seq-	
Restart	/AcidLight/Playback/Restart	
GoTo	/AcidLight/Playback/GoTo/c/Time/t	{ c-cueNo(123.4) t-time(0.1-59:59)
Next	/AcidLight/Playback/Next/c/Time/t	
TapTempo	/AcidLight/Playback/TapTempo	
GrandMaster Volume	/AcidLight/GrandMaster/Volume/v	{ v-volumelevel(0-100)
GrandMaster BO	/AcidLight/GrandMaster/Blackout	
GrandMaster XoBO	/AcidLight/GrandMaster/XOBlackout	
GrandMaster Freeze	/AcidLight/GrandMaster/Freeze	
SubMaster Volume	/AcidLight/SubMaster/s/Volume/v	{ s-submasterNo v-volumelevel(0-100)
SubMaster On	/AcidLight/SubMaster/s/On	
SubMaster Off	/AcidLight/SubMaster/s/Off	
SubMaster Clic	/AcidLight/SubMaster/s/Clic	
Independent Volume	/AcidLight/Independent/i/Volume/v	{ i-independentNo v-volumelevel(0-100)
Independent On	/AcidLight/Independent/i/On	
Independent Off	/AcidLight/Independent/i/Off	
Independent Clic	/AcidLight/Independent/i/Clic	
AutoOnlyCue Go	/AcidLight/AutoOnlyCue/Go	
AutoOnlyCue Pause	/AcidLight/AutoOnlyCue/Pause	
AutoOnlyCue Seq+	/AcidLight/AutoOnlyCue/Seq+	
AutoOnlyCue Seq-	/AcidLight/AutoOnlyCue/Seq-	
AutoOnlyCue Restart	/AcidLight/AutoOnlyCue/Restart	
Channel Level	/AcidLight/Channel/c/Level/L	{ c-channelNo l-level(%lll-pct / @lll-dmx)
Channel Level+	/AcidLight/Channel/c/Level+	
Channel Level-	/AcidLight/Channel/c/Level-	
Channel ClrAll	/AcidLight/Channel/ClearAll	
Run Macro	/AcidLight/RunMacro/m	{ m-macroNo
Wait	/AcidLight/Wait/t	{ t-time(0.1-59:59)



Transfert de spectacle



Network Show Transfert

Destination IPA : 192.168.1.105

Show : La Nuit de L'Iguane

Destination Options : (NONE)

Send Show



Transférer un spectacle complet sur un autre ordinateur :

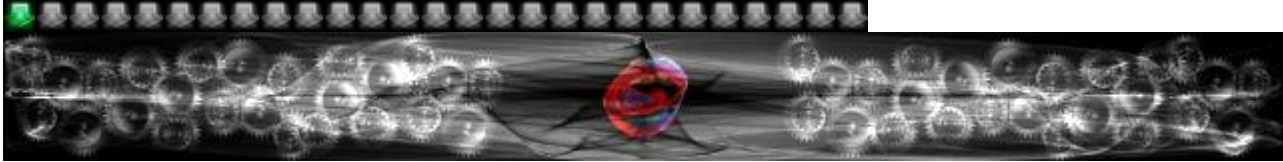
- Sous Destination IPA :
 - Sélectionnez l'adresse IP de la machine.
 - Un double-clic dans le rectangle à côté de l'adresse affiche le nom de la machine
 - Sélectionnez le spectacle à envoyer.
- Sélectionnez l'action à exécuter après l'envoi du spectacle :
 - (NONE) : ne rien faire
 - LOAD : charger le spectacle dans AcidLight
 - LOAD & GO : charger le spectacle et démarrer la conduite
- Clic sur [Send Show] , le spectacle est envoyé à la machine distante, chargé et démarré selon choix.



AcidLight 2.0.4.1 doit tourner sur la machine distante pour que le transfert de spectacle fonctionne.



Télécommande



Avec un SmartPhone Android, il est possible de télécommander AcidLight à travers le réseau WiFi, notamment :

- Déclencher des fonctions ou fondus à distance.
- Monter / descendre un ou des circuits.
- Monter / descendre des SubMasters ou IndependentMasters.

La télécommande fonctionne avec le protocole UDP.



Android :



- Allez à la page <http://www.acidsoft.ch/Smart/Smart.html>
- Téléchargez et installez sur le SmartPhone l'application AcidLight RemoteCtrl.apk
- Vous devrez peut-être autoriser l'installation (ce n'est pas une application Google Store)

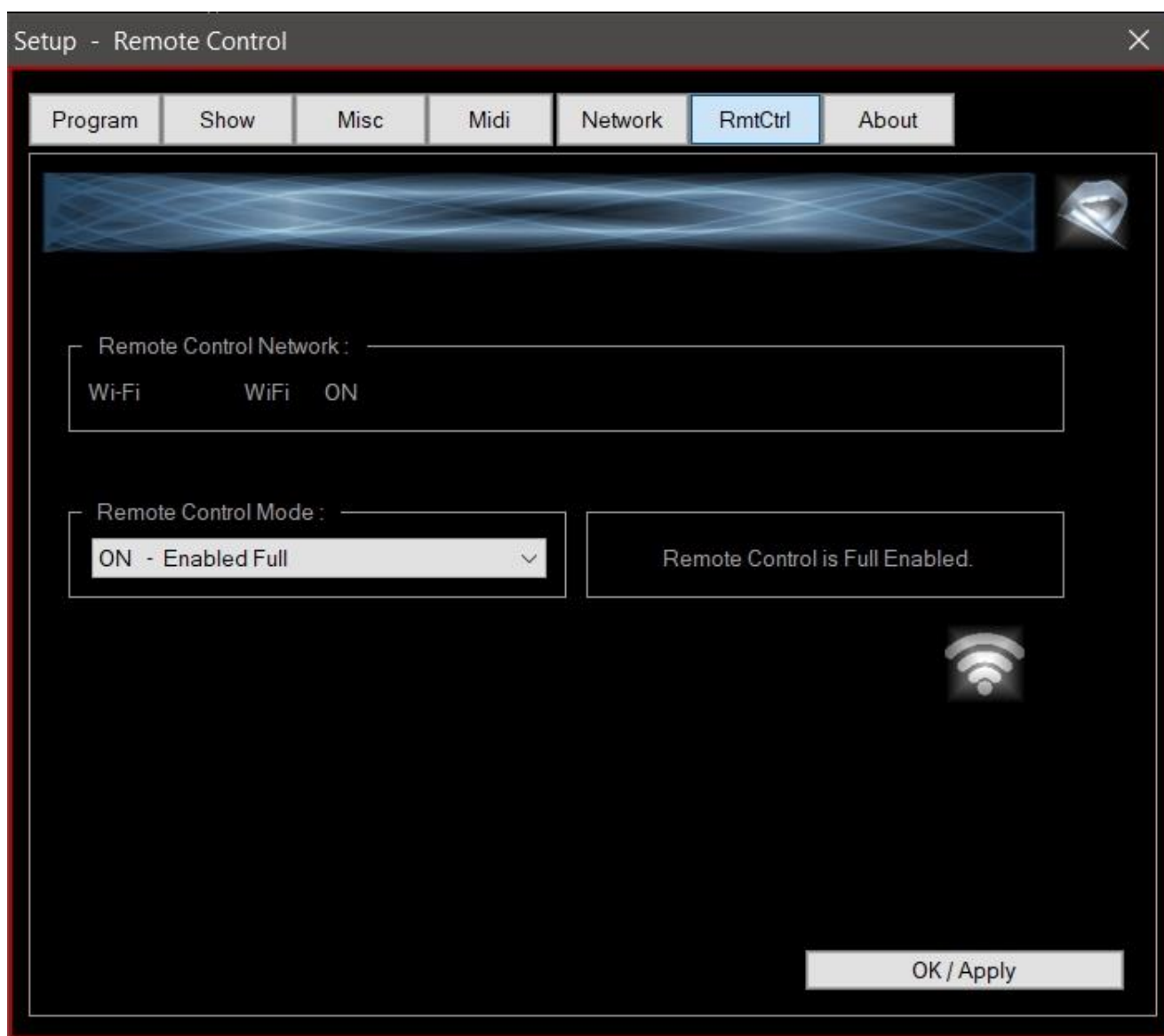


IPhone :

- Il n'y a pas d'application pour IPhone (IOS), dues aux restrictions de Apple sur le développement d'applications hors App Store (!).



Utilisation de la télécommande



Pour la fonction télécommande, accéder au Setup Remote Control :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], la fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'onglet [Remote Control].



Pour activer / désactiver la télécommande sur AcidLight :

- Sous Remote Control Mode, sélectionnez :
 - [OFF - Disabled] : désactive la télécommande.
 - [ON - Enabled Basic] : active la télécommande basique.
 - [ON - Enabled Full] : active la télécommande entière.
- Clic [OK / Apply], la télécommande est activée ou désactivée.

Si la télécommande est activée, un icone apparait dans la fenêtre d'état :



Télécommande Basic



Télécommande Full



Réception Télécommande (Basic/Full)



Pour activer / désactiver la télécommande sur le smartphone :

- Activez le WiFi sur le SmartPhone et connectez-le sur le même réseau que AcidLight.
- Démarrez l'application AcidLight RemoteCtrl sur le smartphone.



Commandes en mode Basic :

- xxx [Basic]
Eteint/Allume le circuit xxx au niveau par défaut (70%).



Commandes en mode entier :

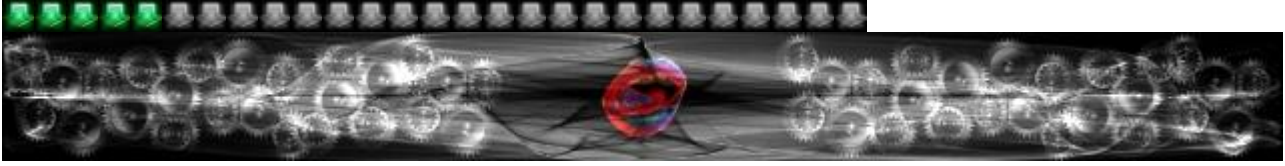
- xxx. : sélectionne le circuit xxx
xxx.yyy. : sélectionne le circuit xxx et yyy
xxx.yyy/ : sélectionne les circuits de xxx à yyy
xxx- : désélectionne un circuit sélectionné
xxx- : désélectionne un circuit sélectionné
[A] : sélectionne tous les circuits donnés (niveau > 0)
[U] : désélectionne tous les circuits
dd@ : met les circuits sélectionnés au niveau dd
[++] : augmente le niveau de 5% des circuits sélectionnés
[--] : diminue le niveau de 5% des circuits sélectionnés
[E] : efface tous les circuits (clear all)
- [G] : Go
[P] : Pause / Hold
[B] : Back
[R] : Remet la séquence au début
- xM : sélectionne le Master x
dd@ : Master x à dd%
- xI : sélectionne le Independent Master x
dd@ : Independent Master x à dd%
- [C] : effacement de la ligne d'affichage



Il est préférable de désactiver la télécommande dans AcidLight pendant la représentation afin d'éviter des interférences ou l'envoi de commandes indésirables.



Programme





Démarrer



Pour démarrer AcidLight, double-cliquez sur son icône sur le bureau, ou cliquez sur Démarrer\Programmes\AcidSoft\AcidLight.
Une seule instance de AcidLight peut fonctionner simultanément.



- Sélectionnez une option dans la liste :
 - Run AcidLight : Démarre AcidLight normalement.
 - Le bouton [...v], ouvre la fenêtre des Options de démarrage.
 - User Manual (pdf) : Ouvre le mode d'emploi de AcidLight en version pdf.
 - ArtNet - DMX Device Setup : Démarre l'utilitaire de Setup pour l'interface ENTTEC OPEN DMX ETHERNET.
 - Si vous utilisez cette interface, il faut exécuter le setup avant de pouvoir l'utiliser pour la première fois.
 - sACN Setup : Démarre l'utilitaire de Setup pour les interfaces sACN - DMX.
 - Si vous utilisez cette interface, il faut exécuter le setup avant de pouvoir l'utiliser pour la première fois.
 - Tools : Ouvre la fenêtre des outils supplémentaires.
 - Quit : Quitte AcidLight.

- Le bas de la fenêtre affiche l'adresse IP de la machine locale si un réseau est détecté.



- Les interfaces sACN sont prioritaires sur la détection des autres interfaces.
Pour revenir à une détection standard :
- Démarrez sACN Setup
 - Décochez la case [Enable sACN], puis cliquez sur [Save sACN Config]
 - Redémarrez AcidLight



Si un pare-feu réseau est installé, il se peut qu'il bloque les fonctionnalités de AcidLight.
Pour pouvoir utiliser le réseau (même en cas d'utilisation de l'interface ArtNet-DMX ENTTEC), il faudra configurer le pare-feu afin qu'il autorise l'accès réseau pour AcidLight.

Consultez le mode d'emploi du pare-feu.



Comme tout programme Windows, AcidLight peut fonctionner simultanément à d'autres programmes (Traitements de texte, tableurs, browsers, jeux ...). Cependant, pour minimiser les risques de plantage pendant le spectacle, il est conseillé de :

- Eviter d'utiliser d'autres programmes en même temps.
- Désactiver les mises en veille, les screensavers.
- Désactiver les mises à jour automatiques.
- Désactiver les anti-virus.
- Eviter les téléchargements et la navigation sur Internet.
- Eviter de lancer des jeux en 3D, très gourmands en ressources.



Pour optimiser le système, on peut arrêter les services inutiles qui tournent en arrière-plan et qui occupent de la mémoire et du temps processeur.

Exécutez l'utilitaire système `services.msc`.



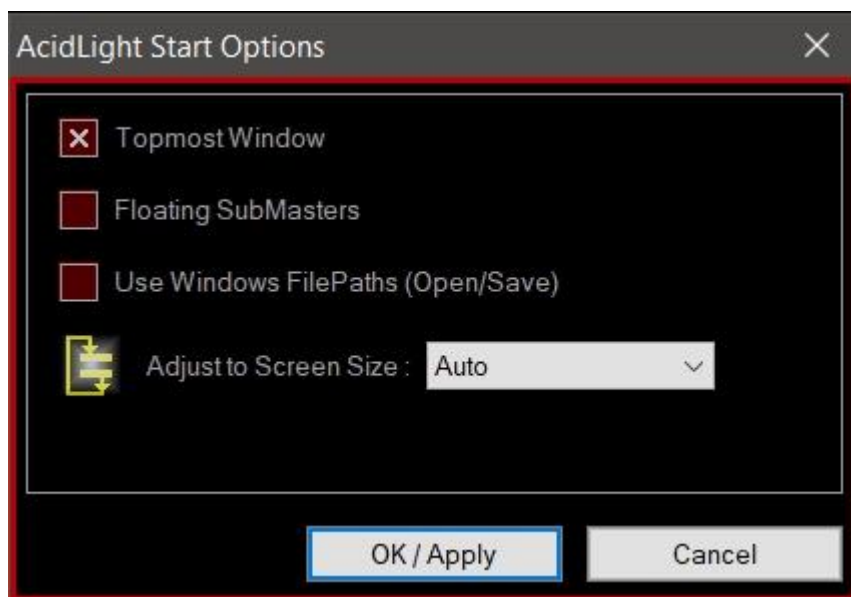
Démarrez l'ordinateur de façon propre : branchez tous les périphériques, ainsi que l'interface USB-DMX et le câble DMX, puis allumez l'ordinateur.



Sur les ordinateurs portables fonctionnant sur batteries, si les batteries sont très déchargées, le système va automatiquement se mettre en veille et décharger la mémoire, ce qui se traduira par un "noir" sur scène. Préférez une alimentation secteur.



Options de démarrage

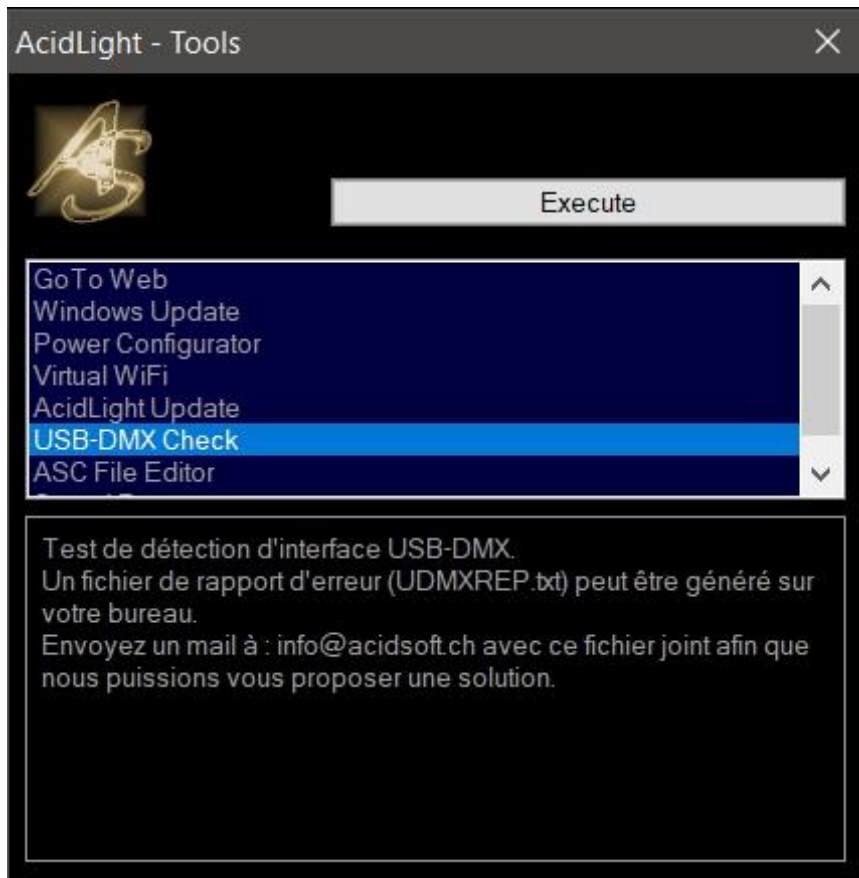


Options de démarrage globales de AcidLight :

- Topmost Window :
*La fenêtre reste au premier plan et occupe tout l'écran.
Sinon :
Fenêtre standard avec les dimensions de l'interface principale.*
- Floating SubMasters :
*Fenêtre des SubMasters flottante avec affichage de 16 SubMasters.
Sinon :
Affichage standard de 8 SubMasters au bas de la fenêtre principale.*
- Use Windows FilePaths :
Permet de créer et d'ouvrir les fichiers Spectacles (.alw)
dans n'importe quel dossier.
Les fenêtres standard Windows (Open, Save) sont utilisées.
Le gestionnaire de Spectacles (ShowsManager) est désactivé.*
- Adjust to Screen Size :
*Les dimensions des fenêtres et textes sont ajustées à la résolution d'écran.
Sur [Auto], l'ajustement se fait automatiquement.
Pour l'instant, les résolutions prises en compte vont jusqu'à 1920x1080 (HD).
AcidLight va redémarrer pour appliquer ce changement.*



Outils supplémentaires



Outils supplémentaires pour AcidLight.

- Sélectionnez un outil dans la liste
- Clic sur [Execute] , ou double-clic sur l'outil
- L'outil sélectionné démarre.

- Pour quitter sans rien faire, fermez simplement la fenêtre.



Fenêtre d'état



La fenêtre d'état contient des indicateurs du fonctionnement de AcidLight.

- La date
- L'heure
- Operations disque, AutoSave, Dmx, Midi, Réseau
- Modification spectacle, Alimentation électrique

Un clic droit sur les indicateurs donne des informations supplémentaires.



L'indicateur de son se trouve dans le header des circuits, à côté du niveau GrandMaster.



	DMX inactif		Batterie OK
	DMX initialisation		Batterie faible
	DMX ok		Batterie critique
	DMX erreur		Batterie en charge
	AutoSave actif		Sur secteur
	AutoSave en cours		Sons activés
	Midi actif		Réseau actif
	Midi Transmit (out)		Envoi réseau
	Midi Receive (in)		Réception réseau
	Spectacle enregistré		Scan réseau
	Spectacle modifié non enregistré		Télécommande Basic
	Lecture depuis disque		Télécommande Full
	Enregistrement sur disque		Réception télécommande
	Enregistrement LastBackup		TapTempo
			VUmeter
			TapTempo + VUmeter

Zône de notification principale :

- Indique différents états de fonctions :
 - Chargement depuis le disque.
 - Enregistrement vers le disque.
 - AutoSave en cours.

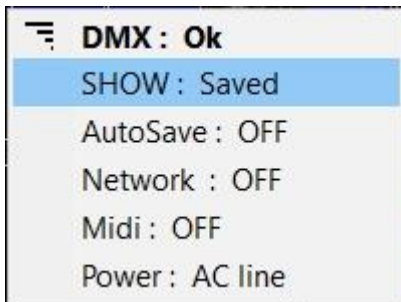
Zône de notification secondaire :

- Indique différents états de setup :
 - Réseau actif.
 - Midi actif.

Etat DMX :

- Indique l'état de la sortie DMX :
- Gris : Inactif.
- Jaune : Initialisation.
- Vert : Actif.
- Rouge : Erreur.

Un clic droit dans la fenêtre d'état ouvre le menu d'état :



Des informations supplémentaires sont affichées :

- clic sur [AutoSave] : ouvre le setup AutoSave .
- clic sur [Network] : ouvre le setup Network .
- clic sur [Midi] : ouvre le setup Midi.

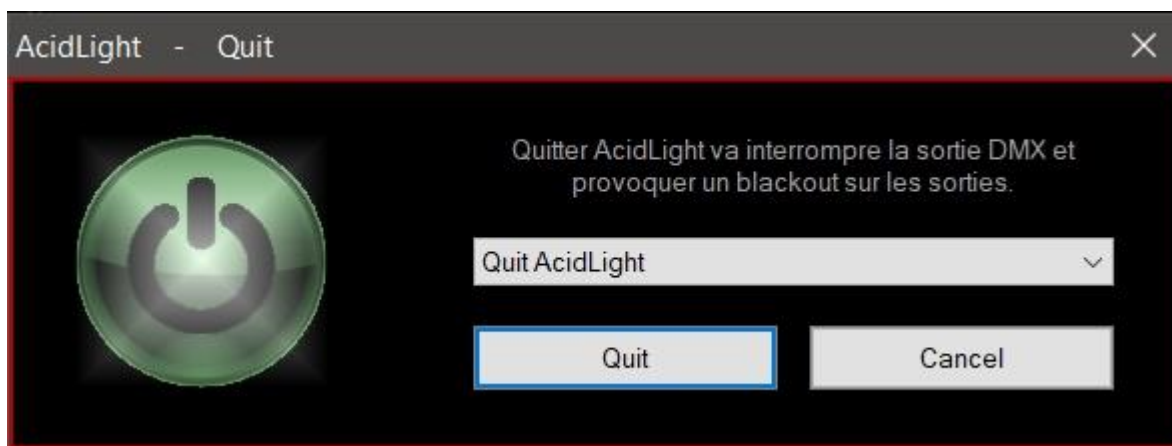


Quitter



Pour quitter AcidLight :

- Dans la section {Main}, clic sur [Quit].
ou
- Clic sur le bouton de fermeture de fenêtre.
- La fenêtre "Quit AcidLight" s'ouvre.
 - Sélectionnez une option :
 - Quit AcidLight : Quitte le programme.
 - Quit AcidLight & Power-Off System : Quitte le programme et éteint le système.
 - Quit AcidLight & Reboot System : Quitte le programme et redémarre le système.



En quittant le programme, les sorties vers les dimmers vont descendre à 0, ce qui se traduira par un noir sur scène.



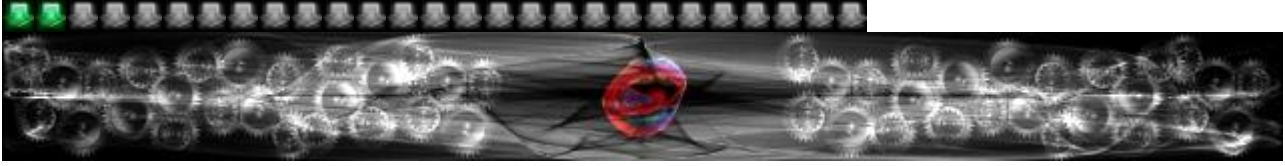
Le spectacle courant n'est pas automatiquement sauvegardé. (dépend de la valeur setup "Quit : Save Show").



Pour plus de sécurité, éteignez l'ordinateur avant de débrancher les interfaces USB-DMX.



Annexes





Raccourcis Clavier



Macros

[F9] ... [F12] : Execute Macro

SubMasters

[F1] ... [F8] : Flash SubMasters

Independents

[ctrl][F1] ... [ctrl][F8] : Flash Independents

Circuits

[C] : Sélectionne un circuit (après numéro)
 [.] : Sélectionne un circuit (après numéro)
 [T] : Sélectionne dernier circuit (après numéro)
 [/] : Sélectionne dernier circuit (après numéro)
 [+] : Sélectionne un autre circuit (après numéro)
 [-] : Enlève un circuit de la sélection (après numéro)
 [A] : Sélectionne tous les circuits donnés
 [U] : Désélectionne tous les circuits
 [Flèche Haut] : Monte les circuits sélectionnés de 5%
 [Flèche Bas] : Descend les circuits sélectionnés de 5%
 [ctrl][Flèche Haut] : Monte les circuits sélectionnés de 1%
 [ctrl][Flèche Bas] : Descend les circuits sélectionnés de 1%
 [shift][Flèche Haut] : Circuits sélectionnés au niveau par défaut (70%)
 [shift][Flèche Bas] : Circuits sélectionnés à 0%
 [ctrl][shift][Flèche Haut] : Circuits sélectionnés à 100%
 [ctrl][1] ... [4] : Circuits sélectionnés au niveau du bouton de niveau 1 ... 4
 [ctrl][X] : Coupe les circuits et niveaux sélectionnés
 [ctrl][C] : Copie les circuits et niveaux sélectionnés
 [ctrl][V] : Colle les circuits et niveaux coupés ou copiés
 [ctrl][Y] : Copie et colle les circuits sélectionnés depuis un autre cue

Playback

[Space] : Go
 [Break] : Hold / Pause
 [Backspace] : Revert
 [G] : GoTo (sequence)
 [shift][G] : Next (sequence)

Patch

[C] : Sélectionne un circuit (après numero)
 [.] : Sélectionne un circuit (après numero)
 [D] : Sélectionne un dimmer (après numero)
 [*] : Sélectionne un dimmer (après numero)
 [T] : Sélectionne dernier dimmer (après numero)
 [/] : Sélectionne dernier dimmer (après numero)
 [+] : Sélectionne un autre dimmer (après numero)
 [-] : Enlève un dimmer de la sélection (après numero)
 [A] : Sélectionne tous les dimmers
 [U] : Désélectionne tous les dimmers
 [Enter] : Connecte un/des dimmer(s) à un circuit
 [Shift][Enter] : Déconnecte un/des dimmers(s) d'un circuit

SubMasters Page

[P] : Charge une page de SubMasters
 [shift][P] : Charge la page suivante de SubMasters
 [ctrl][P] : Charge la page précédente de SubMasters

Cues

[R] : Enregistre un Cue.
 [L] : Ouvre la fenêtre des paramètres du cue en Xi
 [shift][L] : Ouvre la saisie du temps In/Out du cue en Xi

Spectacle

[S] : Sauvegarde du spectacle sur disque

Quitter

[Q] : Ferme AcidLight avec confirmation
 [ctrl][Q] : Ferme AcidLight sans confirmation

Divers

[Page Up] : Page suivante - vues des circuits
 [Page Down] : Page précédente - vues des circuits
 [shift][Page Up] : Page suivante - vues des dimmers (patch)
 [shift][Page Down] : Page précédente - vues des dimmers (patch)
 [M] : Change Vue des SubMasters (1 .. 8 / 9 .. 16)
 [Tab] : Envoi TapTempo
 [< > \] : GO AutoCommandsOnly Cue (si activé)
 [V] : Démarre/Arrête enregistrement séquence virtuelle

[Z] : Rafraichissement d'écran
[Ctrl][Home] : Redémarre DMXEngine (sortie DMX bloquée)



Dmx Engine



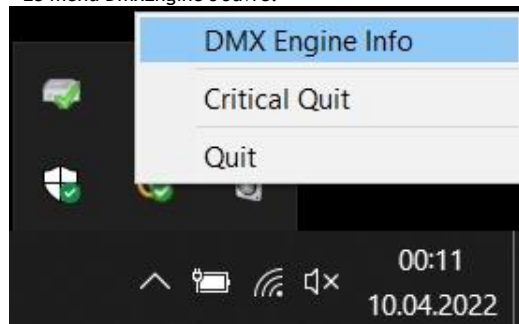
La sortie vers l'interface DMX est contrôlée par le programme DmxEngine.
Son icône apparaît dans la zone de notification de la barre de tâches Windows.



Normalement vous n'avez pas besoin d'y accéder, AcidLight se charge de le gérer.
N' accédez à DmxEngine qu'en cas de gros souci de fonctionnement.

Pour accéder à DmxEngine :

- Clic sur l'icône dans la zone de notification de la barre de tâches.
- Le menu DmxEngine s'ouvre.



[DMX Engine Info] : Ouvre une fenêtre d'infos et de status de fonctionnement sur DmxEngine.



[Critical Quit] : Arrête DmxEngine sans conditions.

[Quit] : Arrête DmxEngine normalement.



