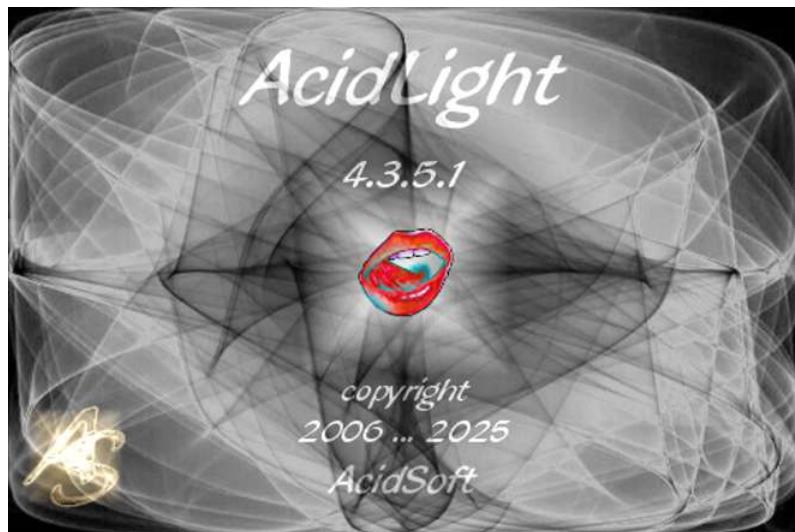




AcidLight - Help



- ① AcidLight : copyright AcidSoft <https://www.acidsoft.ch/>
- ② USB - DMX Interfaces : copyright ENTTEC <https://www.enttec.com/>
- ③ Art-Net : Copyright Artistic Licence Holdings <https://artisticlicence.com/>



Généralités



Présentation

- ④ AcidLight version 4.3.5.1 (décembre 2025)

Console de lumière sur PC - Windows, pour l'éclairage de spectacles de théâtre, danse, etc. ...
Cette version supporte les Devices (PAR-Leds, MovingLights, ...)
Cette version n'est disponible que en 64 bits (x64)



Caractéristiques :

- 512 circuits
- 512 dimmers DMX (1 univers dmx)
- 8192 cues (mémoires)
- 8192 pas de séquence
- 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
- 16 Devices SubMasters
- 64 séquences virtuelles de 4 minutes max chacune
 - 16 séquences virtuelles peuvent tourner simultanément
- Transfer 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) (seulement pour les circuits traditionnels)
- 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 : 4GB (8GB recommandé).
 - Disque Dur : 160GB libres.
 - Affichage : 1360 x 768 x 24bpp.
 - Clavier 84 touches.
 - Souris (si possible avec roulette).
 - 1 port USB 2.0 libre pour l'interface USB DMX (optionnel).
 - 1 port ETHERNET pour l'interface ART-NET DMX (optionnel).
 - Ports Midi In / Midi out (optionnel)
 - Connection réseau Ethernet ou WiFi (optionnel).
 - Entrée - Sortie Audio (optionnel).
- Microsoft Windows 7 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 n'est disponible qu'en version 64bits.



Ce programme est optimisé pour les processeurs Intel Pentium 4 et supérieurs.
 L'affichage est optimisé pour 1360 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.
- Exécutez 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 Uninstall".
- 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".
- Démarrer la désinstallation.
- Redémarrez l'ordinateur.

- Configuration des interfaces Art-Net / DMX

- Au démarrage de AcidLight, cliquez 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, cliquez 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 :
 - Démarrer l'utilitaire de configuration sACN [sACN Setup]
 - Désélectionnez 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 descendant 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, endomager 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)

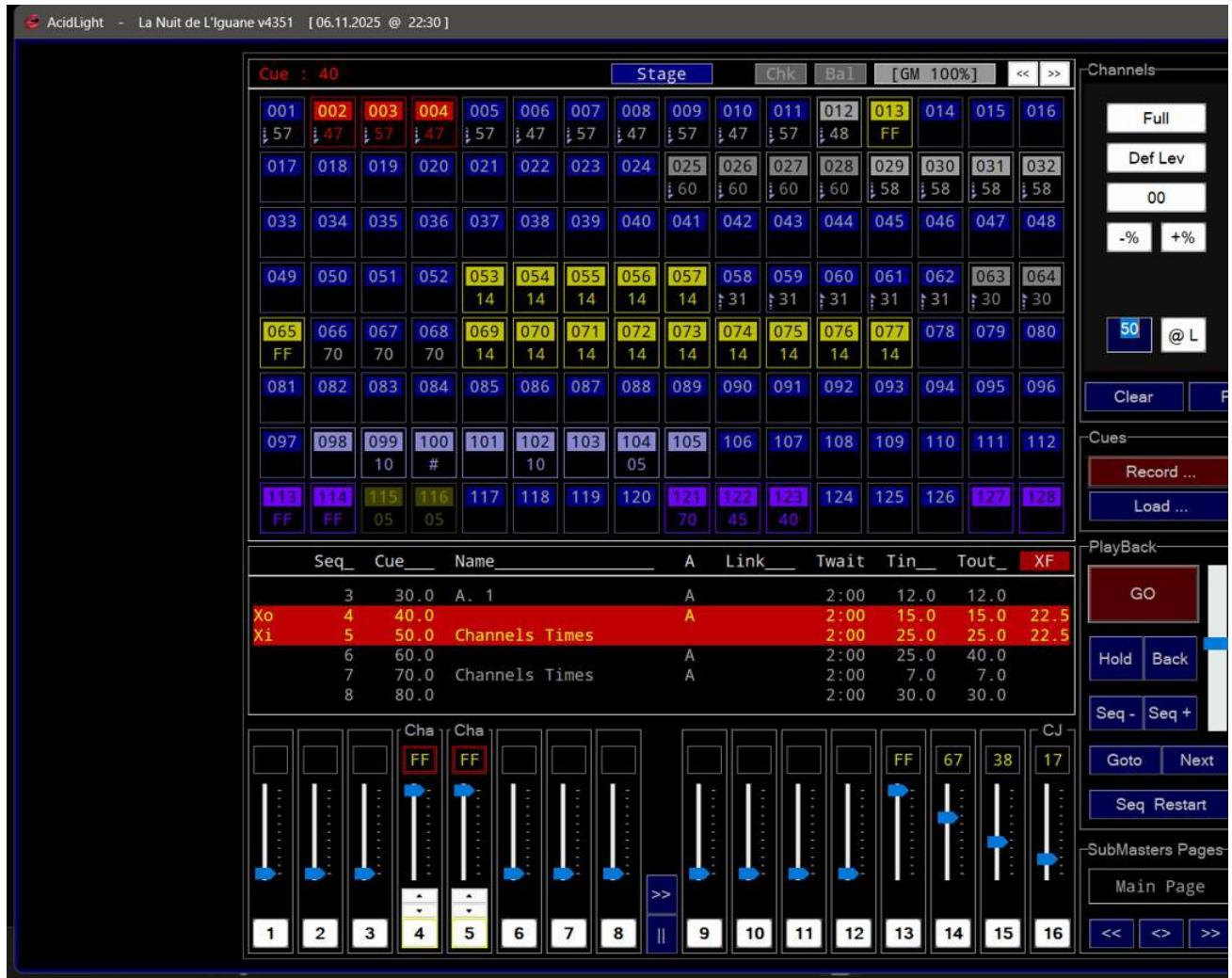
Prix, variable. Requiert une alimentation séparée (souvent).
Le signal dmx est généré par un processeur à l'intérieur du boîtier et est très stable.
La sortie est isolée électriquement de l'ordinateur, ce qui le protège des perturbations pouvant apparaître au niveau de l'appareillage dmx. De par la nature 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 4.3.5.1 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





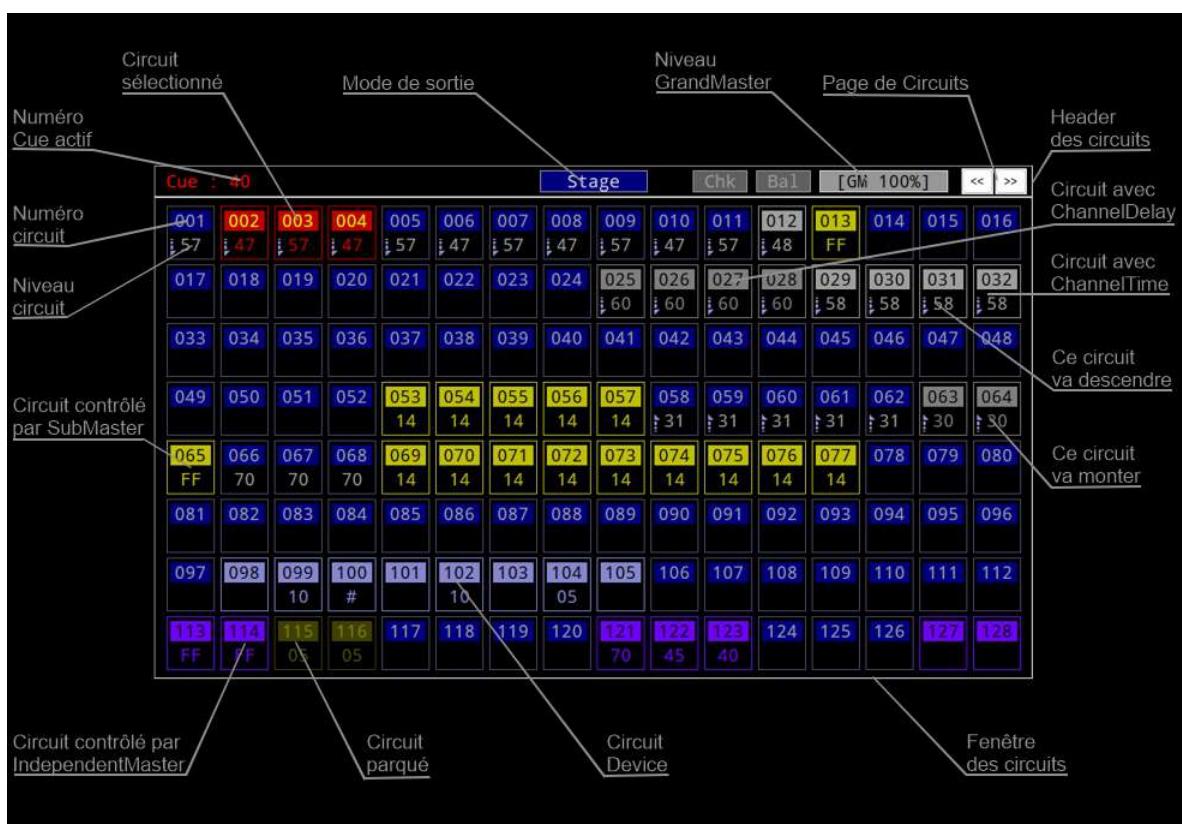
L'interface principale de AcidLight est une fenêtre qui occupe tout l'écran et qui reste à l'avant-plan, même par rapport à la barre de tâches.
Vous pouvez la réduire mais pas l'envoyer à l'arrière-plan.
La barre de titre contient le nom du spectacle courant (actif).

Les fenêtres réduites en bas à droite sont :
- La fenêtre des Devices
- La fenêtre des IndependentMasters
Vous pouvez les agrandir mais pas les fermer.

① Section Main



 Fenêtre des circuits



1

 Mode de sortie
Indique le registre de travail actif :

qui est actif

- Xo : Registre de sortie uniquement
 - Blind : Registre aveugle
 - Sub1 à Sub8 : Submaster
 - Indp1 à Indp2 : Independent

- 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.
Inde 4

1

 **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.

1

 **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.

2

 **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**.

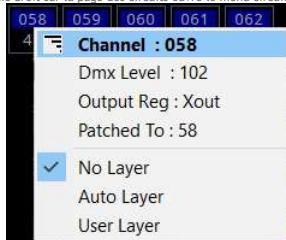
Mode Sub

Mode SUD
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_	Name_____	A	Link_____	Twait	Tin_	Tout_	XF
9	90.0		A		2:00	45.0	45.0	
Xo	10	100.0 Entrée porte cour	A		2:00	5.0	5.0	14.0
Xi	11	110.0	A		2:00	14.0	14.0	2:00
	12	120.0	A		2:00	1.0	3.0	
	13	130.0			2:00	4.5	4.5	
	14	140.0	A		2:00	5.5	5.5	

Un transfert est en cours entre Xi et Xo

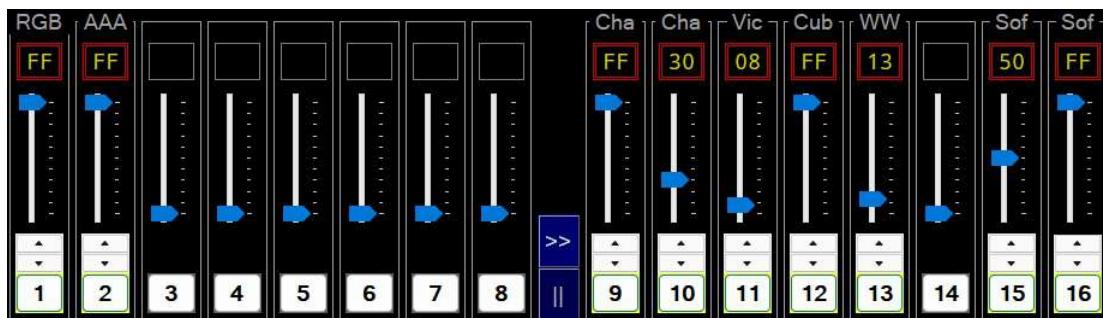
Seq_	Cue_	Name_____	A	Link_____	Twait	Tin_	Tout_	XF
9	90.0		A		2:00	45.0	45.0	
Xo	10	100.0 Entrée porte cour	A		2:00	5.0	5.0	14.0
Xi	11	110.0	A		2:00	14.0	14.0	1:40
	12	120.0	A		2:00	1.0	3.0	
	13	130.0			2:00	4.5	4.5	
	14	140.0	A		2:00	5.5	5.5	



- 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 (fondu ou crossfade) se fait entre Xo et Xi :
 - Le cue en Xo descend (disparaît).
 - Le cue en Xi monte (apparaît).
 Le fondu 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.

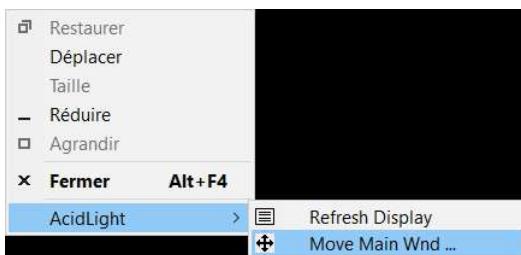


Menu Système

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'icône 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.

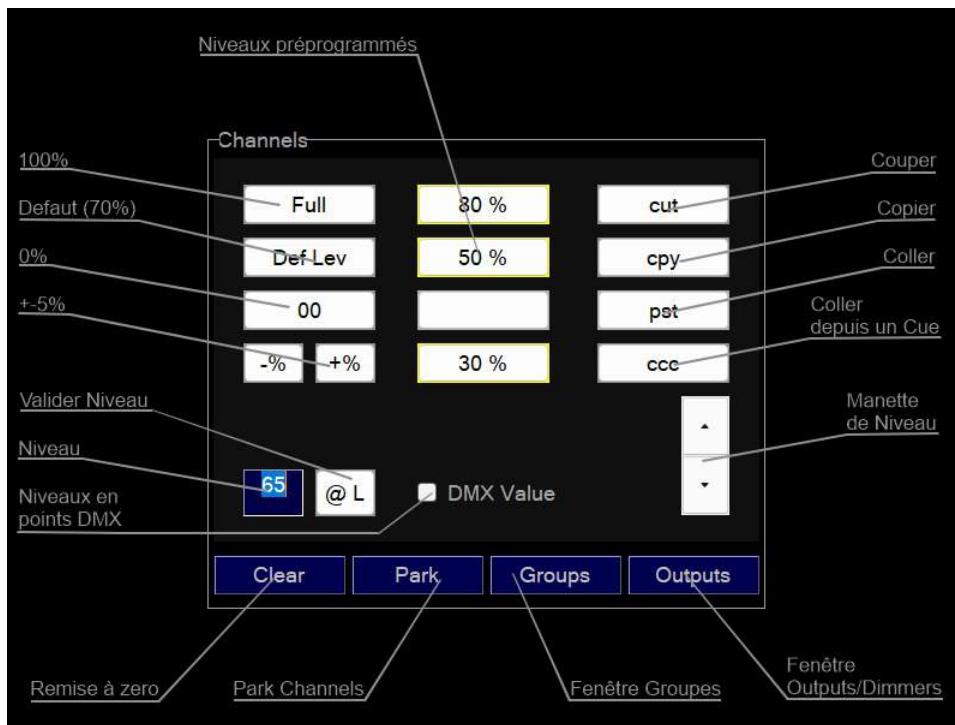


Menu Move Main Wnd

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 personnalisé.

- 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][-]



[shift]+clic droit sur ### circuit affiche des infos
sur ce circuit. (registre qui le contrôle).
clic droit dans la fenêtre des circuits désélectionne tous les circuits

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][3][4][/]0[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]
- [Copy] : Copie les circuits sélectionnés et les place dans le clipboard. clavier : [ctrl][C]
- [Paste] : 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](#)

Accès aux dimmers

Outputs / Dimmers

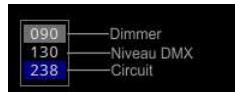
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	
273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	
273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	
289	290	101	101	293	294	295	296	297	298	299	300	98	98	98	98	
305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	
98	98	98	98	98	310	99	99	99	99	99	99	317	318	319	320	
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	
100	100	100	100	325	326	327	328	329	330	102	102	102	102	102	102	
337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	
128	102	102	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	
353	354	355	356	357	358	359	360	103	103	103	103	103	103	103	103	
369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	
103	103	103	103	103	103	103	103	377	378	379	380	381	382	383	384	

DMX Level

128	▲	FF	00
@	▼	Def	50 %

Univ 0 << >>

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%.



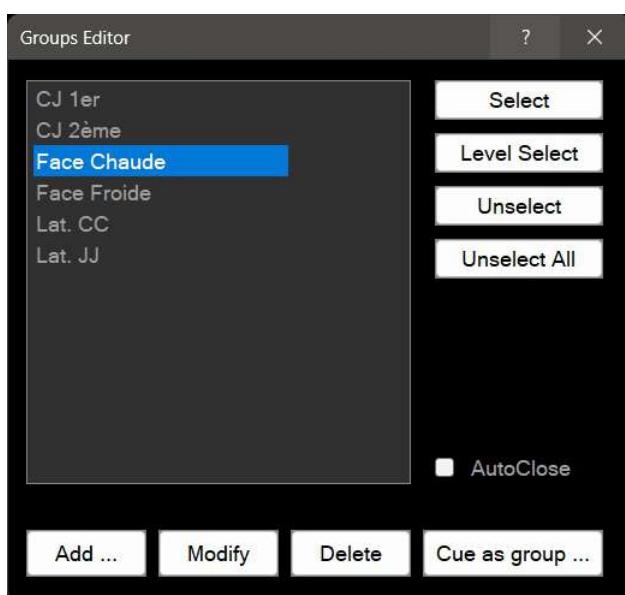
Les Dimmers des Devices sont en couleur lilla

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.

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 contre-jours, 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

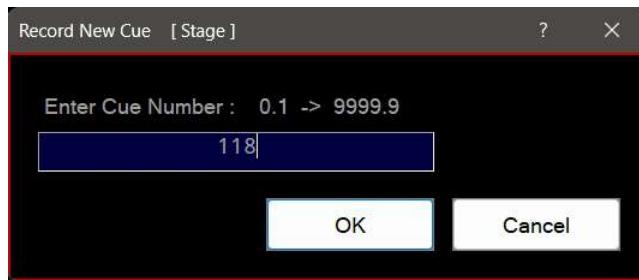


Un cue (ou mémoire, ou effet) est un état lumineux enregistré sous un numéro identificateur et placé dans la séquence par ordre numérique croissant.

 Un numéro de cue peut aller de 0.1 à 9999.9.

 Exemple :
2
15
355.8
23.5
100

Enregistrer un Cue

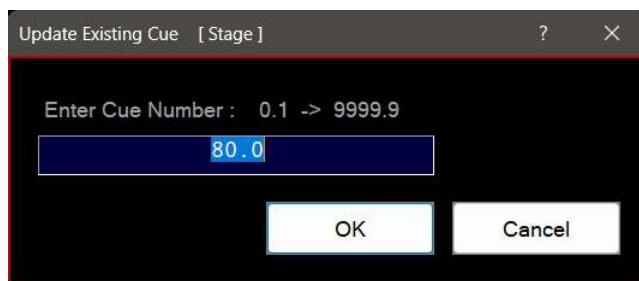


Pour enregistrer un cue :

- 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.

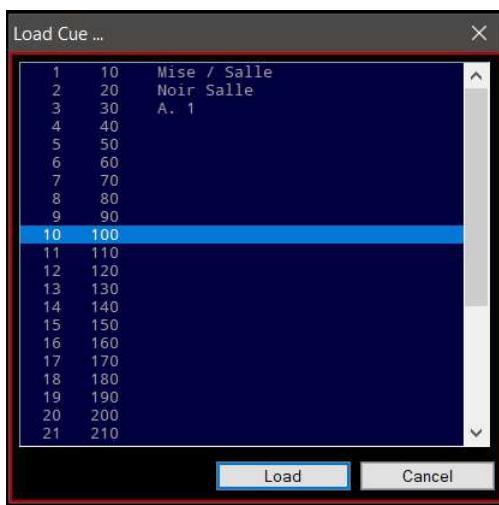
Réenregistrer / modifier un Cue



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
- Vérifiez le numéro de cue affiché.
- Clic sur [Ok]. (Clavier : [Enter])
- Le cue est modifié.

Charger un Cue



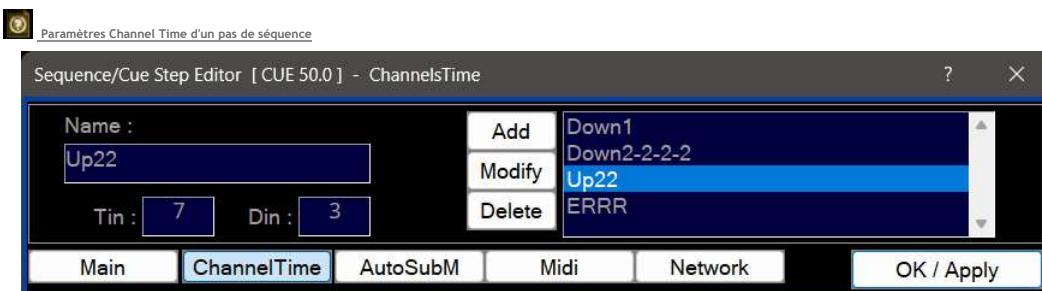
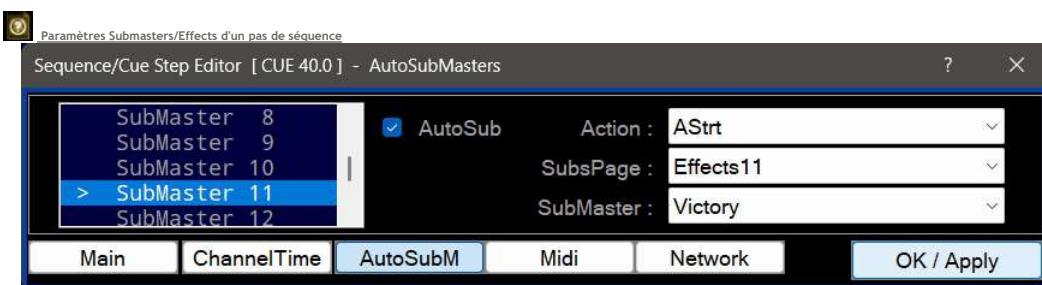
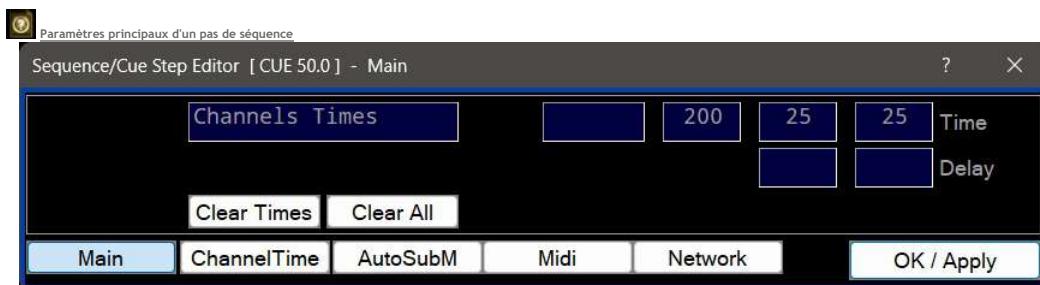
- Clic sur [Load ...].
- La liste des cues s'ouvre.
- Sélectionnez un cue dans la liste.
- Clic sur [Load].
- Le cue est chargé dans le registre de travail actif.

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



 Les paramètres de séquence sont enregistrés en Xi.
 Les temps de séquence correspondent au fondu Xo - Xi.

Réinitialiser, se déplacer

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

 Se déplacer dans la séquence
- Clic sur [Seq -], recule d'un pas de séquence
- Clic sur [Seq +], avance d'un pas de séquence

Paramètres de la séquence

Seq_	Cue_	Name	A	Link_	Twait	Tin_	Tout_	XF
Xo Xi	3	30.0	A. 1	A		2:00	12.0	12.0
	4	40.0		A		2:00	15.0	15.0
	5	50.0	Channels Times			2:00	25.0	25.0
	6	60.0		A		2:00	25.0	40.0
	7	70.0	Channels Times	A		2:00	7.0	7.0
	8	80.0				2:00	30.0	30.0

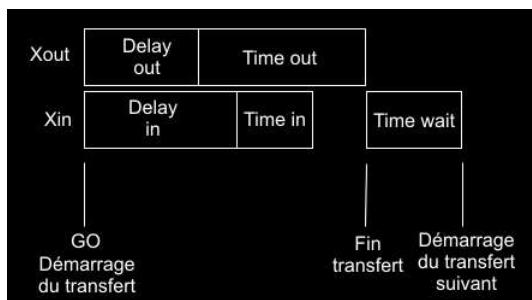
 Pour apprendre à modéliser les paramètres du jeu de courses Ma-Xia

- DoubleClic dans [Name] : clavier [L].
La fenêtre des paramètres de séquence s'ouvre.
 - DoubleClic dans [Txfade] : clavier [Shift][L].
La fenêtre de saisie "Tim & Tout" s'ouvre (même temps Tim - Tout).
 - DoubleClic dans [Tim] :
La fenêtre de saisie "Tim" s'ouvre.
 - Ctrl+DoubleClic dans [Tim] :
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 [AutoSubMasters] :
La fenêtre "AutoSubMasters" s'ouvre.
 - DoubleClic dans [Name] :
La fenêtre de saisie "Name" s'ouvre.

 Dans les fenêtres de saisie :
- Pour valider, tapez [Enter]

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

 Temps de séquence



 Définitions 1

- 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

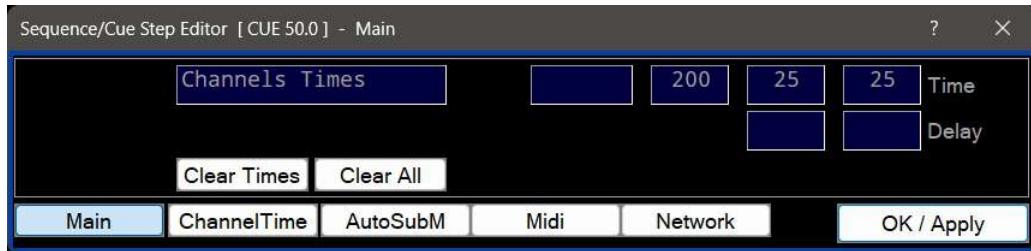
1

<u>Format des temps :</u>	
s	secondes
ss	secondes
s.d	secondes et dixièmes
ss.d	secondes et dixièmes
mss	minutes et secondes
mmss	minutes et secondes

Example 4

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

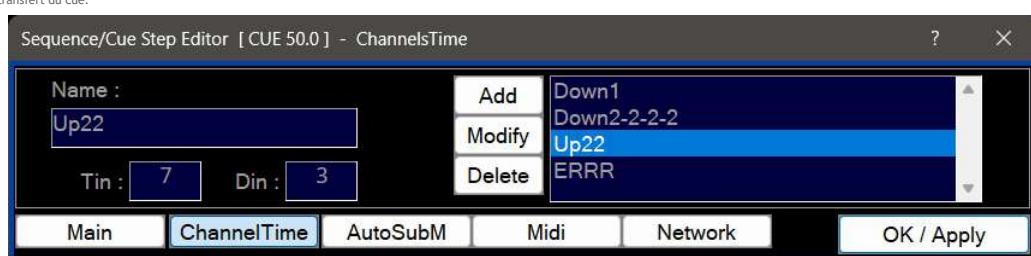
 Les temps vont de 0,1 seconde à 59 minutes 59 secondes



- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de séquence.
- Entrez les temps Tin, Tout, DelayIn, DelayOut, TWait.
- Clic sur [Clear Times], efface le(s) temps(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.



- Sélectionnez un ou des circuit(s).
- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de séquence.
- 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 séquence avec un Link.
Le cue indiqué en Link sera inséré comme effet suivant dans la séquence, ce qui permet de faire des sauts, ou des boucles.

- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de séquence.
- 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 séquence.
- 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 séquence peut recevoir un texte, un nom qui permet de l'identifier.
La longueur maximale d'un texte est de 20 caractères.

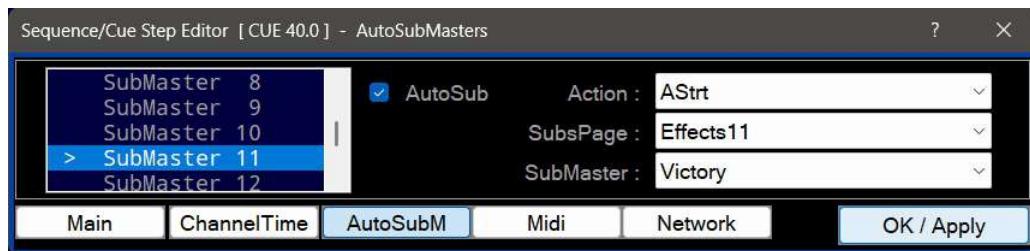
- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de séquence.
- Dans la zone [Name] , entrez le texte.
- Clic sur [Ok].
- Le texte du cue est enregistré.

Attacher des effets

Un pas de séquence 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 séquence.

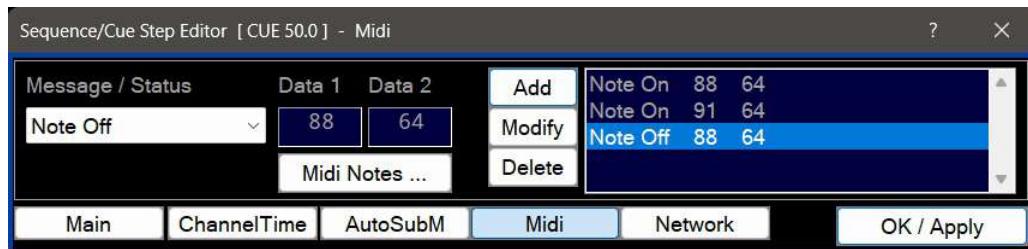


- DoubleClic sur [AutoSubM].
- La fenêtre "AutoSubMasters" s'ouvre.
- Sélectionnez le Submaster à attacher.
- Cochez la case [AutoSub] pour l'attacher, ou décochez pour détacher.
- Sélectionnez l'action à effectuer :

 - Load : Charge le contenu du Sub.
 - AStrt : Charge et démarre le Sub.
 - Start : Démarrer 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.

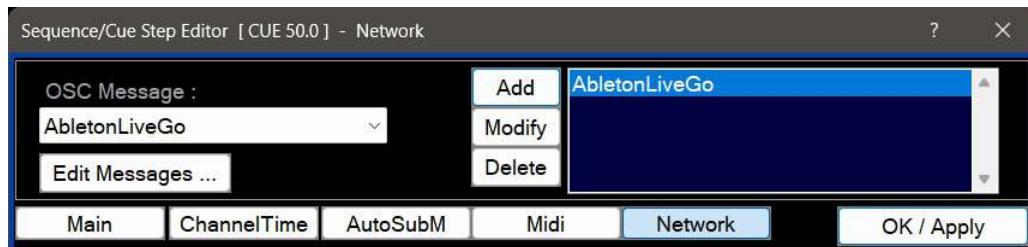
Au démarrage du transfert, les Subs et les actions choisis vont se déclencher.



- 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

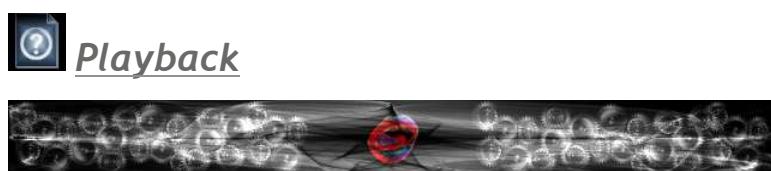
Au démarrage du transfert, les commandes Midi sont envoyées.

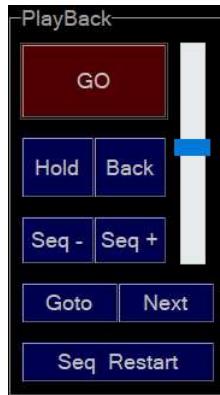


- Clic sur [Network].
- La fenêtre "Network" s'ouvre.
- Sélectionnez une commande Réseau.
- Sélectionnez le Paramètre1 selon la commande.
- Entrer le Paramètre2 selon la commande.
- Clic sur [Add] pour ajouter la commande Réseau
- Modifiez la commande, les paramètres.
- Clic sur [Modify] pour modifier 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.





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.

[GM 100%]

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.

[XoutBO]

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.

[BlackOut]

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.

[Freeze]

- 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 séquence sont en rouge et "XF" dans le header de séquence 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 séquence est sur un fond strié.

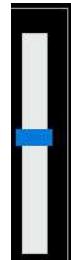
 Pour inverser un transfert en cours :
 - Souris : clic sur [Back].
 - Clavier : [Backspace].

Le fondu s'inverse.

Pendant une inversion de transfert, "XF" dans le header de séquence 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.



- Clic sur [GoTo] / Clavier [G].
 - La liste de cue s'ouvre.
 - Entrez le numéro de cue à atteindre.
 - Sélectionnez les temps de transfert :
 - Tgoto : Le temps GoTo par défaut.
 - TdefXF : Le temps de transfert par défaut.
 - Tcut : Transfert cut.
 - Appuyez sur [Enter] ou double-cliquez sur la liste des temps.
 - Le cue sélectionné est chargé en Xi et le transfert démarre.



- Clic sur [Next] / Clavier [shift]+[G].
- La saisie de cue s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue à atteindre.
- Sélectionnez les temps de transfert :
 - Tgoto : Le temps GoTo par déault.
 - TdefXF : Le temps de transfert par defaut.
 - Tcut : Transfert cut..
- Appuyez sur [Enter] ou double-clic sur la liste des temps.
- Le cue sélectionné est chargé en Xo, le transfert démarrera au prochain [Go].

Pour remettre la séquence au début, clic [Seq. Restart]. La séquence est remise au début et le contenu en Xo est effacé.

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".

	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

Les touches F1 ... F8 agissent sur les SubMasters 1 ... 8
Les touches [shift]F1 ... [shift]F8 agissent sur les SubMasters 9 ... 16

Travailler dans un submaster

Sub 12

Stage

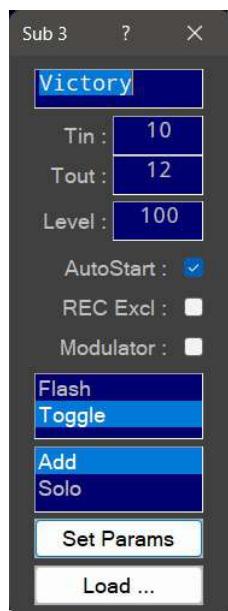
Pour travailler dans un registre de Submaster :

- 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



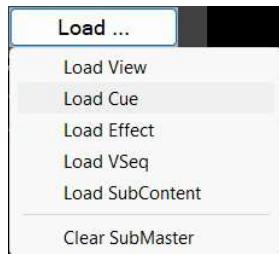
Pour paramétrer un Submaster :

- 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 / Relâcher)
 - Toggle : Interrupteur (Clic-allumer clic-éteindre)
- Sélectionnez le mode du sub :
 - Add : le sub monte en plus du reste.
 - Solo : le sub monte et tout le reste est à zéro.

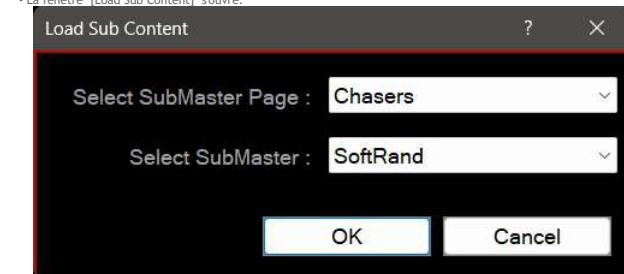
- Clic sur [Set Params].
- Les paramètres du sub sont enregistrés.



- 💡 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).

- 💡 Pour démarrer tous les Subs en AutoStart :**
- clic sur [>>], tous les Subs Autostart démarrent
 - clic sur [| |], tous les Subs Autostart s'arrêtent (pause)

💡 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 :

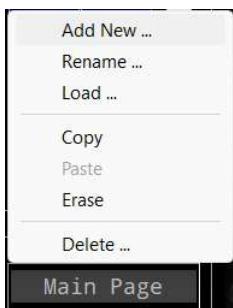
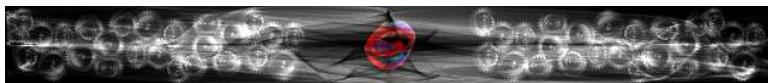
- Clic sur le bouton Flash, le sub monte au niveau.
- Clavier : (shift) [F1] ... [F8].



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



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.



Pour copier la page courante de SubMasters :

- Clic droit dans le header des SubPages.
- Le Menu [SubMasterPage] s'ouvre.
- Clic sur [Copy].
- les 16 SubMasters de la page courante sont copiés



Pour coller dans la page courante de SubMasters :

- Clic droit dans le header des SubPages.
- Le Menu [SubMasterPage] s'ouvre.
- Clic sur [Paste].
- Les 16 SubMasters copiés sont collés dans la page courante



Pour effacer le contenu de la page courante de SubMasters :

- Clic droit dans le header des SubPages.
- Le Menu [SubMasterPage] s'ouvre.
- Clic sur [Erase].
- Les 16 SubMasters de la page courante sont effacés



Enregistrer, renommer une page de subs



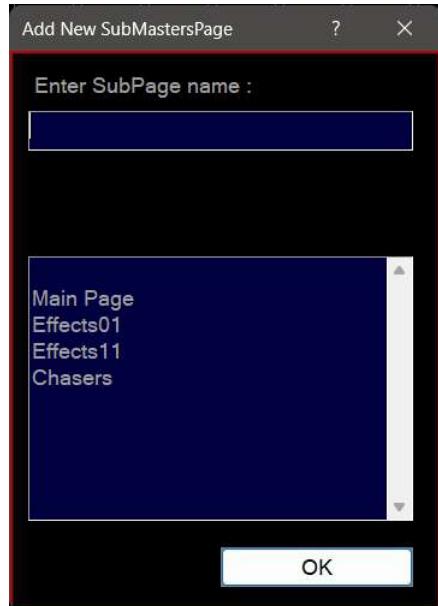
Pour enregistrer ou réenregistrer une page de subs :

- Dans la section [SubMasterPage], clic dans le header
- La page est enregistrée



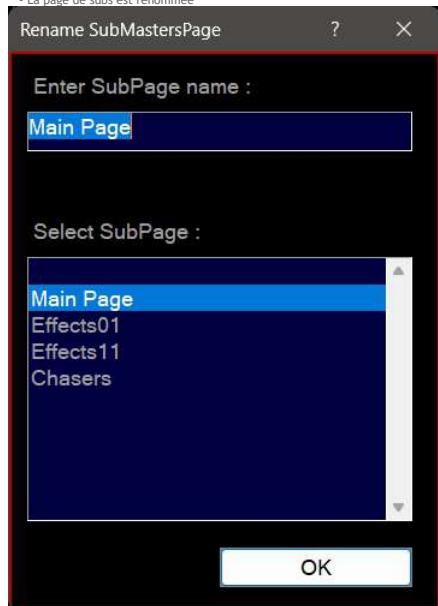
Pour ajouter une nouvelle page de subs :

- Clic droit dans le header des SubPages.
- Le Menu [SubMasterPage] s'ouvre.
- Clic sur [Add New].
- La fenêtre [Add New SubMasterPage] s'ouvre.
- Entrez le nom de la page de subs ou sélectionnez-la.
- Clic sur [Ok].
- La page de subs est ajoutée et enregistrée.



Pour renommer une page de SubMasters :

- Clic droit dans le header des SubPages.
- Le Menu [SubMasterPage] s'ouvre.
- Clic sur [Rename].
- La fenêtre [Rename SubMasterPage] s'ouvre.
- Entrez le nouveau nom de la page de subs
- Clic sur [Ok].
- La page de subs est renommée



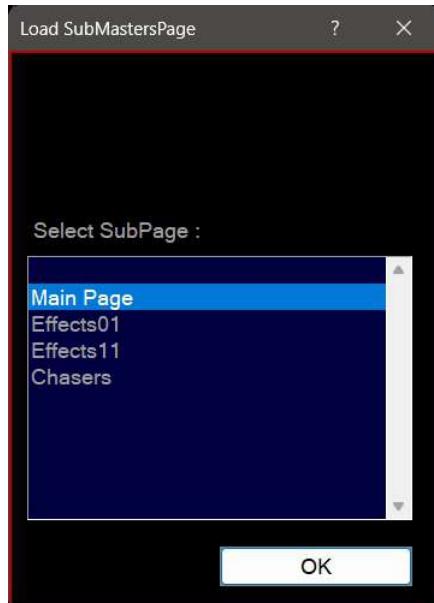
Si une page de subs est enregistrée, le header de page est gris.

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 SubMasters :

- Clic droit dans le header des SubPages.
- Le Menu [SubMasterPage] s'ouvre.
- Clic sur [Load].
- La fenêtre [Load SubMasterPage] s'ouvre.
- Sélectionnez une page de SubMasters
- Clic sur [Ok].
- La page de subs est chargée

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.

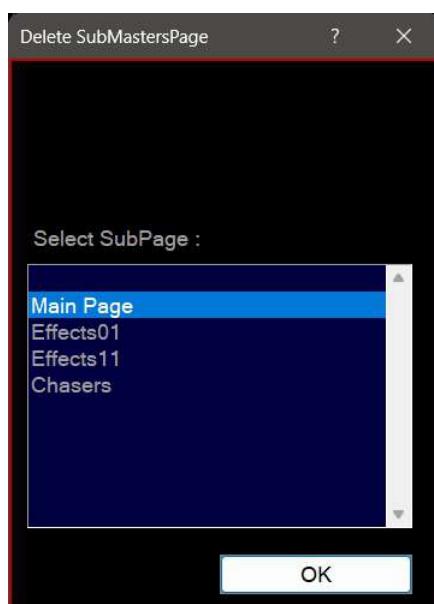
Pour recharger la page de subs courante :

- Dans la section "SubPage", clic sur [<>].
- La page courante est rechargeée 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.

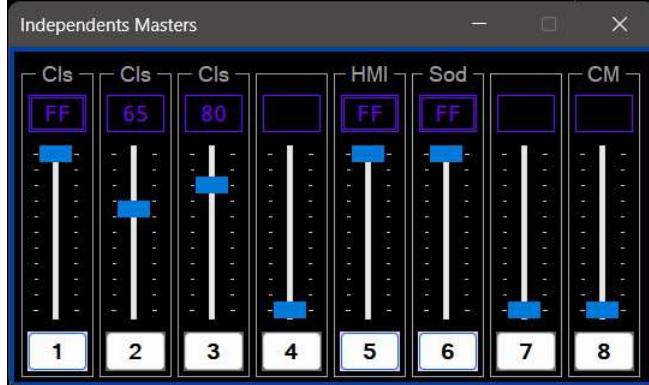
Chargement des pages de subs en mode transparent :
si un sub est monté, son contenu ne sera pas modifié pendant le chargement de page, seulement lorsque le sub sera à nouveau à zero.

Supprimer une page de subs



**Pour supprimer une page de SubMasters :**

- Clic droit dans le header des SubPages.
- La menu [SubMasterPage] s'ouvre.
- Clic sur [Delete].
- La fenêtre [Delete SubMasterPage] s'ouvre.
- Sélectionnez une page de SubMasters
- 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 independent ne sont plus atteignables ou modifiables dans le reste de la conduite.
- Les circuits capturés par un independent 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,**

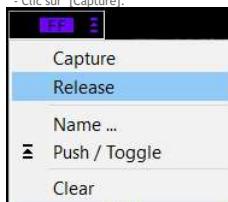
des allumages de HMIs, ...

**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].



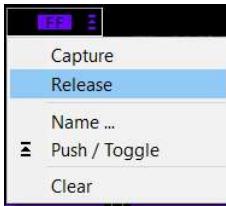
- Les circuits sont capturés, ils apparaissent en violet.

**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].

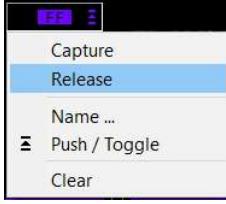


- Les circuits ne sont plus capturés par l'Independent.



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 maintient 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



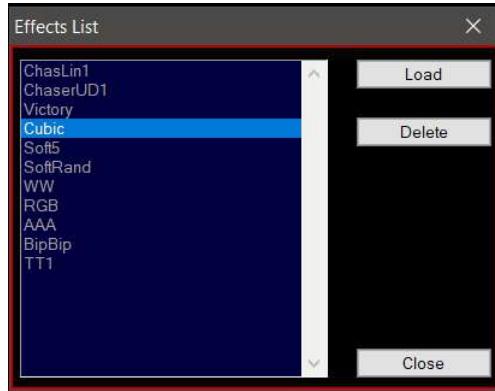
- Dans la section {Effects}, clic sur [New...].
 - La fenêtre "Add new effect" s'ouvre.

- 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'édition d'effet s'ouvre.
- [Editez l'effet](#).
- Clic sur [Record].
- L'effet est créé et enregistré.

Créer une copie d'effet :

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

Charger, modifier, supprimer un effet



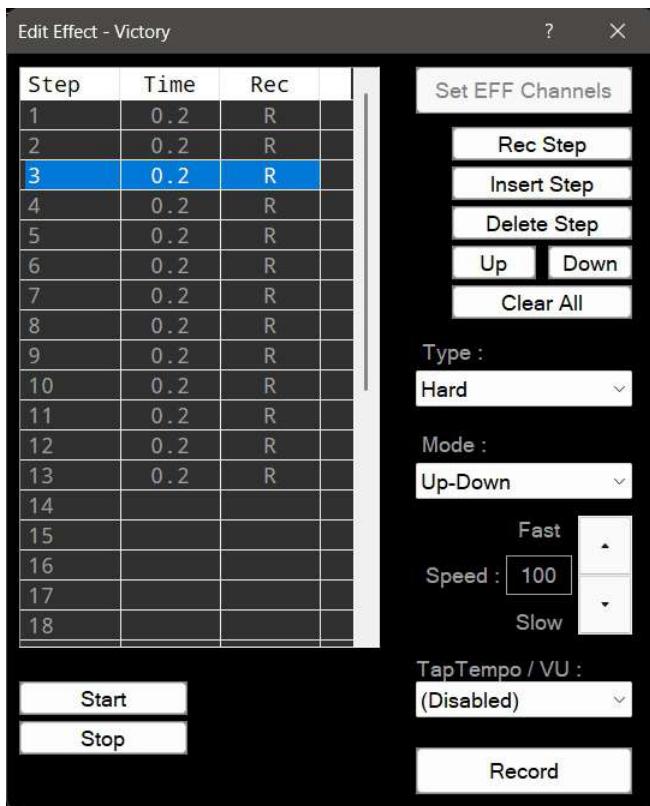
Charger un effet :

- Dans la section "Effects", clic sur [Load ...].
- La fenêtre "Load Effect" s'ouvre.
- Sélectionnez un effet.
- Clic sur [Load].
- La fenêtre d'édition 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



- 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	
		70				
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.

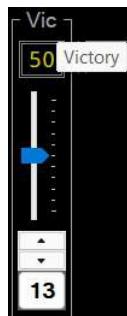
Nombre de circuits Max pour l'ensemble du chaser : 32.

 **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 apparaît 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

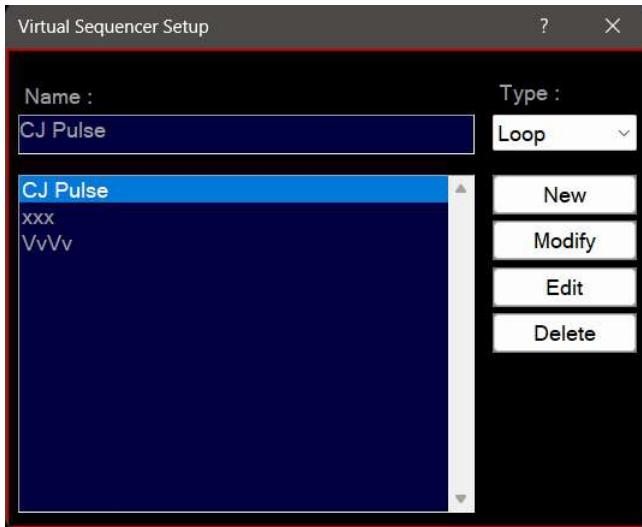


Une séquence virtuelle est une séquence de Cues, avec temps ou envoyées manuellement, des manipulations de SubMasters avec n'importe quel contenu effectuées en auto ou manuellement, des montées/descentes de circuits avec la manette de circuits ...
Une séquence virtuelle enregistre toutes ces actions, 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], cliquez sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Cliquez sur [Virtual Séquenceur].
- 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.
 - Cliquez 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.
 - Cliquez 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
 - Cliquez sur [Edit].
 - L'[éditeur de séquence virtuelle](#) apparaît.
 - Delete Virtual séquence : Supprime une séquence virtuelle
 - Sélectionnez une séquence dans la liste
 - Cliquez sur [Delete].
 - La séquence virtuelle est supprimée.

Enregistrer une séquence virtuelle



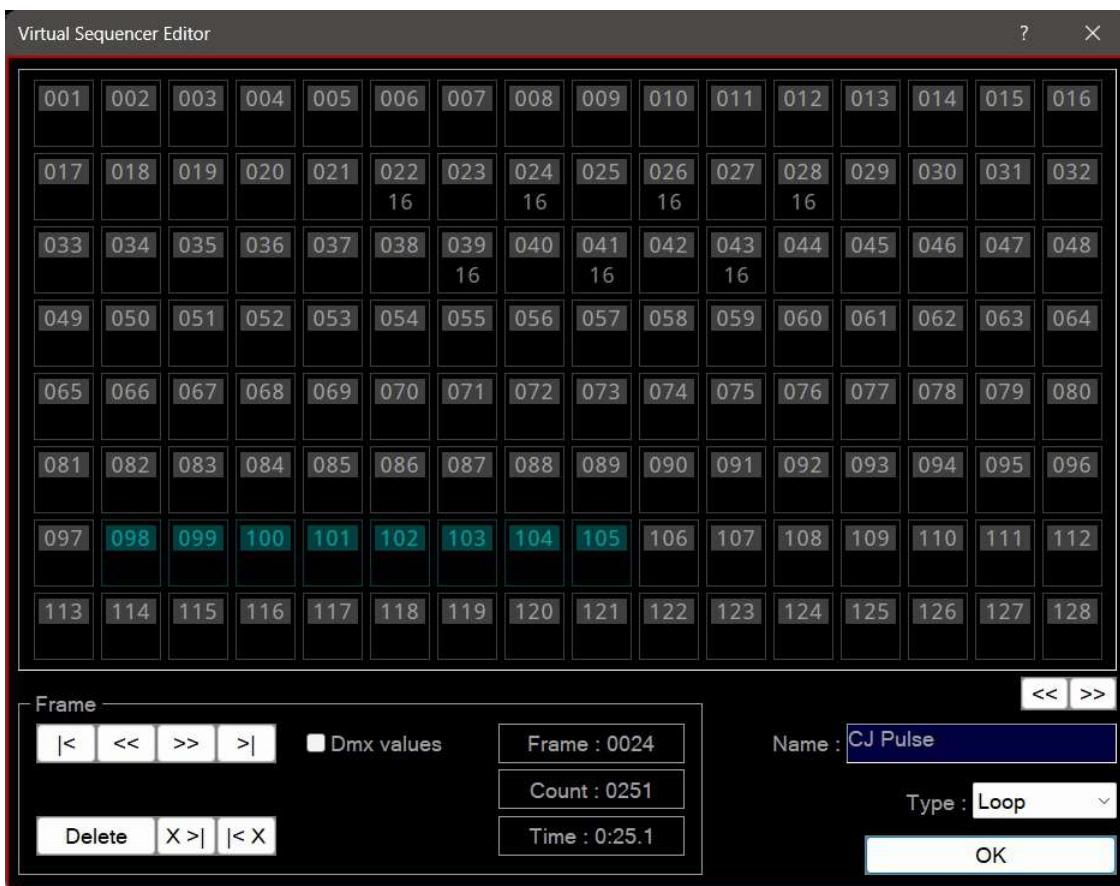
- Pour démarrer l'enregistrement :
 - Cliquez sur le bouton [Start/Stop] (clavier [V])
 - L'enregistrement de séquence virtuelle démarre, le compteur de temps tourne
- A partir de ce moment, vous pouvez :
 - Envoyer des Cues, les arrêter, ...
 - Manipuler des SubMasters, ...
 - Sélectionner et régler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



- Pour arrêter l'enregistrement :
 - Cliquez 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.

Editor 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 [|<|] [<<|] [|>|] [>>|]
- 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 supprimer tous les Frames noirs du début, clic sur [|>|]
- Pour supprimer tous les frames noirs de la fin, clic sur [|<|]

- 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)
 - Tie (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.

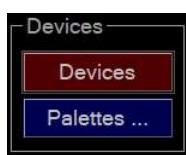
- Si un Sub contient une séquence virtuelle arrêtée, le bouton est cadré en rouge.



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



Devices



Un Device est un dispositif contrôlé par des commandes DMX.
Il peut comporter une ou plusieurs adresses dmx qui correspondent chacune à un de ses paramètres.
Les Devices peuvent être notamment des :

- Projecteurs à Leds (PARLed, PCLed ...)
- Moving Lights
- Stroboscopes
- Machines à fumée
- ...

Pour utiliser un device il faut :

- 1 [Définir une Personality](#)
- 2 [Patcher une Personality à un circuit](#)
- 3 [Régler le Device](#)

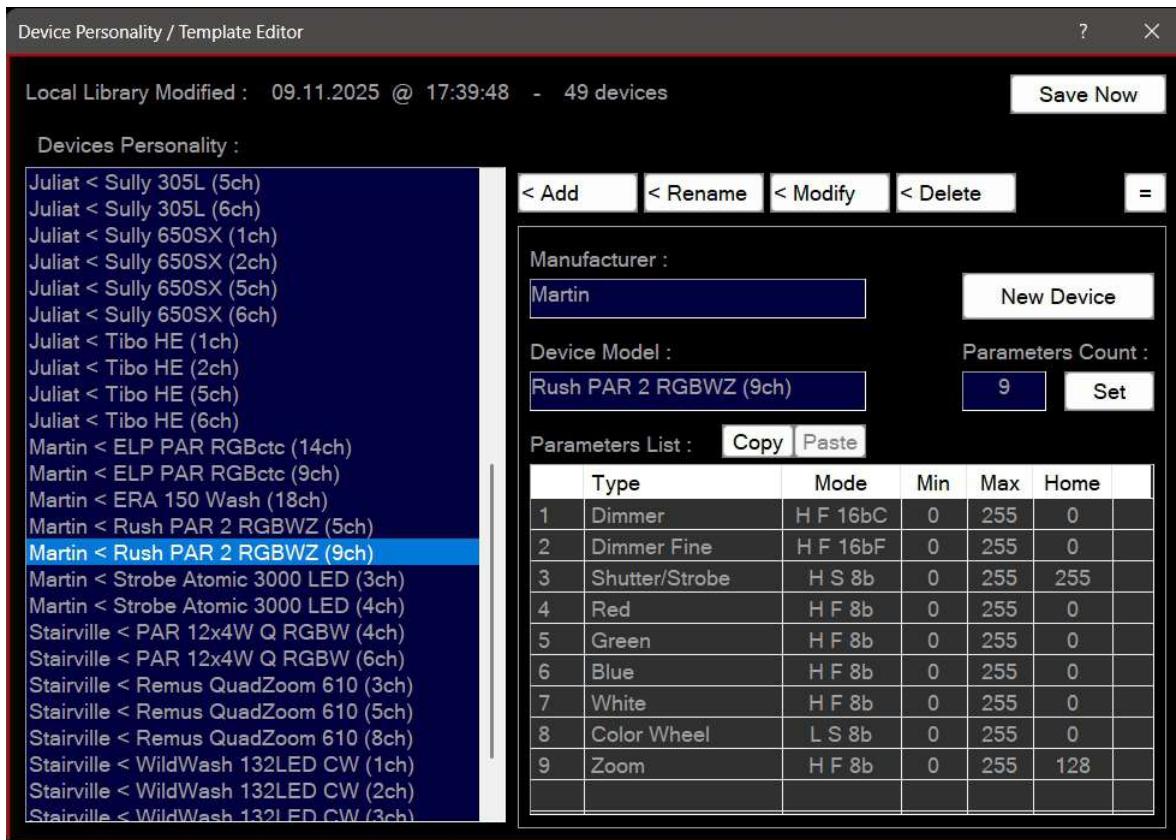
Restrictions pour les Devices

L'utilisation des Devices comporte quelques restrictions dans cette version de AcidLight (4.3.5.1) :

- Les SubMasters standard ne supportent pas les Devices
- Les effets, chasers ne supportent pas les Devices
- Les Independent Masters ne supportent pas les Devices
- L'éditeur de Cues standard ne supporte pas les Devices
- Les Channel Times ne supportent pas des Devices
- Le GrandMaster, les BlackOuts, n'agissent pas sur les Devices
- La sortie DMX est sur un seul univers (le premier)

Les prochaines versions supporteront tout ou partie de ces restrictions

Personality



💡 Une Personality est ce qui définit un Device :

- Nom du fabricant
- Nom du modèle
- Nombre de circuits dmx (paramètres)

💡 Si le Device a plusieurs modes de fonctionnement (plusieurs nombres différents de paramètres), il faut définir une Personality pour chaque mode que vous utiliserez.

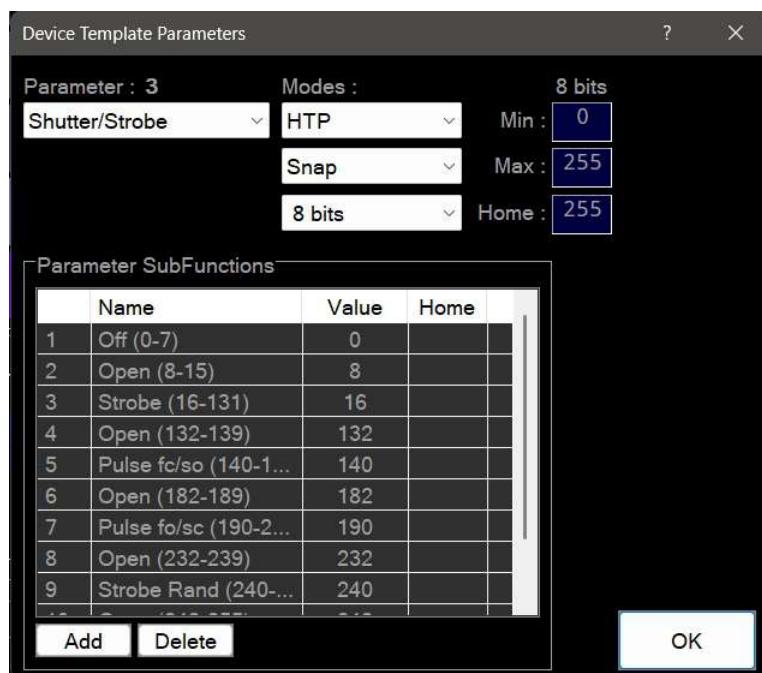
Par exemple :

- 4 circuits (RGBW) : NomModèle (4ch)
- 9 circuits (...) : NomModèle (9ch)
- 22 circuits (...) : NomModèle (22ch)

💡 Pour ouvrir la fenêtre des Personalités, dans la section [Devices] clic sur [Devices].

💡 Pour créer une nouvelle Personality :

- Munissez-vous du mode d'emploi de l'appareil et recherchez la liste des modes d'adressage des circuits dmx
- Clic sur [New]
- Entrez le nom du fabricant (Manufacturer)
- Entrez le nom du modèle
- Entrez le nombre de paramètres (circuits dmx) selon le mode voulu
- Clic sur [Set]
- La liste des paramètres est activée
- Double-clic sur la première ligne, la fenêtre des paramètres s'ouvre



- Dans la liste [Parameter], sélectionnez celui qui correspond à celui du mode d'emploi (ou le plus ressemblant)
- Sélectionnez HTP - high take precedence / LTP - last take precedence
- Sélectionnez Fade - variation de niveau en fondu / Snap - variation de niveau instantané
- Sélectionnez 8bits - niveau en 256 pas / 16bits coarse - niveau en 65536 pas
- Pour un paramètre en 16bits, sélectionnez 16bits coarse et automatiquement le paramètre suivant sera 16bits fine
- Les paramètres 16bits doivent être définis dans cet ordre : 16bits coarse - 16bits fine (comme dans la documentation)
- Entrez la valeur Min, Max et Home (valeur au repos, généralement 0)
- Si un paramètre (Snap) a des valeurs précises pour certaines fonctions, vous pouvez les définir dans [Parameter SubFunctions] :

 - clic sur [Add], une ligne est ajoutée
 - Double-clic sur la ligne sous [Name], entrez le nom de la fonction
 - Double-clic sur la ligne sous [Value], entrez la valeur de la fonction
 - Double-clic sur la ligne sous [Home] pour définir la valeur Home du paramètre

Clic sur [OK], Le paramètre du Device est défini.

Nombre max de SubFunctions : 96 par paramètre.

Répétez ces actions pour tous les autres paramètres du Device.

Nombre max de paramètres : 64 par Device.

Tous les niveaux des Devices sont en points dmx : 0 - 255 et non en pourcent
(0 - % 128-50% 255 - 100%)
Pour les niveaux en 16bits : 0 - 65535
(0 - % 32768 - 50% 65535 - 100%)

La liste (ordre) des paramètres doit correspondre scrupuleusement à la liste fournie dans la documentation du Device.

Une fois que tous les paramètres ont été définis, clic sur [Add].
Le Device est ajouté à la liste des Devices disponibles.

Clic sur [Save Now] pour sauvegarder la liste des Devices immédiatement (la liste sera automatiquement sauvegardée à la fermeture de AcidLight)

Fermez la fenêtre [Device Personality] une fois terminé.

Devices Patch

The screenshot shows the AcidLight software interface for managing devices. A central dialog box titled "Set / Delete Device" is open, containing fields for "Device Name" (set to "Martin < Rush PAR 2 RGBWZ (9ch)") and "Chan" (set to "98"). Below this is a "Parameters List" table with columns for Type, Mode, Min, Max, Home, and Addr. The table lists various device parameters, such as Dimmer, Dimmer Fine, Shutter/Strobe, and Color Wheel, with their respective settings. The background shows a grid of device icons, some of which are highlighted in red or blue, indicating they are selected or active. The overall layout is clean and organized, typical of professional lighting control software.

Type	Mode	Min	Max	Home	Addr
1 Dimmer	H F 16bC	0	255	0	301
2 Dimmer Fine	H F 16bF	0	255	0	302
3 Shutter/Strobe	H S 8b	0	255	255	303
4 Red	H F 8b	0	255	0	304
5 Green	H F 8b	0	255	0	305
6 Blue	H F 8b	0	255	0	306
7 White	H F 8b	0	255	0	307
8 Color Wheel	L S 8b	0	255	0	308
9 Zoom	H F 8b	0	255	128	309

Avant d'utiliser un Device, il faut le patcher.

Pour patcher un Device :

- Dans la section [Main], clic sur [Patch], la fenêtre [Patch] s'ouvre
- Dans la fenêtre [Channels], **[ctrl][shift]** clic sur le circuit qui contrôlera le Device
- La fenêtre [Set/Delete Device] s'ouvre
- Dans la liste déroulante [Device Name], sélectionnez une Personality.
- La liste des paramètres s'affiche

- Double-clique sur la première ligne sous [Addr]
 - Entrez le numéro de la première adresse dmx pour ce Device, puis [enter]
 - Les adresses des paramètres suivants s'affichent.
 - Clic sur [Set Device]
 - Le Device est patché, il apparaît en lilla dans la fenêtre des circuits
- Refaitez cela pour les autres Devices que vous voulez utiliser.

 Pour dépatcher un Device :

- Dans la fenêtre [Channels], [ctrl][shift] clic sur un circuit Device (couleur lilla)
- La fenêtre [Set/Delete Device] s'ouvre
- Clic sur [Delete Device], le Device est dépatché

Fermez la fenêtre [Patch] une fois terminé

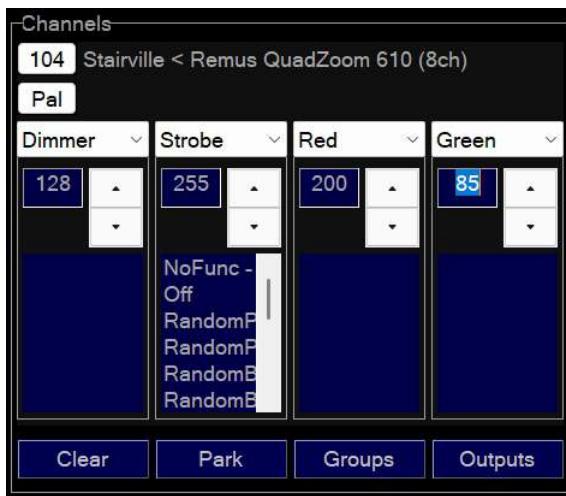
Contrôler les Devices

 Les circuits Devices apparaissent dans la fenêtre [Channels] en lilla					
085	086	087	088	089	090
101	102	103	104	105	106
50					
117	118	119	120	121	122
				70	45

 Tous les niveaux des Devices sont en points dmx : 0 - 255 et non en pourcent
 (0 - 0% 128-50% 255 - 100%)
 Pour les niveaux en 16bits : 0 - 65535
 (0 - 0% 32768 - 50% 65535 - 100%)

 Pour régler un Device:

- Sélectionnez un circuit Device (clic)
- la fenêtre de réglage [Channels] des Devices apparaît.



- 4 paramètres sont visibles en même temps
- Dans chaque zone de paramètre :
- Sélectionnez le paramètre voulu dans la liste déroulante
- Entrez le niveau dans la zone de texte ou utilisez les flèches pour régler le niveau
- Si le paramètre accepte des fonctions particulières (snap), sélectionnez la fonction dans la liste qui apparaît sous les flèches

 Pour revenir à la fenêtre de réglage [Channels] standard, sélectionnez un circuit standard (non Device)

On peut sélectionner un groupe de circuits Devices seulement si ils ont tous la même Personality.

 Pour ouvrir le menu [Device Control] :

- clic sur le bouton [000] (numéro de circuit)



- [Home] : met tous les niveaux du Device aux valeurs Home
 - [All Cue Home] : met tous les niveaux du Device aux valeurs Home dans tous les Cues
 - [Park] : parque (ou relâche) le Device avec les valeurs définies
 - [Copy] : copie tous les niveaux du Device
 - [Paste] : colle tous les niveaux du Device précédemment copiés
 - [Copy All Devices] : copie tous les niveaux de tous les Devices
 - [Paste All Devices] : colle tous les niveaux de tous les Devices précédemment copiés
 - [Move Table...] : ouvre l'éditeur de Tables de mouvements, [Move Table](#)
 - [Snap Table...] : ouvre l'éditeur de Tables d'instantanées, [Snap Table](#)



- sélectionnez une palette dans la liste
 - la palette est chargée dans le Device



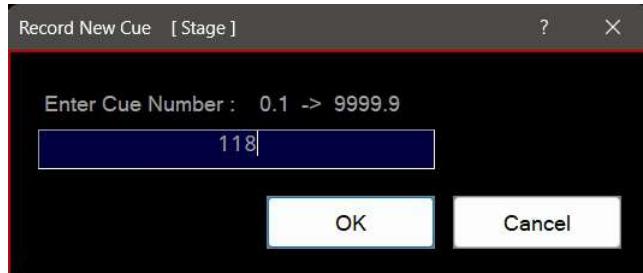
Si un paramètre est en 16 bits, [16b] apparaît sous la zone de saisie.
 Si un paramètre est en 8 bits, rien n'apparaît.

Si un encodeur Midi est actif, son facteur multiplicatif apparaît à côté de la manette ([5], [1], ...). Cela détermine de quel niveau la valeur du paramètre va augmenter ou diminuer.

Devices Cues

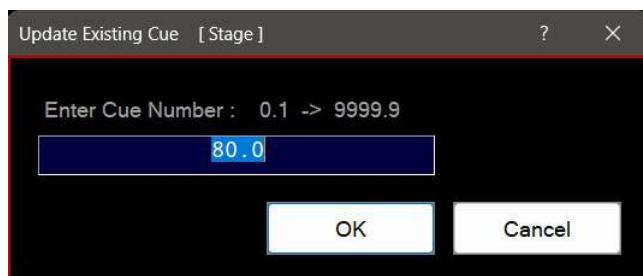
Pour enregistrer un cue avec des Devices, on procède comme pour des cues standard :

Dans la section [Cues], clic sur [Record] (clavier [R])
 La fenêtre d'enregistrement de cue s'ouvre



 Entrez le numéro de cue, puis clic [OK]
Le cue est enregistré avec les Devices et les circuits standard et inséré dans la séquence

Si le cue existe déjà, la fenêtre indique [Update existing Cue]



 Clic sur [OK] pour modifier le cue
Le cue est modifié avec les Devices et les circuits standard

 Devices Sequence

La séquence des Device Cues est la même que la séquence principale.
Les temps de séquence, les links, se mettent dans la séquence principale
Le nom du cue, le MoveInBlack, le cue link se définissent dans la séquence des Device Cues



La función [Device Guard] no es válida

La fenêtre [Device Cues] apparaît.

Device Cues

Cue	Name	MiB	Link	Twait	Tdin	Tin	Tdout	Tout	Reloc								
Xo																	
Xi	10.0 Demarrage ...			10.0													
	20.0			1.0		7.0	7.0										
	30.0 A. 1			2:00		12.0	12.0										
	40.0			2:00		15.0	15.0										
									Edit ...								
	1	2	3	4	5	6	7	8	Sub	9	10	11	12	13	14	15	16
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16
	mov	mov	mov	mov	mov	mov	mov	mov	M	mov	mov	mov	mov	mov	mov	mov	mov
									>>		>>						

Pour passer à la fenêtre avec les circuits (adresses dmx) des Devices, clic sur [X] dans le menu système de la fenêtre [Devices Cues]

Device Cues

Cue	Name	MiB	Link	Twait	Tdin	Tin	Tdout	Tout	Reloc
Xo									==
Xi	10.0 Demarrage ... 20.0 30.0 A. 1 40.0			10.0 1.0 2:00 2:00		7.0 12.0 12.0 15.0		7.0 12.0 12.0 15.0	Edit ...

321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336
337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
128										23	33			255	
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368
369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
								128							

UNIV 0 < >

La fenêtre séquence Device Cues est synchronisée avec la fenêtre de séquence principale

Pour resynchroniser la séquence Device-Cues, cliquez sur [Reloc]



- [Home] pour mettre tous les Devices sur leurs valeurs Home dans le cue actif
 - [All Cues Home] pour mettre tous les Devices sur leurs valeurs Home dans tous les cues
 - [Rec Cue #0] pour mettre tous les Devices sur leurs valeurs Home dans le cue 0 (origine de la séquence)

Clic sur [Edit...] pour ouvrir l'éditeur de séquence Device-Cues

Device Cues Editor

Cue	Name	MiB	Link	Twait	Din	Tin	Dout	Tout
10.0	Demarrage ...			10.0				
20.0				1.0		7.0		7.0
30.0	A. 1			2:00		12.0		12.0
40.0				2:00		15.0		15.0
50.0	Channels Times			2:00		25.0		25.0
60.0				2:00		25.0		40.0
70.0	Channels Times			2:00	5.0	7.0		7.0
80.0				2:00		30.0		30.0
90.0				2:00		45.0		45.0
100.0				2:00		5.0		5.0
110.0				2:00		14.0		14.0
120.0				2:00		1.0		3.0

- DoubleClic sur cases [cue], ouvre le menu [Edit Device-Cues] :

Device Cues Editor

Cue	Name
10.0	
20.0	
30.0	
40.0	

Set Primary Fields to All Cues
 Clear Fields to All Cues

- [Set Primary Fields to All Cues] : Copie tous les noms de la séquence principale vers la séquence Device-Cues
 - [Clear Fields to All Cues] : Efface tous les noms de la séquence Device-Cues

- DoubleClic sur cases [Name] : Entrez (changez) le nom du Device-Cue
 - DoubleClic sur cases [MiB] : ouvre la fenêtre [Move In Black] :

Move In Black - Cue 50.0

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

- DoubleClic sur le numéro de circuit Device
 - La fonction Move In Black est activée (ou désactivée) pour le Device sélectionné.

La fonction Move In Black permet de mettre en position dans le noir les Lyres MovingLights avant qu'elles ne s'allument.

- DoubleClic sur cases [Link], entrez [V] puis [enter], la fenêtre [Device Move Link] s'ouvre :

Device Move Link

SubMasters Mover Links :

- 01.
- 02.
- 03.
- 04.
- 05.
- 06.
- 07. [102] FreeZZ
- 08.
- 09.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.

Cue 50.0

<< Set
 << Clr

Channel : 102
 Move Time : 7.3
 FreeZZ
 Move in Black
 Keep on ending
 Home on ending

Clear All Links

- Dans la liste des SubMasters Mover Links, sélectionnez un SubMaster
 - Entre le circuit Device concerné
 - Dans la liste déroulante, sélectionnez le mouvement souhaité
 - Entre le temps du mouvement.
 - Sélectionnez [Move in Black] (ou non)
 - Sélectionnez [Keep on ending] pour garder la dernière position
 - Sélectionnez [Home on ending] pour aller à la position Home à la fin du mouvement
 Clic sur [Set], le SubMaster Mover sera chargé avec le mouvement sélectionné au pas de séquence sélectionné et le mouvement va démarrer.
 - Clic sur [Clr] pour supprimer un SubMaster Mover Link

Les SubMasters Movers sont prioritaires sur la séquence

Les SubMasters Movers sont indépendants de la séquence

Les mouvements sont définis avec l'éditeur [Move Tables](#)

Move Tables

L'éditeur de Move Tables permet de créer des mouvements définis

Pour ouvrir l'éditeur de mouvements :
 - Dans la fenêtre de réglage des Devices, clic sur le bouton [000] (circuit)

Channels

103 Varytec < HeroWash 712 Z RGBWZ (15ch)

- Home
- All Cues Home
- Park >
- Copy
- Paste
- Copy All Devices
- Paste All Devices
- Move Table ...
- Snap Table ...

ControlMo Dimmer

0 0

Move Speed Move Speed

Clear Park Groups Outputs

- Clic sur [Move Table...], l'éditeur s'ouvre.

Device Move Editor

Move Name : Ellipse 32

Add Mod Del

Circle 01 Sinusoid Line Tilt UpDown FreeZZ Ellipse 32

Tilt

8 bits

Single Clear

Time : = 31.1 STOP

Play < > Pan

Shapes

Ellipse clic A dim

- Dans la liste déroulante [Shapes], sélectionnez la forme désirée :

- Free : dessin à main levée
 - Line : ligne
 - Sine : portion de sinusoidé
 - Circle : arc de cercle
 - Ellipse : arc d'ellipse
- Placez la souris dans la zone de dessin grillagée et suivez les instructions de la fenêtre [Shapes] pour dessiner

Dans la zone de dessin grillagée :

- [ctrl]-clique : souris en position Home
- Relâche (clic droit) : relâche la souris enfermée auparavant
- [ctrl]-Relâche : enferme la souris dans la zone de dessin grillagée
- Dessiner à main levée envoi directement les mouvements au Device

- Pour envoyer le mouvement au Device, clic [Play]

- Vous pouvez changer la durée du mouvement en entrant un temps dans la zone [Time]

- Vous pouvez changer le mode de fonctionnement du mouvement :

- Single : simple
- ForRev : aller - retour
- SLoop : simple en boucle
- FRLLoop : aller - retour en boucle
- [Clear] : efface le mouvement
- [=] : remet le temps par défaut
- [<->] : inverse le mouvement

- Entrer un nom pour le mouvement sous [Move Name]

- clic [Add] : la table de mouvement est ajoutée à la liste
- clic [Mod] : la table de mouvement sélectionnée est modifiée
- clic [Del] : la table de mouvement sélectionnée est supprimée de la liste

Temps max pour une Move Table : 9'59"

Nombre de pas max pour une Move Table : 2048

Pour jouer une Move Table, il faut la charger dans un [Device SubMaster](#)

Snap Tables

Les snaps sont des valeurs instantanées qui sont envoyées à une adresse dmx du Device.
Ils peuvent servir notamment à :

- sélectionner une couleur prédéfinie dans le Device
- sélectionner un mouvement prédéfini dans le Device

- changer un gobo
- sélectionner un mode de fonctionnement du Device
- allumer, éteindre le Device
- ...

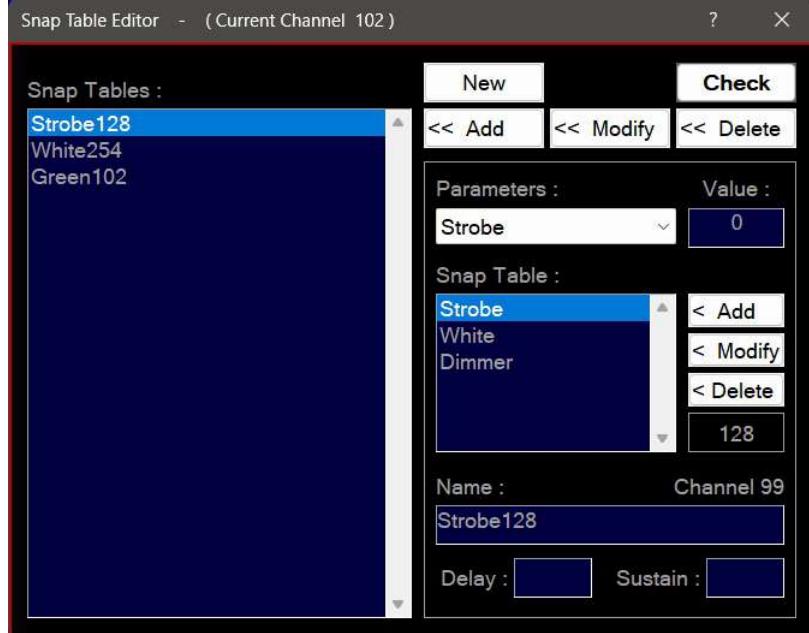
Les snaps ont une valeur bien définie pour une fonction bien définie. Une autre valeur aura une autre fonction différente de la première.

Une table de snap peut contenir jusqu'à 8 snaps par Device.

Pour ouvrir l'éditeur de table snap :
Dans la fenêtre de réglage des Devices, cliquez sur le bouton [000] (circuit).



- cliquez sur [Snap Table], l'éditeur de snaps s'ouvre



- Dans la liste déroulante [Parameters], sélectionnez le paramètre concerné

- Entrez une valeur sous [Value]

- Cliquez sur [<< Add], le paramètre et sa valeur sont ajoutés à la Snap Table

- Procédez de même pour les autres paramètres (8 max)

- Cliquez sur [<< Modify] : modifie le paramètre sélectionné dans la liste Snap Table

- Cliquez sur [<< Delete] : supprime le paramètre sélectionné dans la liste Snap Table

- Entrez le nom de la Snap Table sous [Name]

- Entrez un temps de delay (delay avant envoi) (optionnel)

- Entrez un temps de maintien (optionnel)

- Cliquez sur [Check] pour envoyer la Snap Table immédiatement (test)

- Cliquez sur [<< Add] pour ajouter la Snap Table dans la liste [Snap Tables]

- Cliquez sur [<< Modify] pour modifier la Snap Table sélectionnée dans la liste [Snap Tables]

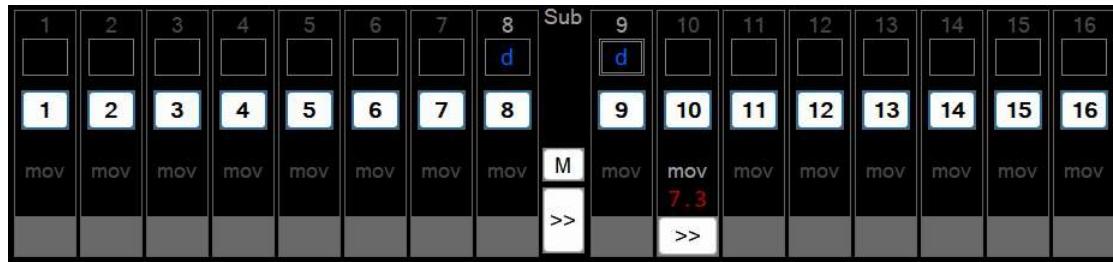
- Cliquez sur [<< Delete] pour supprimer la Snap Table sélectionnée dans la liste [Snap Tables]

Les Snap Tables sont prioritaires sur la séquence de cues.

Pour envoyer une Snap Table, il faut la charger dans un [Device subMaster](#)

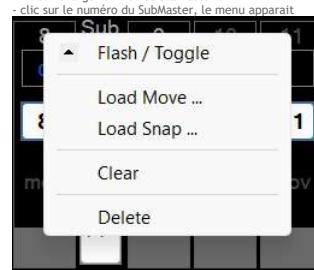
Devices SubMasters

16 Devices SubMasters sont disponibles.
Ils sont affichés dans la fenêtre [Device Cues].

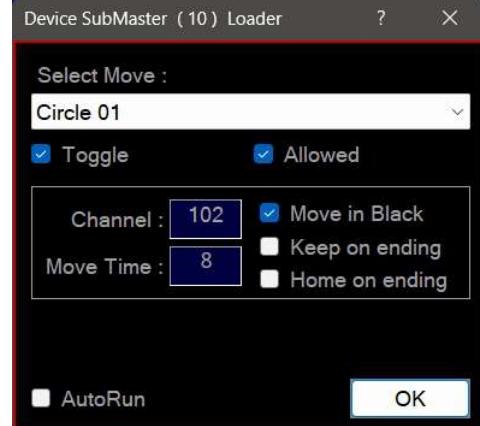


Pour charger un Device SubMaster :

- clic sur le numéro du SubMaster, le menu apparaît



- clic sur [Load Move], la fenêtre de chargement des moves s'ouvre



- Sélectionnez le move dans la liste déroulante [Select Move]

- sélectionnez le fonctionnement du bouton de SubMaster :

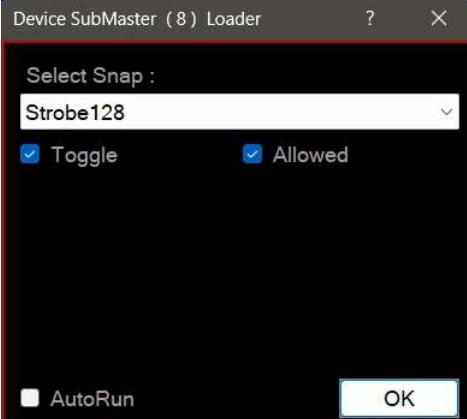
- cochez [Toggle] pour interrupteur
- décochez [Toggle] pour momentané
- cochez [Allowed] pour autoriser le move
- entrez le circuit Device concerné
- Entrez le temps du move
- choisissez [Move in Black], [Keep on ending], [Home on Ending]
- cochez [AutoRun] pour que le mouvement démarre automatiquement dès chargé
- cliquez [OK]

Le SubMaster est chargé.

Le démarrage se fait en cliquant le bouton [>>] du Device SubMaster

Pour mettre en pause le mouvement, clic sur [| |]

- clic sur [Load Snap], la fenêtre de chargement des snaps s'ouvre



- Sélectionnez le snap dans la liste déroulante [Select Snap]

- sélectionnez le fonctionnement du bouton de SubMaster :

- cochez [Toggle] pour interrupteur
- décochez [Toggle] pour momentané
- cochez [Allowed] pour autoriser le snap
- cochez [AutoRun] pour que le snap démarre automatiquement dès chargé
- cliquez [OK]

Le SubMaster est chargé.

Le démarrage se fait en cliquant le bouton [00] du Device SubMaster

- [Flash / Toggle] : sélectionne le mode du bouton du SubMaster

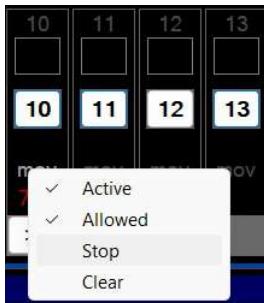
- [Clear] : efface le contenu du SubMaster

- [Delete] : supprime définitivement le contenu du SubMaster

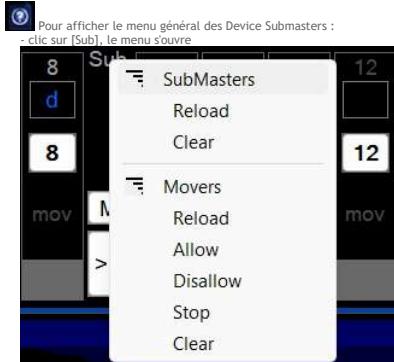


Pour afficher le menu move du Submaster :

- clic sur [mov] du SubMaster, le menu s'ouvre



- [Active] : active / désactive le move
- [Allowed] : autorise / interdit le move
- [Stop] : arrête le move
- [Clear] : efface le move

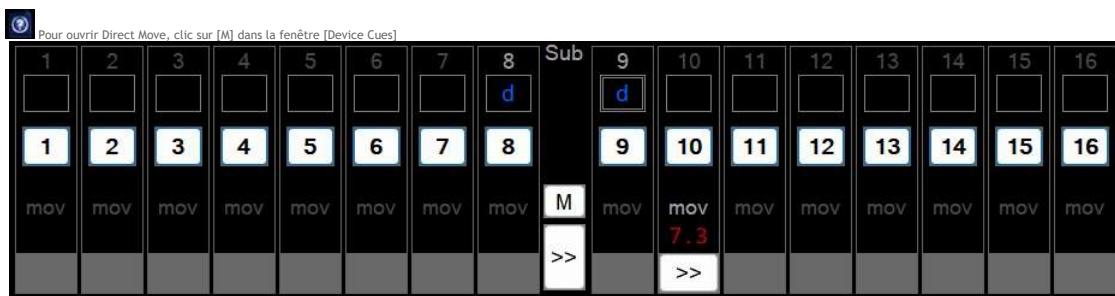


- Sous [SubMasters] :
 - [Reload] : recharge tous les SubMasters
 - [Clear] : Efface tous les SubMasters
- Sous Movers :
 - [Reload] : recharge tous les Moves
 - [Allow] : autorise tous les Moves
 - [Disallow] : interdit tous les Moves
 - [Stop] : arrête tous les Moves
 - [Clear] : efface tous les Moves

Pour démarrer tous les Moves, clic sur le bouton central [>>]

Direct Move

Direct Move permet de contrôler les mouvements d'un Device directement avec des encodeurs sans fin Midi.
Direct Move est prioritaire sur la séquence des cues.



La fenêtre [Direct Move] s'ouvre



- Sélectionnez le Device dans la liste déroulante
- Avec les encodeurs Midi, contrôlez le Device
- [Min] : position minimum
- [Home] : position home
- [Max] : position max

Pour que Direct mover fonctionne avec un Device, il doit être désactivé dans les Device Submasters qui l'utilisent :

- Dans le Device SubMaster, clic sur [mov], le menu apparaît.
- Clic sur [Active] pour décocher le menu [Active].
- Le Device est désactivé dans le Device SubMaster.

Le Midi doit être activé en receive sur le canal midi 16 (canal réservé pour les Devices)

Codes Midi ControlChange Pan : 21 / 22 / 23 / 24
Codes Midi ControlChange Tilt : 25 / 26 / 27 / 28

Palettes

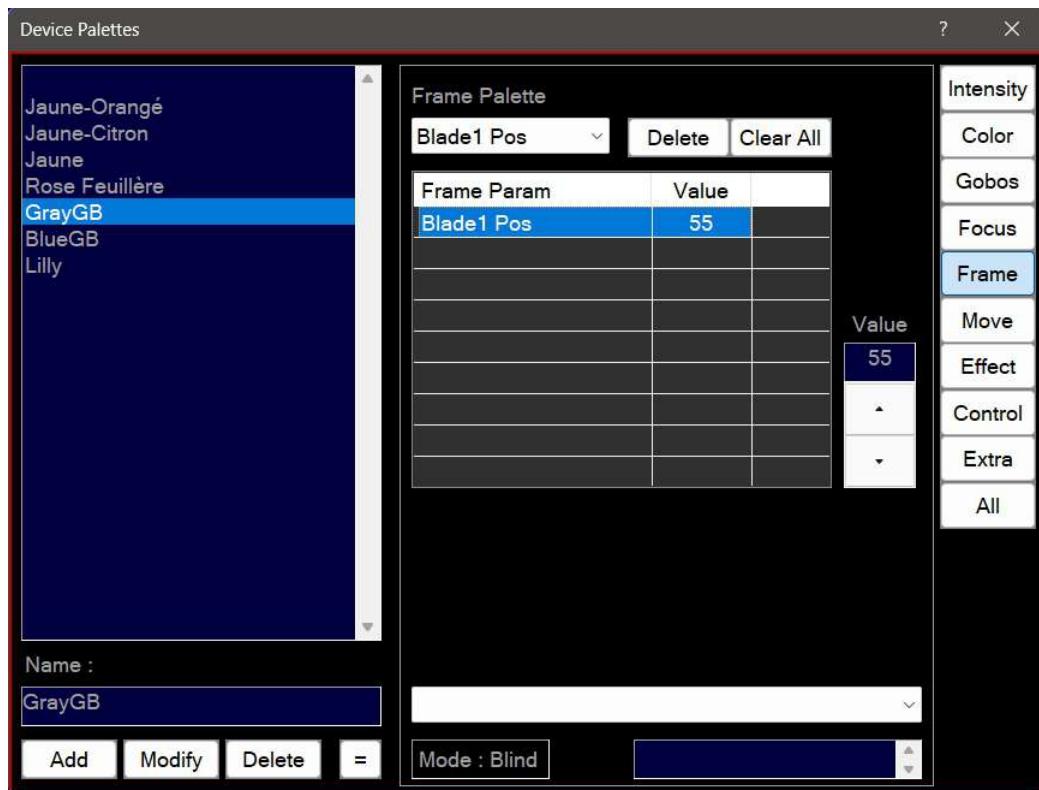
 Une palette représente un groupe de paramètres de Device avec ses valeurs (niveaux dmx).
Pour ouvrir l'éditeur de palettes, dans la section [Devices] clic sur [Palettes]



 Les palettes Acidlight sont de plusieurs types
 - Intensity (intensité, dimmer)
 - Color (couleur, RGBW)
 - Gobos
 - Focus (zoom, focus)
 - Frame (forme, couteaux)
 - Move (Pan, Tilt)
 - Effect (effets spéciaux, dépend du Device)
 - Control (contrôle du Device)
 - Extra (autres ...)
 - All (tous les paramètres)

 Les palettes les plus utiles sont celles de couleur / couleur RGBW

 Pour créer une palette :
 - clic sur le bouton correspondant au type voulu, la zone d'édition s'ouvre.

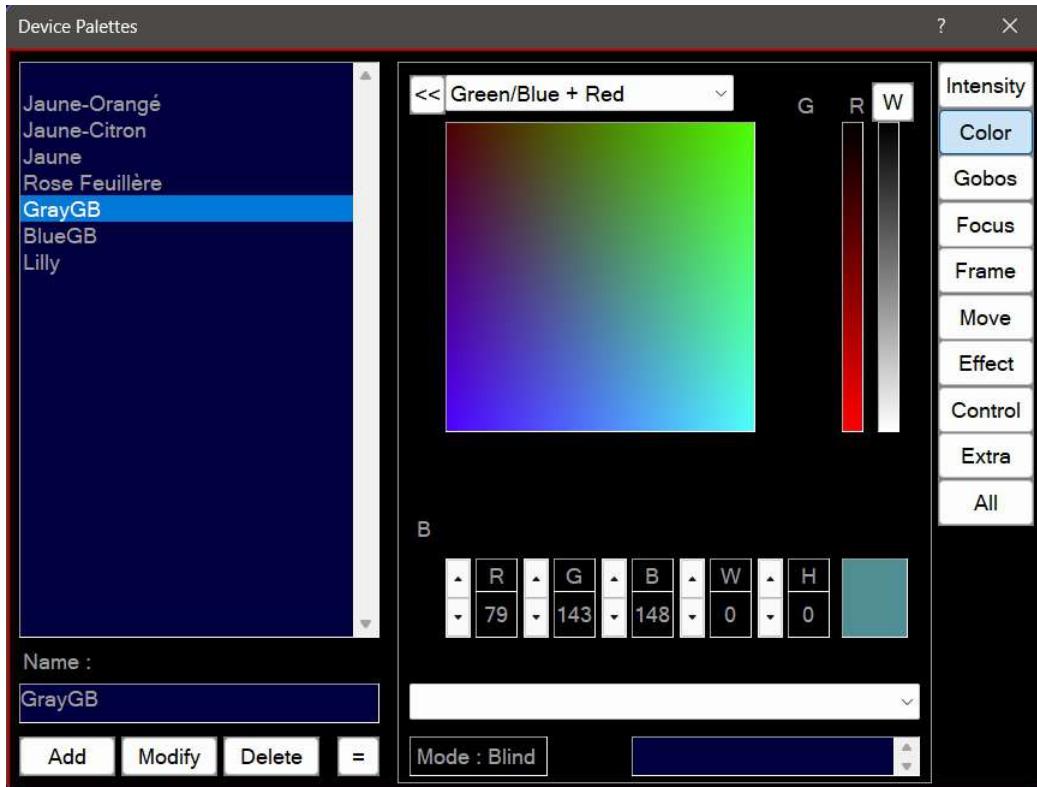


- dans la liste déroulante [Type Palette], sélectionnez un paramètre
 - le paramètre est ajouté à la liste [Type Param]
 - double-clic dans la case sous [Value]
 - entrez la valeur (0 - 255) puis [Enter] ou utilisez les flèches
 - Réglez d'autres paramètres de la même façon
 - clic sur [Delete] pour supprimer le paramètre sélectionné
 - clic sur [Clear All] pour supprimer tous les paramètres

- Entrez le nom de la palette sous [Name]
 - Clic sur [Add], la palette est ajoutée à la liste des palettes
 - Clic sur [Modify] pour modifier la palette sélectionnée
 - Clic sur [Delete] pour supprimer la palette sélectionnée



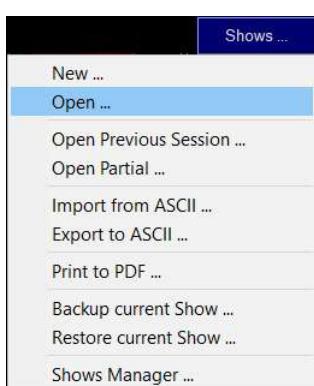
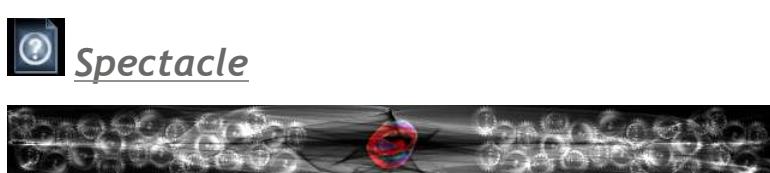
💡 Pour créer une palette RGBW :
 - clic sur le bouton [Color]
 - dans la zone d'édition, clic sur [>>]
 - l'éditeur RGBW s'ouvre



- Dans la liste déroulante, sélectionnez un mélange de couleurs
 - Clic dans le carré des deux composantes
 - Clic dans la colonne de troisième composante
 - Clic [W], le menu des Blancs s'ouvre
 - [White] - blanc neutre
 - [Warm White] - blanc chaud 2700K
 - [Cold White] - blanc froid 6500K
 - [Amber] - Ambre
 - Clic dans la colonne des Blancs
 La couleur finale s'affiche dans le carré du bas à droite
 Vous pouvez ajuster la couleur avec les flèches RGBWH\$

- Entrez le nom de la palette sous [Name]
 - Clic sur [Add], la palette est ajoutée à la liste des palettes
 - Clic sur [Modify] pour modifier la palette sélectionnée
 - Clic sur [Delete] pour supprimer la palette sélectionnée

Le bouton [=] permet d'importer et d'exporter des fichiers - palette.





Créer un nouveau spectacle vide :

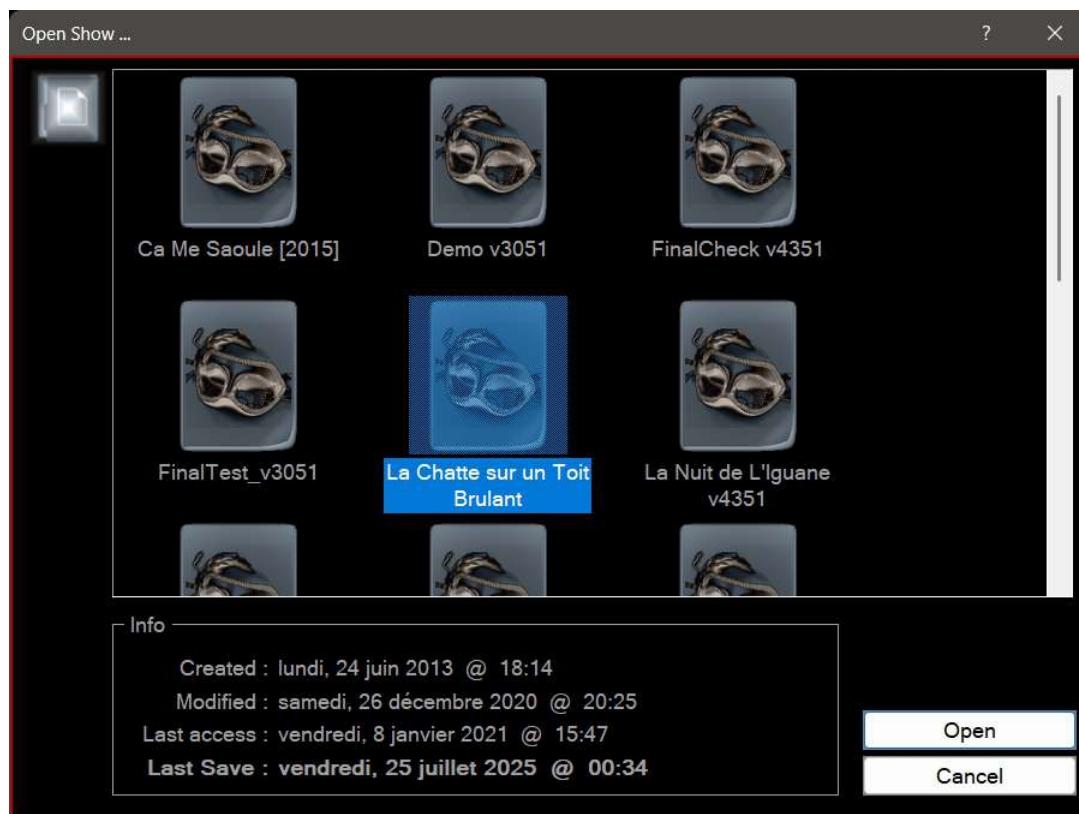
- Dans la section [Main], clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [New ...].
- La fenêtre "Create New Show" s'ouvre.
- Entrez le nom du spectacle.
- Clic sur [Ok].
- Un nouveau spectacle vide est créé avec un patch 1:1, son nom apparaît dans la barre de titre de AcidLight.

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.



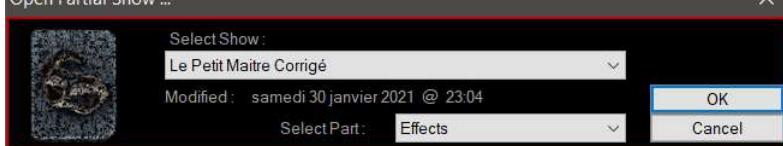
- Vérifiez le nom et la date de la dernière session (spectacle).
- Clic sur [Open].
- La dernière session sauvegardée s'ouvre.



Pour ouvrir seulement une partie de spectacle :

- Cette fonction est indisponible dans cette version de AcidLight (4.3.5.1)**
- 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.

Open Partial Show ...



- 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 :

SAVE

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

SAVE

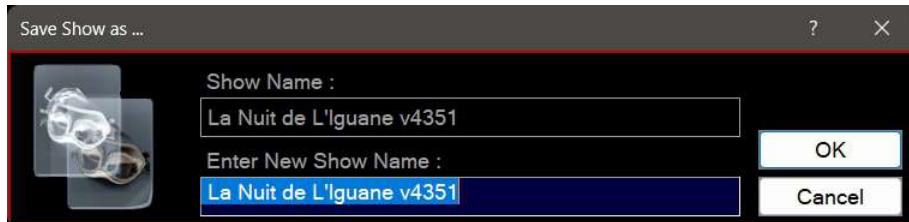


Utilisez cette fonction aussi souvent que possible, au moins avant de quitter AcidLight !



Options Save :

- clic sur [>>], le menu [Save] s'ouvre.
- sélectionnez [Save As Version], le spectacle est enregistré en tant que nouvelle version. (NomDuSpectacle_[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).

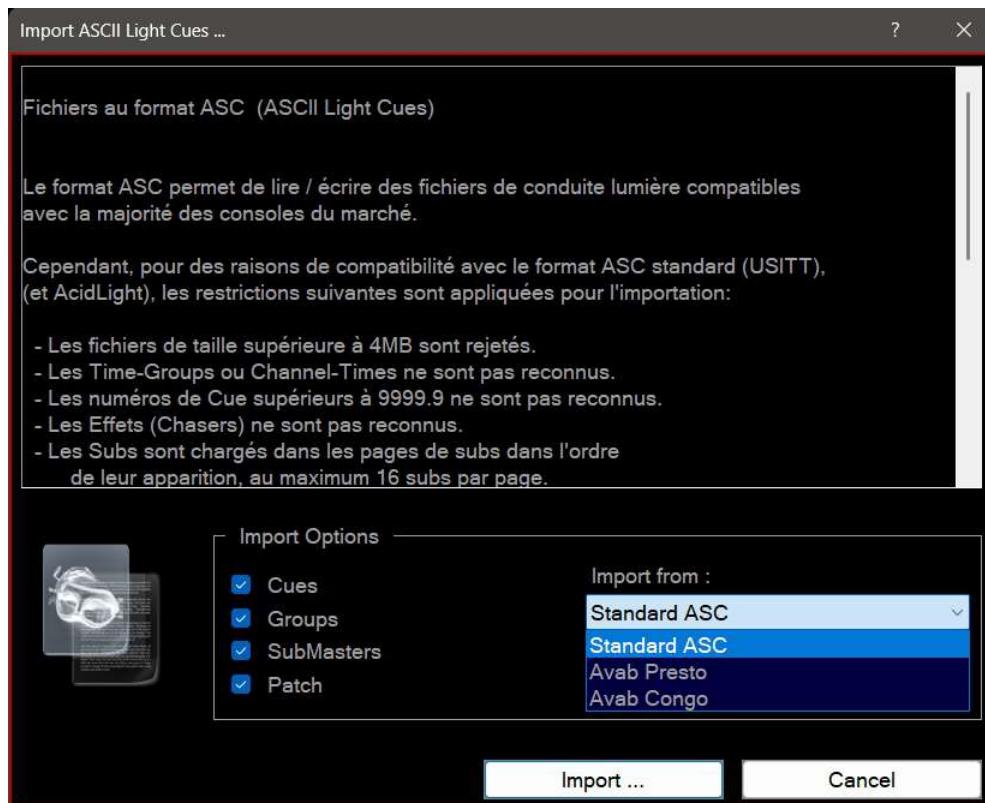


Importer, exporter en .ASC

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.

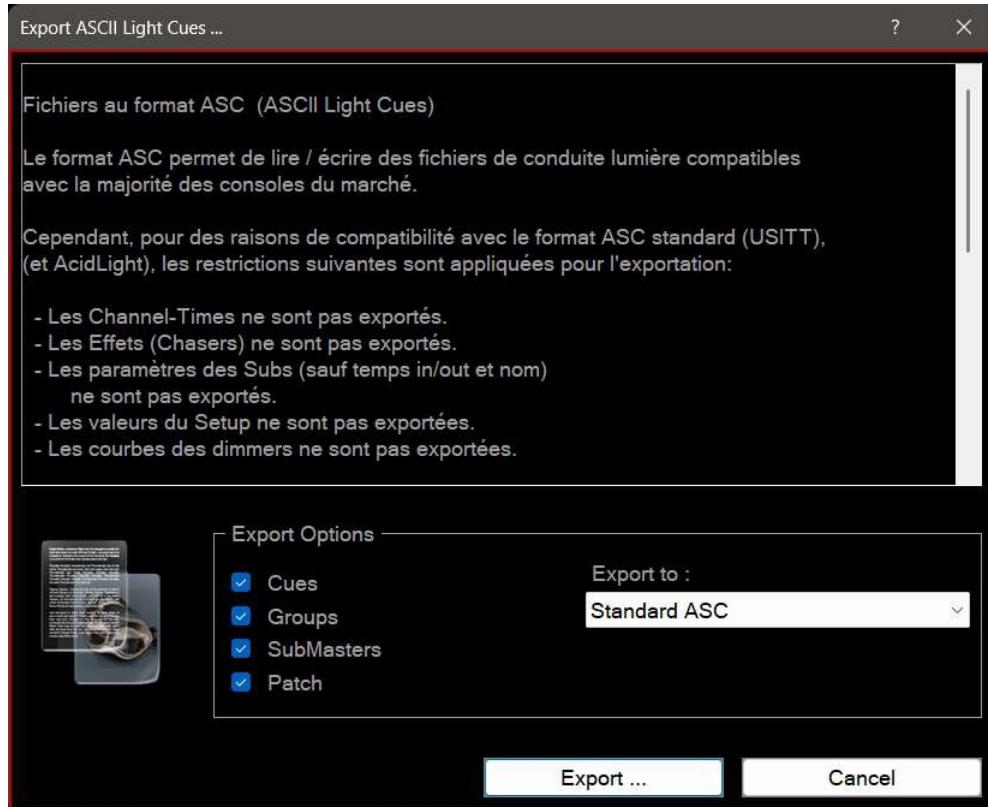
Pour Importer (Lire) un spectacle ASC :



- 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 converti 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.

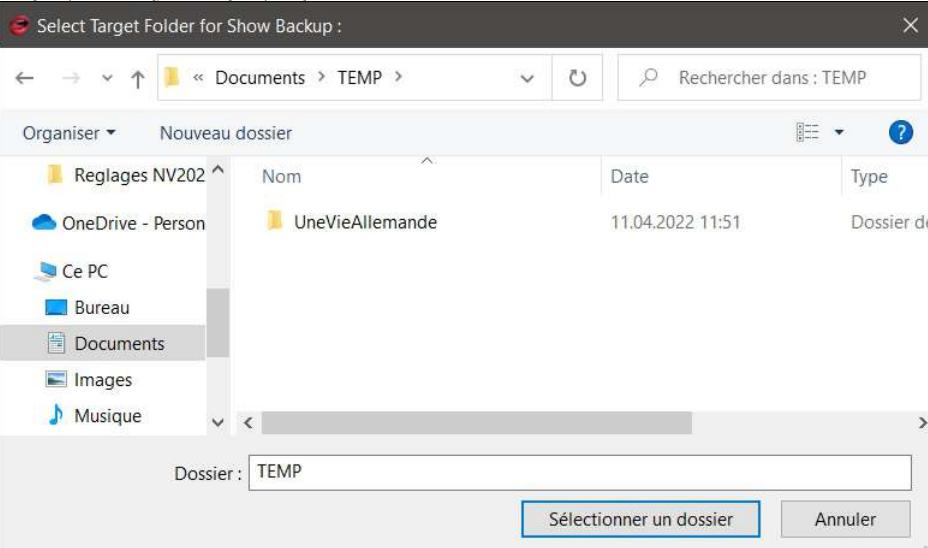
Sauvegarder, Restaurer le spectacle courant

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

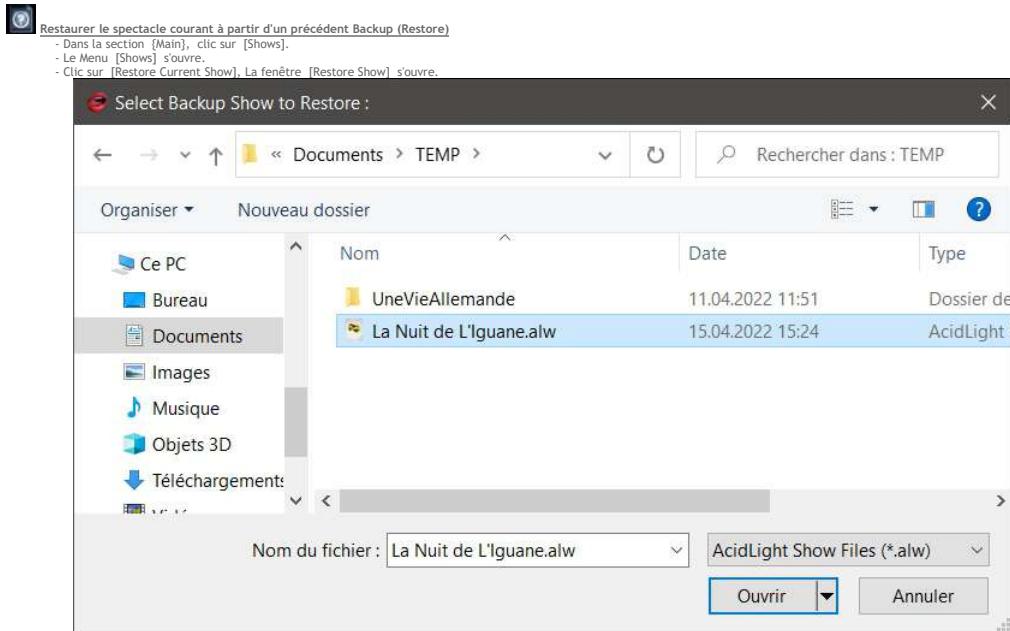


Faire une copie de sauvegarde du spectacle courant (Backup)

- Dans la section {Main}, clic sur [Shows].
- Le Menu [Shows] s'ouvre.
- Clic sur [Backup Current Show], La fenêtre [Backup Show1] s'ouvre.

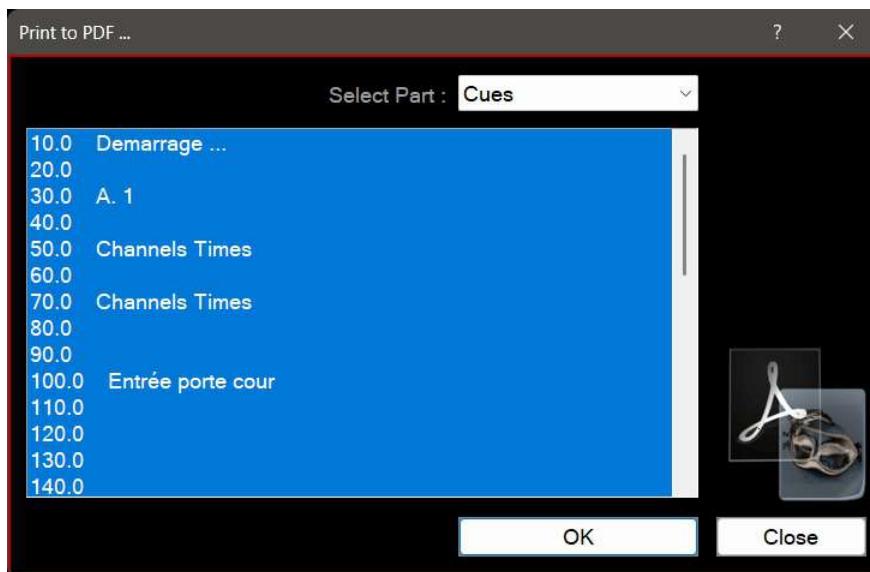


- Sélectionnez l'emplacement - cible pour le Backup
- clic sur [OK], la sauvegarde s'effectue (*.alw).



- 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



Shows Manager ...

?

X



La Nuit de L'Iguane



La Nuit des Rois



La Rose Tatouée



Le Blues
Bourgeot

- Rename ...
- Copy As ...
- Delete ...
- Export ...
- Upgrade ...



La Nuit des Rois



LE SONDE

Created : mercredi, 2 avril 2025 @ 13:58

Cues : 28

Modified : mercredi, 23 avril 2025 @ 00:02

Groups : 0

Last access : mercredi, 23 avril 2025 @ 00:02

Sub Pages : 4

Last Save : mercredi, 23 avril 2025 @ 00:02

Effects : 0

Version : 4.3.5.1

Comment :

Import Show ...

Archive AcidLight ...

Extract AcidLight ...



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



Pour ouvrir le gestionnaire de spectacles :

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

Dans la liste des spectacles :

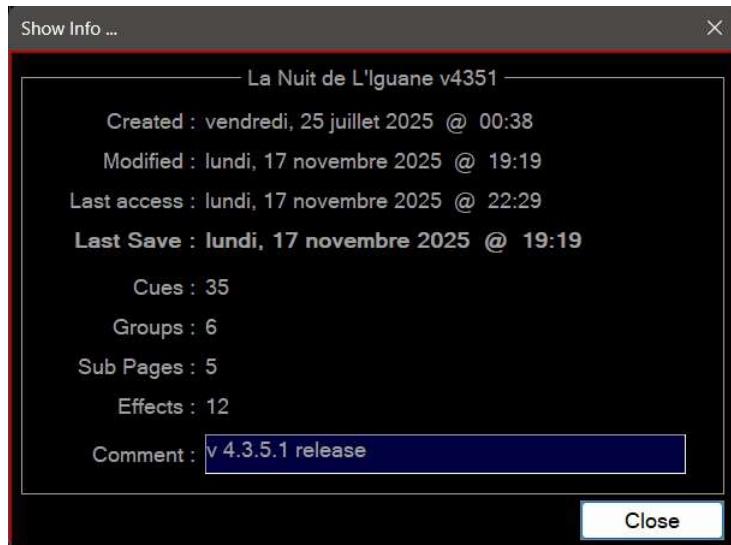
- Les Spectacles de versions précédentes apparaissent en gris.
- Les Spectacles mis à jour apparaissent en doré.



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...



Cette fonction est aussi atteignable depuis le Setup / Misc.

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

Patch

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

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

Channels

<> >>

Clear

Set 1

Patch Gr

Channel : 75

75

Dimmers

<> >> Univrs

Connect Dim Chann

Disconnect Dim Chann

Dimmer Param

Max Lev

Curve :

Edit U

Set Dimmer

Default Dimme

List .

Restore Prev

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 dimmer(s) dans la fenêtre <Dimmers> (bas).
- Souris : clic sur premier dimmer, shift+clic sur dernier, ctrl+clic rajouter, 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 aux 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 paramétrier 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>

Channel	Outputs/Dimmers
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98 DV	301,302,303,304,305,306,307,...
99 DV	311,312,313,314,315,316
100 DV	321,322,323,324
101 DV	291,292
102 DV	331,332,333,334,335,336,337,338
103 DV	361,362,363,364,365,366,367,...
104 DV	401,402,403,404,405,406,407,408
105 DV	421,422,423
106	106
107	107
108	108
109	109

- 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 :**

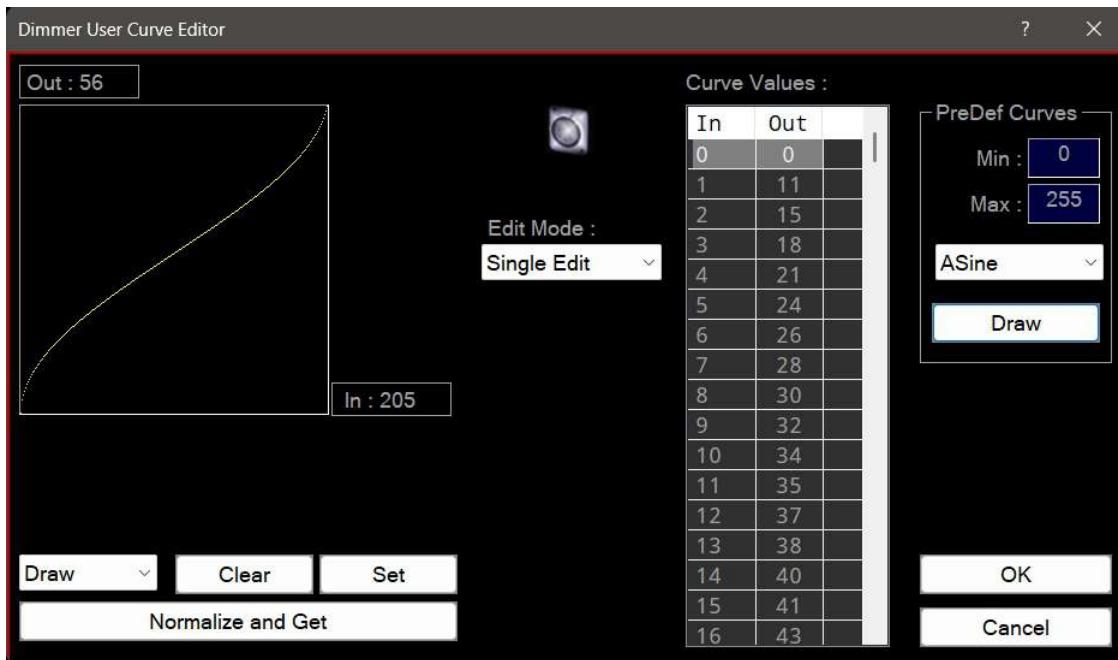
- Sélectionner un circuit.
- clic sur la zone <Dimmers>
- Supprimer le ou les numéros de dimmer(s), puis [Enter]
- Le circuit est dépatché

- **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]
- Entrer 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.
- Entrer un niveau minimum.
- Entrer 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.
- User Layer : Seulement les circuits définis dans le Layer-Utilisateur sont affichés sur une seule page de 128 circuits.

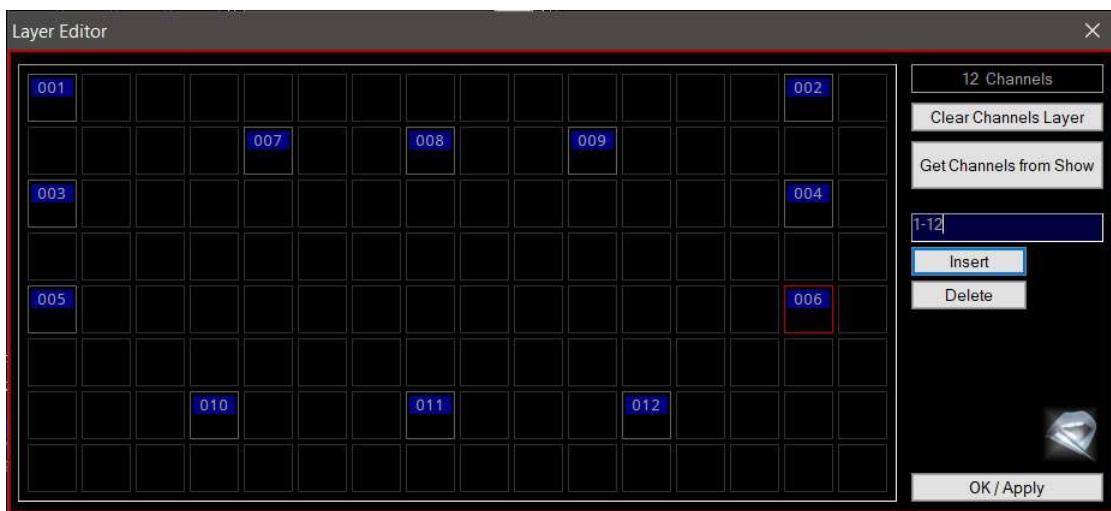
Le Layer-Utilisateur est créé et/ou modifié avec l'[éditeur de layers](#)

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 :

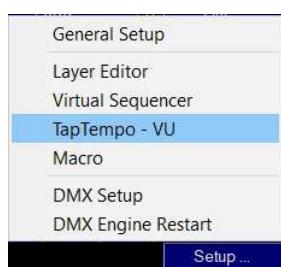
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner [Layer Editor].

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, relâcher le bouton.
 - Les circuits se déplacent sur la grille.
- La zone-texte en haut à gauche affiche le nombre de circuits dans le layer.

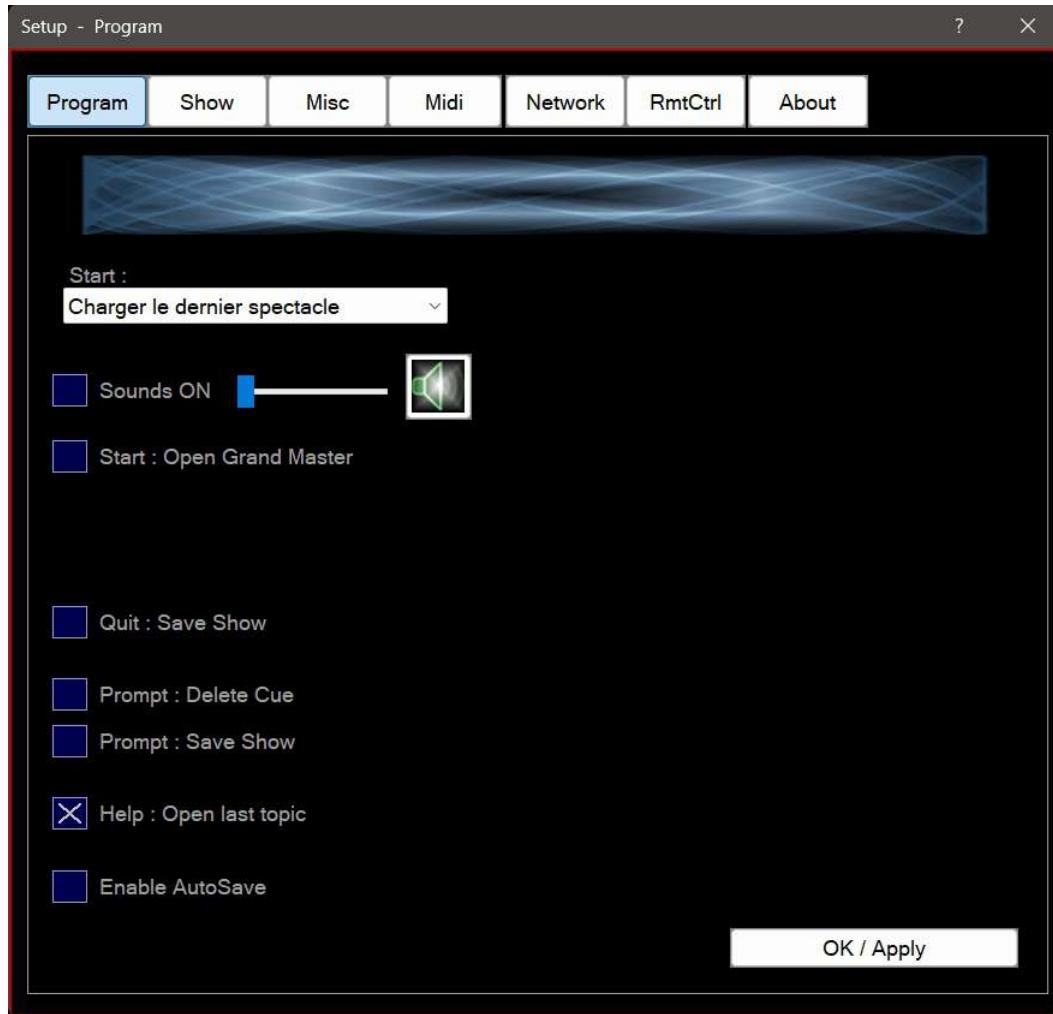
- Pour enregistrer le layer, clic sur **[OK]**.

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.



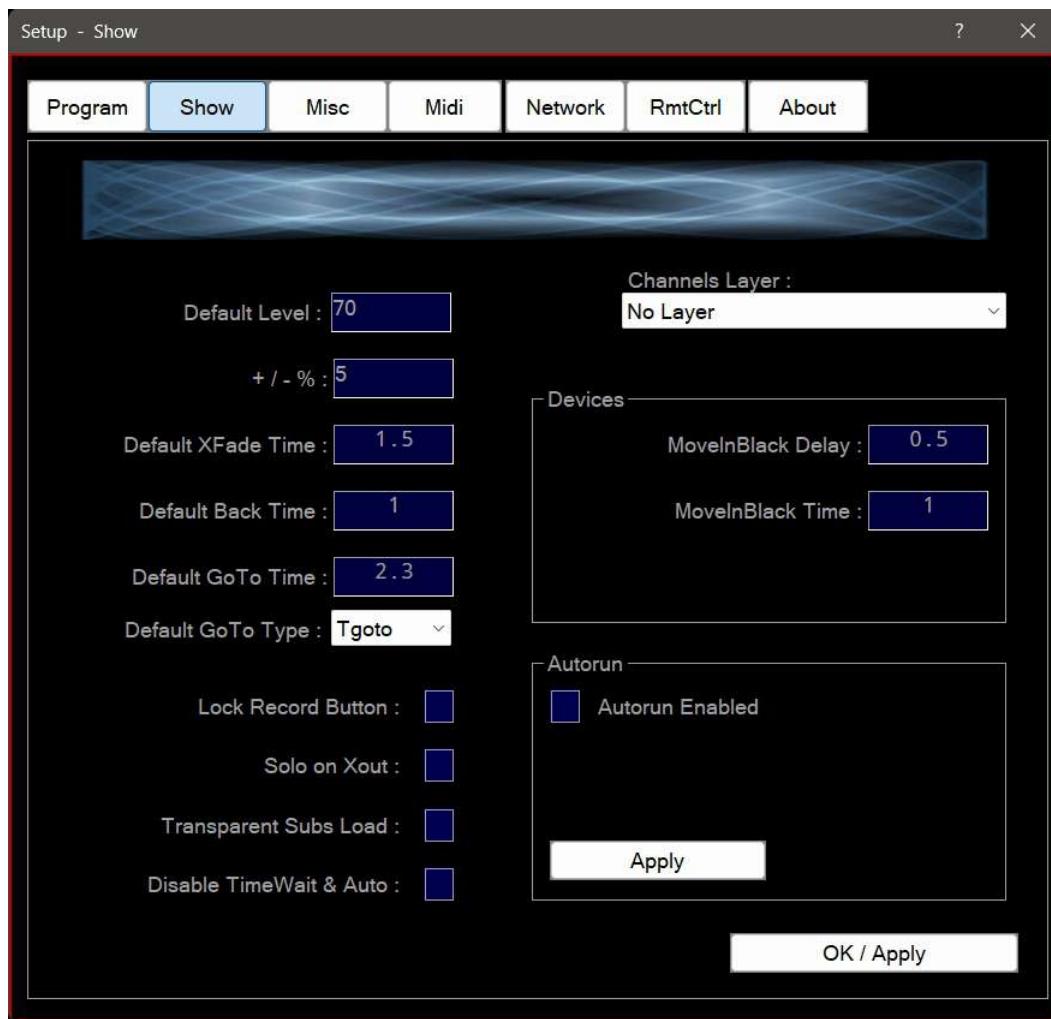
AutoSave est gourmand en ressources-machine.

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



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 défaut (0 - 100%).

- + / - % :

 Valeur + ou - % Level (0 - 100%).

- Default XFade Time :

 Temps de fondue par défaut.

- Default Back Time :

 Temps de GoBack par défaut.

- 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 zéro ne seront chargés que lors de leur prochain passage à zéro. L'arrière-plan grillagé 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.

 - Cut : 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 icône apparaît dans le header de séquence :



AutoRun activé, séquence démarrée :



Pour valider le choix des options :

- Clic sur [Ok / Apply].

Pour garder les anciennes options :

- Clic sur [Annuler].



Setup divers

Setup - Misc

Program Show Misc Midi Network RmtCtrl About

DMX Device Interface
Eurolite USB-DMX512 Pro MK2

Network	Type	IP Address
Realtek PCIe GbE Family Controller	Ethernet	192.168.1.113

Disable Manual XF Manual XF : OFF

Show Info ...

Chrono

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 zéro le chrono.

A propos de AcidLight

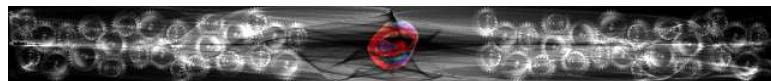
Pour accéder au setup About :

- 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].

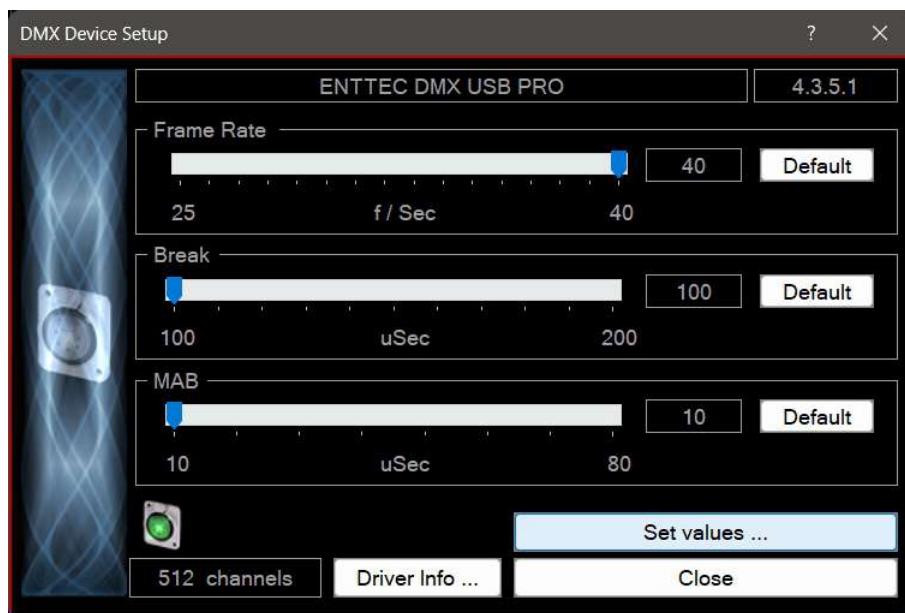


- Des informations diverses sont disponibles dans la fenêtre "A propos ..." :
- Version de Acidlight, numéro de série ...
 - Infos sur les sites web et les copyright
 - Infos sur le système

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]



Un bref "BlackOut" peut survenir pendant la procédure

Editeur de séquence



Objects Editor - Cues

001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016
						20	30	20	30	20	30				
017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
							40	40	40	40	40	40	40	40	40
033	034	035	036	037	038	039	040	041	042	043	044	045	046	047	048
60	60	60	60	60	60	60	60								
049	050	051	052	053	054	055	056	057	058	059	060	061	062	063	064
									40	40	40	40	40	40	40
065	066	067	068	069	070	071	072	073	074	075	076	077	078	079	080
70	70	70	70					30	30	30	30	30	30	30	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
		V						V							
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128

<>

Cue 60.0 / 40

 Used Channel

Track Channel

Set / Change Level

Set Channels

Dmz

@ Level

Always

Prompt

Edit

Object : **Cues**

Cues

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], cliquez sur [Editor].
 - L'éditeur de séquence s'ouvre.

④ 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.
 - Cliquez 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

Cue 50.0 / 31 c

001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016
30	20	30	20	30	20	30	20	30	20	30	20	30			
017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
								40	40	40	40	40	40	40	40
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
									40	40	40	40	40	40	40
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
		V			V		V								
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128

<> Cue 50.0 / 31 c Used Channel Track Channel Set / Change Level Swap Channel 059 <=> 40 Dm @ Level Always Prompt Edit

Object : Cues

- Cues
- Select All
- Delete

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 : [alt]+clic sur No de circuit (apparait en jaune).

- 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 : [alt]+clic sur No de circuit (apparait en jaune).

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

- Les opérations sont effectuées pour chaque cue sélectionnée 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 : 107						
✓ 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
137	138	139	140	141	142	143	144

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

Editer les paramètres des cues

Dans la liste des cues :
- Clic dans une colonne Din, Tin, Dout, Tout, Twait

Cue	Name	A	Link	CT	Twait	Din	Tin	Dout	Tout
10.0	Demarrage ...				10.0				
20.0					1.0		7.0		7.0
30.0	A. 1	A			2:00		12.0		12.0
40.0		A			2:00		15.0		15.0
50.0	Channels Times			10	2:00		25.0		25.0
60.0		A			2:00		25.0	40	
70.0	Channels Times	A		0	2:00	5.0	7.0		7.0
80.0					2:00		30.0		30.0
90.0		A			2:00		45.0		45.0
100.0		A			2:00		5.0		5.0
110.0		A			2:00		14.0		14.0
120.0		A			2:00		1.0		3.0
130.0					2:00		4.5		4.5
140.0		A			2:00		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).

Channel Time

X

Down1
Down2-2-2-2
Up22
ERRR

Add Modify Delete

Name :
Up22

Tin : **7** Din : **3**

- 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	Name	A	Link	CT	Twait	Din	Tin	Dout	Tout
90.0		A			2:00		45.0		45.0
100.0		A			2:00		5.0		5.0
110.0		A			2:00		14.0		14.0
120.0		A			2:00		1.0		3.0
130.0					2:00		4.5		4.5
140.0		A			2:00		5.5		5.5
150.0					2:00		12.0		12.0
160.0		A			2:00		6.0		6.0
170.0					2:00		5.0		10.0
180.0			130		2:00		10.0		20.0
190.0					2:00	3.0	7.0		10.0
200.0		A			2:00		12.0	7.0	12.0
210.0		A			2:00		30.0		30.0
220.0		A			2:00		2.0		2.0
230.0		A			2:00	1:00			1:00

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

- Clic dans la colonne "AutoSubs".

OK / Apply Auto X

SubMaster 11
SubMaster 12
> SubMaster 13
SubMaster 14
SubMaster 15

AutoSub :

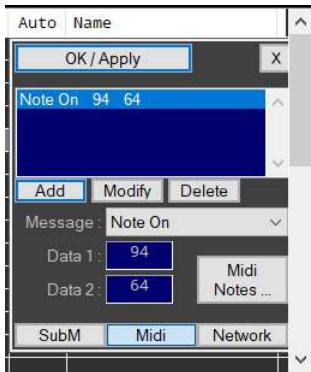
Action : ASrt

SubsPage : Chasers

SubMaster : WW

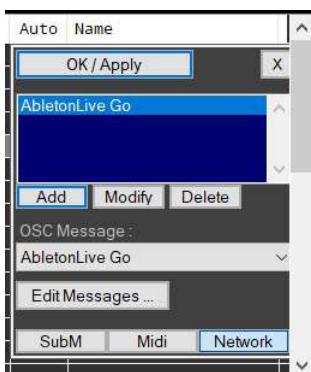
SubM Midi Network

- 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	Name	A	Link	CT	Twait	Din	Tin	Dout	Tout
30.0	A. 1	A			2:00		12.0		12.0
40.0		A			2:00		15.0		15.0
50.0	Channels Times			IO	2:00		25.0		25.0
60.0		A			2:00		25.0		40.0
70.0	Channels Times	A		0	2:00	5.0	7.0		7.0
80.0					2:00		30.0		30.0
90.0		A			2:00		45.0		45.0
100.0	Entrée porte cour	A			2:00		5.0		5.0
110.0		A			2:00		14.0		14.0
120.0		A			2:00		1.0		3.0
130.0					2:00		4.5		4.5
140.0		A			2:00		5.5		5.5
150.0					2:00		12.0		12.0
160.0		A			2:00		6.0		6.0
170.0					2:00		5.0		10.0

- 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.

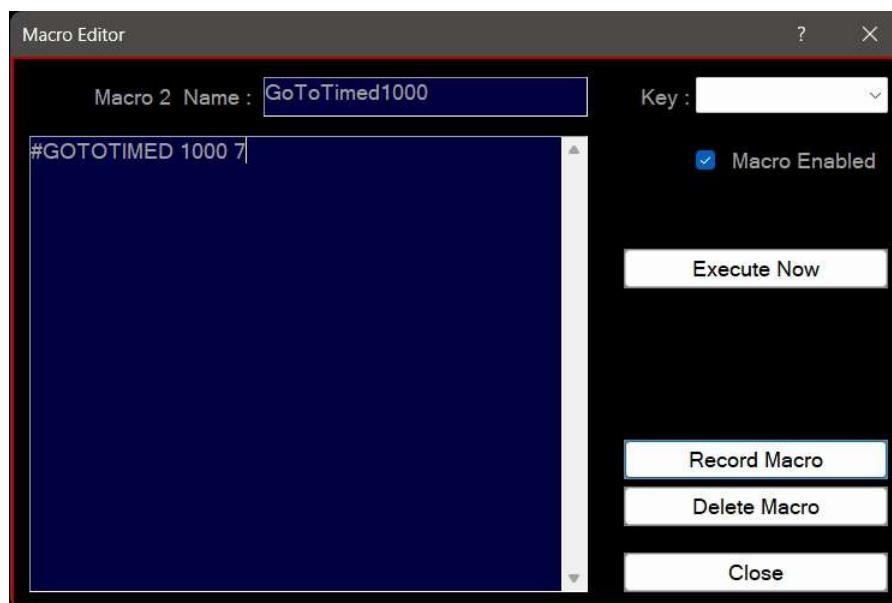
- Pour ouvrir la fenêtre de macros :
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
 - Dans le menu {Setup}, clic sur [Macro].
 - La fenêtre "Macros" s'ouvre.
 - Clic sur [>>] : accède aux 8 macros suivantes.
 - Clic sur [<<] : accède aux 8 macros précédentes.

[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 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 "macro" 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" apparaît dans le header de séquence.



Liste des actions de macro

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

Pour les macros GoTo, Next :

Num = numéro de cue
 mode = 1 : temps Thormal
 mode = 2 : temps Tin
 mode = 3 : temps Tout
 mode = 4 : temps Tdefaut
 mode = 5 : temps Tcut

Pour les macros IndependentMaster, SubMaster :

Num = numéro d'Independent ou de SubMaster
 mode = 1 : Flash ON
 mode = 2 : Flash OFF
 mode = 3 : Flash clé (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
 POLYPH
 CTRECHG
 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

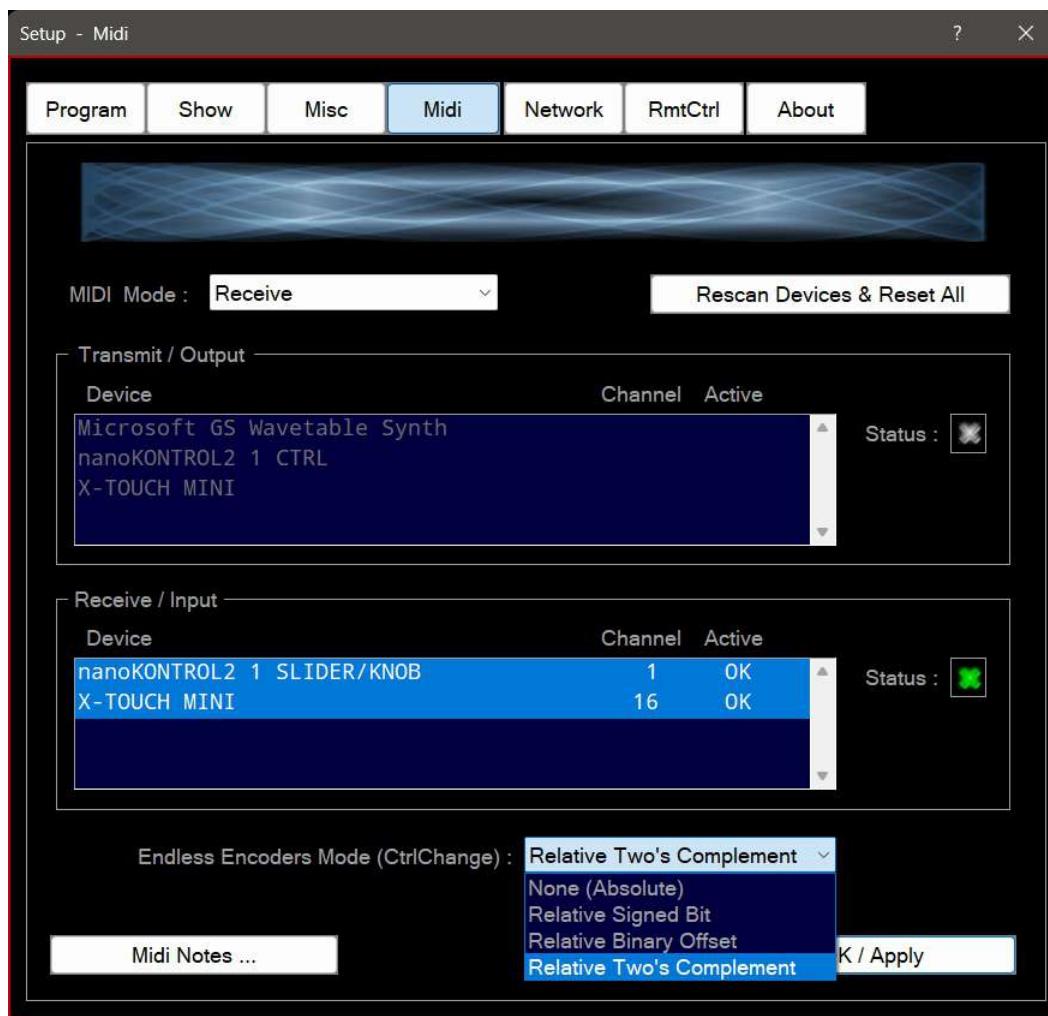


L'interface Midi permet de relier l'ordinateur à des consoles Midi ou à d'autres ordinateurs, ce qui permet de :

- Piloter AcidLight avec un contrôleur Midi (boutons, potentiomètres, encodeurs ...)
- Déclencher des fonctions ou fondus à distance
- Syncroniser deux ordinateurs avec la même conduite (master - backup)
- Envoyer / recevoir des messages Midi
- Enregistrer des commandes Midi dans un séquenceur 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-clique 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-clique dans la colonne Channel)
- Clic sur [Ok / Apply].

- Clic sur [Rescan Devices & Reset All] :

- Démarrer 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 :		
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	

 Endless Encoders Mode :

Définit le mode de fonctionnement des encodeurs rotatifs sans fin midi.

Le mode peut varier selon la marque et le modèle des encodeurs.

- Sélectionnez un mode dans la liste déroulante :
- None (absolute)
- Relative Signed Bit
- Relative Binary Offset
- Relative Two's Complement

Il faudra peut-être faire plusieurs essais pour trouver le mode qui convient

Exemples :

Behringer X-Touch Mini : Relative Two's Complement

Les encodeurs rotatifs sans fin servent à régler les niveaux des paramètres des Devices

 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.

 Les commandes Midi pour les Devices se transmettent sur le canal Midi 16

Midi Transmit/Receive

 Si Midi Transmit est activé :

- Le fait de cliquer sur un bouton concerné 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.

 Les commandes Midi pour les Devices se transmettent sur le canal Midi 16

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	A#0
Macro2	22	64	B#0
Macro3	23	64	C1
Macro4	24	64	D1
Macro5	25	64	D#1
Macro6	26	64	E1
Macro7	27	64	E#1
Macro8	28	64	F1
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	D8
TapTempo	112	64	E8
BlackOut	116	64	G#8
Freeze	117	64	A8
X BlackOut	118	64	A8

Messages Midi Note OFF (128 / h80)

Command	Data1	Data2	NoteN
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)

Command	Data1	Data2
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

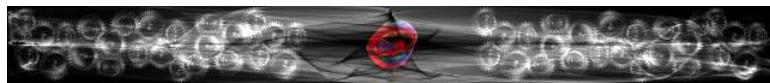
GMasterSlider 115 0...127

ManualXF Out 121 0...127
ManualXF In 122 0...127

```



TapTempo / VU



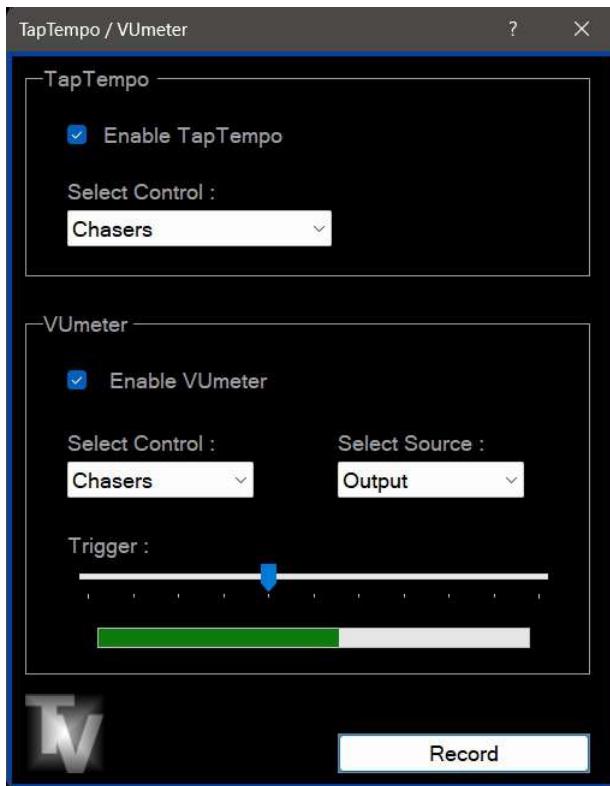
La fonction TapTempo permet de faire défiler la séquence et/ou les chasers manuellement, au rythme de la musique, en tapant sur la touche [Tab].

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
- Sélectionnez la source audio :

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 .



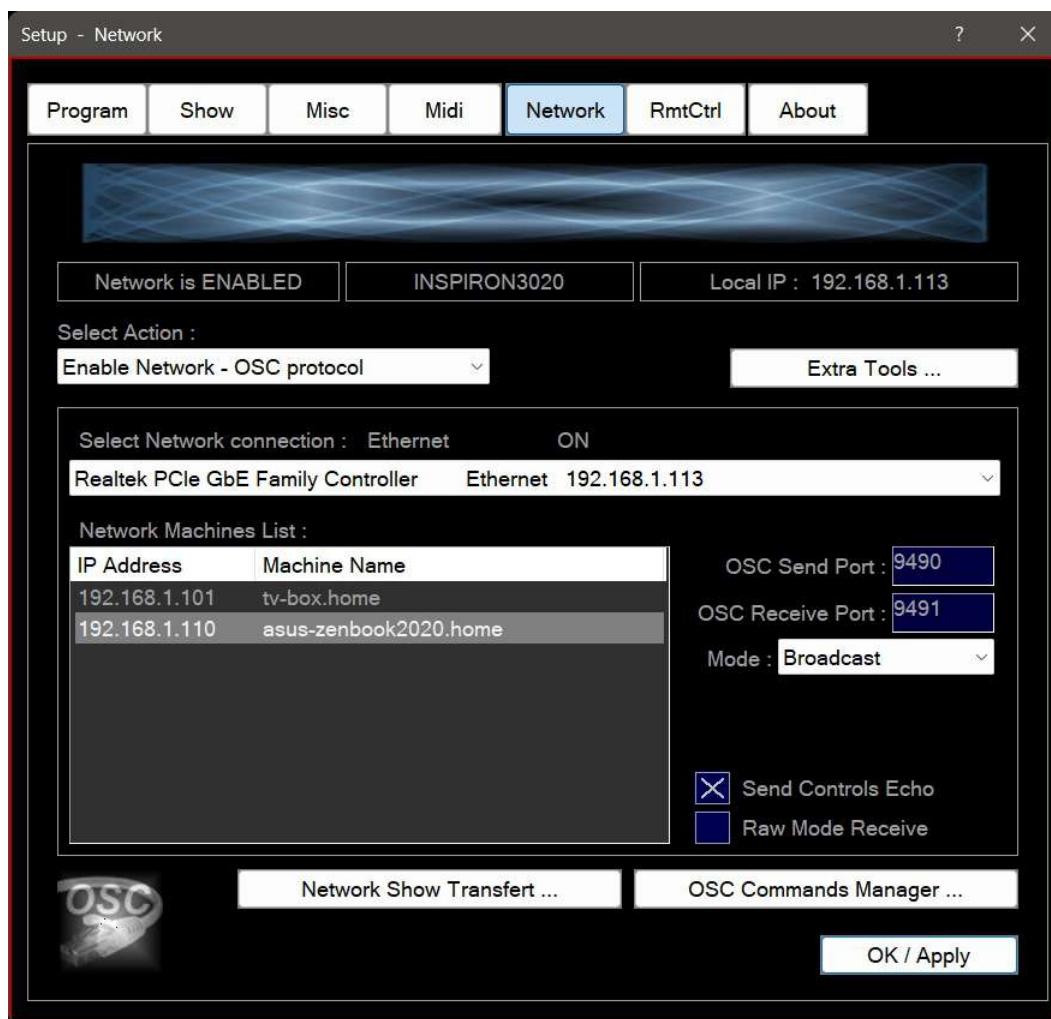
Paramètres du réseau AcidLight :

- 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], cliquez sur [Setup].
- Le menu [Setup] s'ouvre.
- Cliquez 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-cliquez dans la liste sous [Machine Name] pour 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-cliquez 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.
- Cochez [Send Controls Echo] pour envoyer simultanément sur le réseau les commandes des boutons de AcidLight.
- Cochez [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.
- Cliquez 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].
- Cliquez sur [OK/Apply]. Le réseau est désactivé. La zone d'état est grise.
- Le réseau est désactivé.

Commandes réseau :

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

Transfert de spectacle :

- Cliquez 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.



Mettre 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.

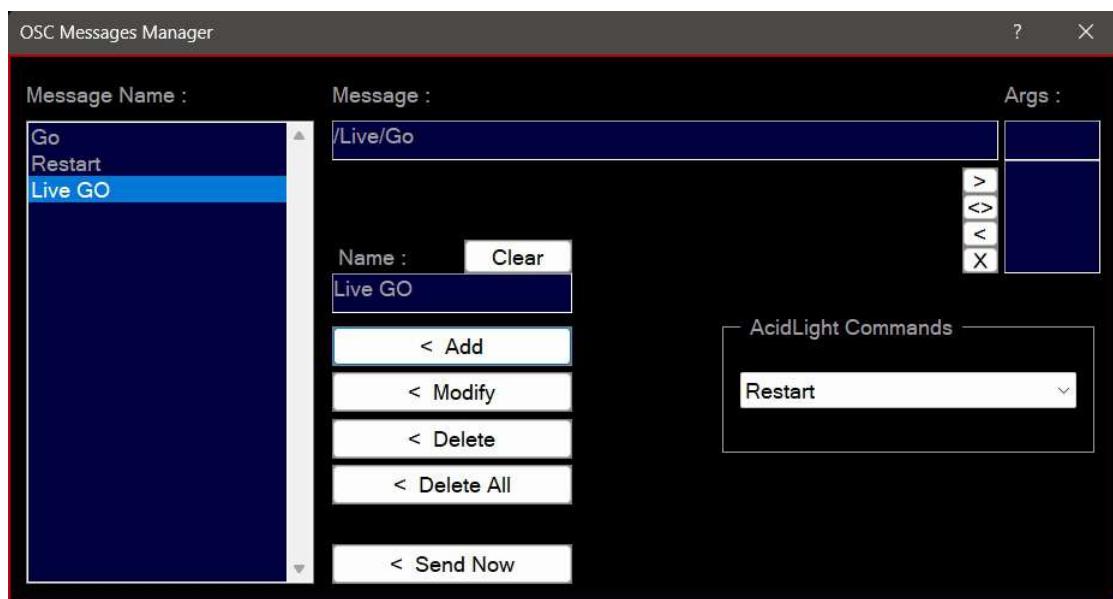
Rechercher les machines en réseau :

- 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/yyyy... 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:

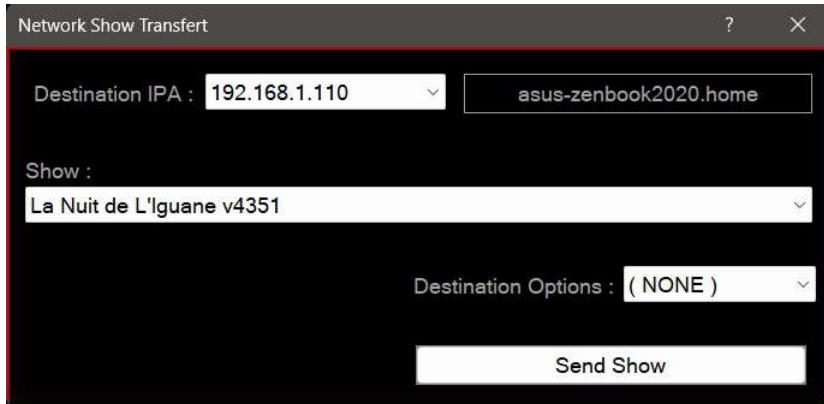
- Sélectionnez un message dans la liste de s messages.
- Clic sur [< Send Now], le message est envoyé sur le réseau.



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 B0	/AcidLight/GrandMaster/Blackout	
GrandMaster XoB0	/AcidLight/GrandMaster/XOBBlackout	
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 spectacleTransférer 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 4.3.5.1 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 :

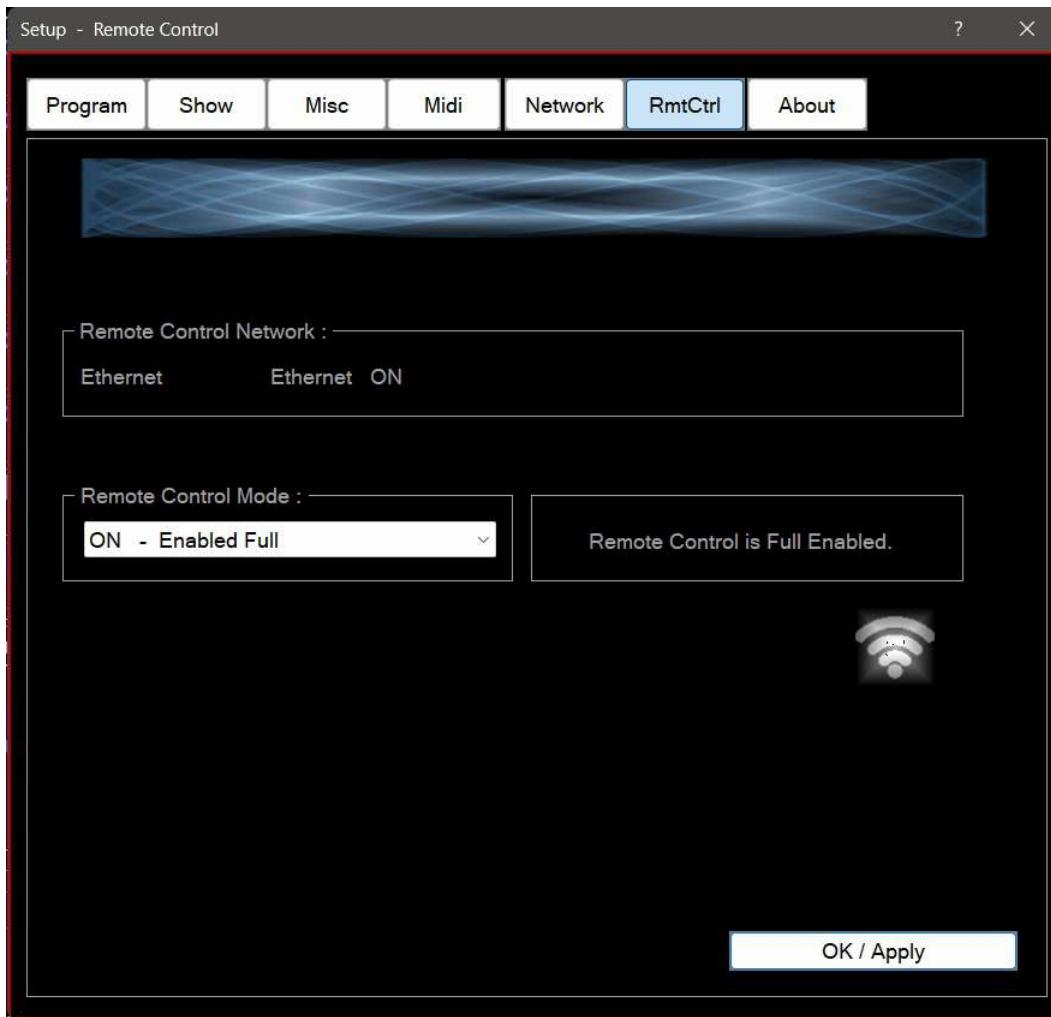
- Il n'y a pas d'application pour iPhone (IOS), dues aux restrictions de Apple sur le développement d'applications hors App Store (!).



Il n'y a pas besoin de carte SIM ou de numéro de téléphone. Un smartphone Android de seconde main suffit. Activez le WiFi sur le smartphone et démarrez l'application.



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 icône apparaît dans la fenêtre d'état :



Pour activer / désactiver la télécommande sur le smartphone :

- Activez le WiFi sur le SmartPhone et connectez-le sur le même réseau que AcidLight.
- Démarrer 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 : Démarrer 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 : Démarrer 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 : Démarrer 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 :

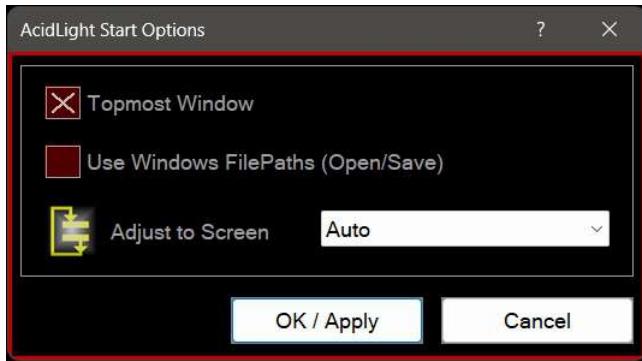
- Eviter d'utiliser d'autres programmes en même temps.
- Désactiver les mises en veilles, les screensavers.
- Désactiver les mises à jour automatiques.
- Désactiver les anti-virus.
- Eviter les téléchargements et la navigation sur Internet.
- Eviter de lancer des jeux en 3D, très gourmands en ressources.

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.
- 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 (FULL 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.

Fenêtre d'état

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

- La date
- L'heure
- Opérations 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
S AutoSave actif	Sur secteur
S AutoSave en cours	Sons activés
M Midi actif	Réseau actif
M Midi Transmit (out)	Envoi réseau
M Midi Receive (in)	Réception réseau
V Spectacle enregistré	Scan réseau
X Spectacle modifié non enregistré	Télécommande Basic
L Lecture depuis disque	Télécommande Full
E Enregistrement sur disque	Réception télécommande
H 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.

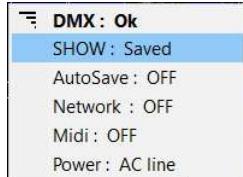
Zône de notification secondaire :

- 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 un autre circuit (après numéro)
 [-] : Enlève un circuit de la sélection (après numéro)
 [A] : Sélectionne tous les circuits données
 [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 X.
 [shift][L] : Ouvre la saisie du temps In/Out du cue en X.

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)
 [Tab] : Envoi TapTempo
 [V] : Démarré/Arrête enregistrement séquence virtuelle
 [Z] : Rafraîchissement d'écran
 [Ctrl][Home] : Redémarre DMXEngine (sortie DMX bloquée)

 **Dmx Engine**

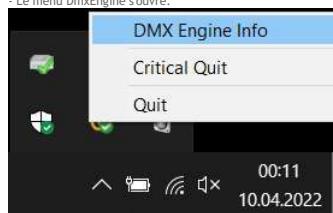
La sortie vers l'interface DMX est contrôlée par le programme DmxEngine.
 Son icône apparaît dans la zone de notification de la barre de tâches Windows.



Normalement vous n'avez pas besoin d'y accéder; AcidLight se charge de le gérer.
 N'accéder 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.