



Daslight 5

Manuel de l'Utilisateur

Table des matières

1. Démarrage rapide	3
1.1. Installation du logiciel	3
1.2. Ajout de luminaires	5
1.3. Contrôler vos lumières	7
1.4. Créer des scènes	9
1.5. Contrôle en direct	11
1.6. Création d'une interface graphique	13
2. Introduction	16
2.1. Qu'est-ce que le DMX ?	16
2.2. Qu'est-ce que Daslight 5 et de quel matériel ai-je besoin ?	16
2.3. Quoi de neuf dans Daslight 5 ?	18
3. Configuration	21
3.1. Profils de luminaires	21
3.2. Patcher les appareils	21
3.3. Propriétés du luminaire	24
3.4. Organisation des luminaires	25
4. Contrôle (programmation)	30
4.1. Contrôler les luminaires	30
4.2. Créer des scènes	33
4.3. Super scènes	44
5. Contrôle (en direct)	49
5.1. Contrôler votre projet en direct	49
5.2. Montage en direct de votre émission	50
5.3. MIDI	53
5.4. Cartographie DMX	57
5.5. Cartographie des ports de contact sec	58
5.6. Cartographie OSC	58
5.7. Mappage du clavier	59
5.8. Synchroniser votre spectacle de lumière	60
5.9. Contrôles en direct	62

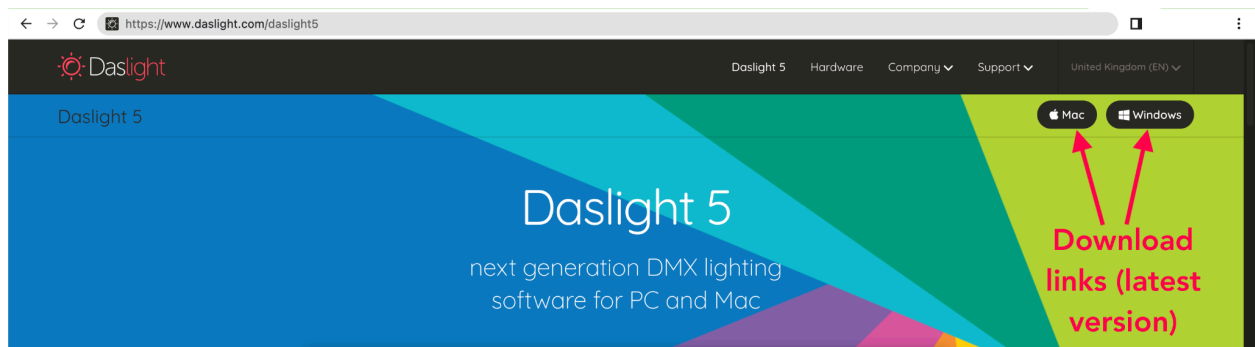
6. Mode Touch	64
6.1. Introduction au mode Touch	64
6.2. Mise en place d'une interface Touch	65
6.3. Télécommande Daslight	67
7. Autres informations	69
7.1. Visualiseur 3D	69
7.2. Gestionnaire de matériel (Hardware Manager)	70
7.3. Niveaux DMX	71
7.4. Soyez seul	72
7.5. Observateur MIDI/OSC	74
7.6. Générateur de profil	75
7.7. Divers composants de l'interface utilisateur	75
7.8. Appareils DMX et Art-Net	77

1. Démarrage rapide

1.1. Installation du logiciel

Téléchargement

Merci d'avoir téléchargé Daslight 5 ! Les rubriques de démarrage rapide contiennent toutes les informations dont vous avez besoin pour commencer à utiliser le logiciel en moins d'une heure. Le manuel vous explique ensuite les fonctionnalités plus avancées. La version complète du logiciel peut être téléchargée sur notre site Internet : [daslight.com/daslight5](https://www.daslight.com/daslight5).



Configurations requises

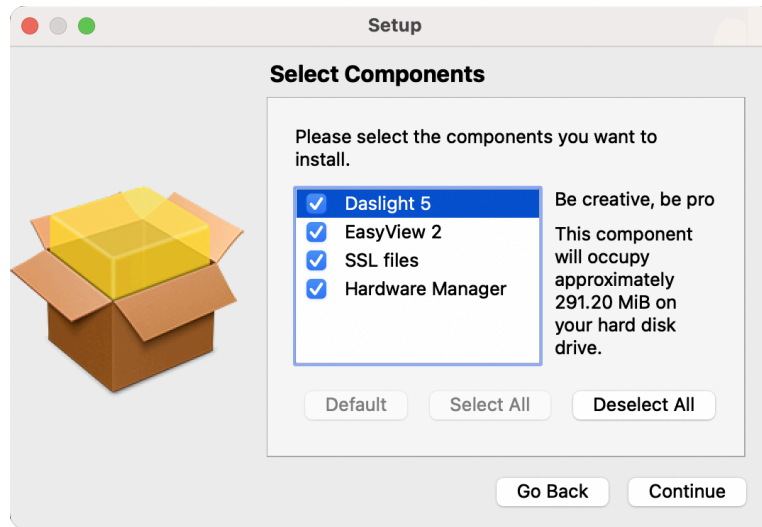
Les configurations minimales requises pour utiliser le logiciel Daslight 5 se trouvent à côté du lien de téléchargement sur [daslight.com/téléchargement](https://www.daslight.com/téléchargement)

Installation

Ouvrez le fichier d'installation téléchargé .DMG (Mac) ou .EXE (PC) et suivez l'assistant pour installer le logiciel. Pendant le processus d'installation, vous aurez la possibilité d'installer les composants suivants :

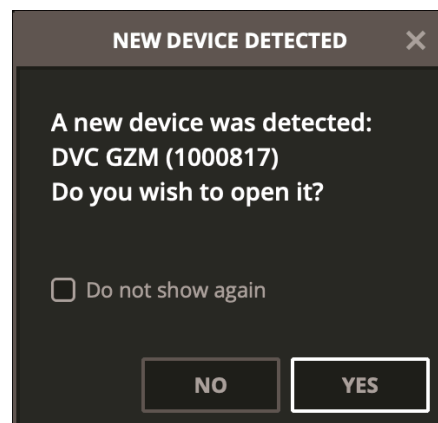
- Daslight 5 - le principal logiciel de contrôle d'éclairage.
- Easy View 2 - un visualiseur 3D en temps réel vous permettant de voir vos lumières et effets pendant la programmation.
- Fichiers SSL - la bibliothèque complète de profils d'appareils (fichiers SSL).
- Hardware Manager - l'outil utilisé pour gérer votre interface DMX (mettre à jour le firmware, tester la sortie DMX etc...).

Nous vous recommandons d'installer toutes ces options.



Connecter votre appareil

Lorsque vous connectez un appareil à Daslight, vous devriez voir un message « Nouveau appareil détecté » apparaître sur votre écran. Cela indiquera le nom de l'appareil et le numéro de série et vous demandera si vous souhaitez l'ouvrir. La sélection de « Oui » connectera automatiquement votre appareil à Daslight 5, vous permettant de lui envoyer instantanément des données DMX. Si vous sélectionnez « Non », l'appareil ne se connectera pas automatiquement. Vous pouvez également configurer/gérer votre (vos) appareil(s) via la fenêtre Paramètres->Interfaces.



1.2. Ajout de luminaires

De plus amples informations peuvent être trouvées dans la section 3-'[Installation](#)'.

Profils de luminaires

Chaque lumière utilisée dans Daslight a son propre profil. C'est ce qu'on appelle un profil de luminaire ou un profil SSL. Le profil contient toutes les informations sur le luminaire (par exemple, quel canal contrôle la couleur, le dimmer, etc...). Si votre profil d'appareil n'est pas disponible, vous pouvez le créer vous-même à l'aide de notre site Web Profile Builder en ligne : profile.nicolaudiegroupp.com. Vous pouvez également demander à ce qu'un profil soit créé via notre site Web.

Patcher les appareils

Pour ajouter un luminaire à votre projet:

1. Accédez à l'écran de configuration (Onglet SETUP).
2. Sélectionnez le profil de luminaire souhaité dans la liste.
3. Patchez les appareils en procédant soit :
 - a. En faisant un glisser/déposer du profil vers l'adresse de l'univers/du canal souhaité.
 - b. En utilisant les options de patch (Univers DMX, Adresse de démarrage, Nombre d'appareils, Index) pour configurer votre ou vos appareils, puis en appuyant sur le bouton « Patch ».

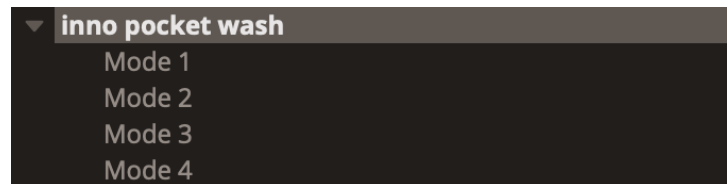
The screenshot displays the 'PATCH' configuration window in the Daslight software. On the left, the 'LIBRARY' panel lists various fixture profiles, with 'scanner (8 Channels)' selected. Below this, configuration parameters are set: 'DMX Universe' to 'Universe 1', 'Starting address' to 145, 'Number of fixtures' to 1, and 'Index' to 24. A 'PATCH' button is located at the bottom of this panel. On the right, the 'MATRIX' panel shows a grid of fixture addresses. The top row of the grid is labeled with fixture types and their starting addresses: '1.moving head' (19), '2.moving head' (37), '3.moving head' (55), '4.moving head' (73), '5.moving head' (91), '6.moving head' (109), and '7.moving head' (127). Below this, a grid of individual fixture addresses is shown, with columns labeled '21.rgbw' through '24.rgbw'. Red annotations 'a)' and 'b)' highlight the 'DMX Universe' dropdown and the 'PATCH' button, respectively.

Mode/adresse du luminaire

Chaque luminaire possède une adresse unique. C'est ainsi que Daslight sait quel appareil il contrôle. Dans l'exemple ci-dessous, la « lyre » (moving head en anglais) se trouve à l'adresse 1 et occupe les canaux 1 à 18. Une adresse est définie sur le luminaire lui-même avec un affichage numérique.

1	1.moving head																	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64

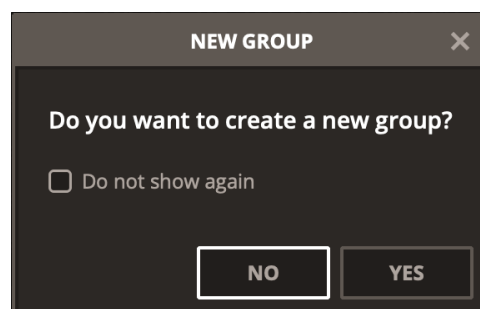
Certains appareils contiennent plusieurs « modes », ceux-ci peuvent être sélectionnés lors du choix du modèle d'appareil dans la bibliothèque (voir exemple d'appareil ci-dessous). Ces modes ont généralement une disposition de canaux différente qui limite/étend le contrôle que vous pouvez avoir sur l'appareil. Par exemple, un appareil peut avoir un mode 3 canaux, puis un mode 8 canaux,



puis un mode 12 canaux. D'une manière générale, plus un mode possède de canaux, plus il aura de fonctionnalités, mais cela se fera au prix d'une plus grande place dans votre univers DMX.

Groupes et sélections de luminaires

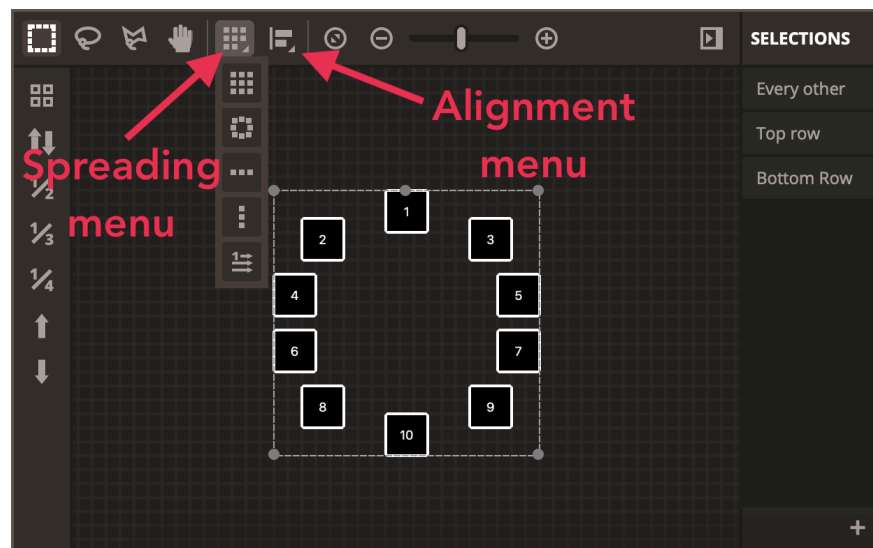
Vous pouvez désormais attribuer plusieurs types d'appareils au même groupe. Lors du patch d'un appareil, il vous sera demandé si vous souhaitez « créer un nouveau groupe ». La sélection de « Oui » assignera l'appareil à un nouveau groupe, la sélection de « Non » assignera l'appareil au groupe actuellement sélectionné.



Vous pouvez également créer des « sélections » au sein d'un groupe sélectionné, ce qui est utile pour une sélection rapide. Une sélection stocke également l'index du luminaire, permettant de créer plusieurs groupes avec différents ordres d'index pour différents looks d'effets. Pour créer une sélection, sélectionnez les appareils que vous souhaitez inclure dans le groupe et cliquez sur l'icône « + » en bas à droite de la fenêtre de vue 2D.

Organiser vos luminaires

Dans l'écran de configuration, vous pouvez organiser les positions de vos appareils dans la fenêtre de vue 2D. Cela peut être fait en utilisant les outils de sélection, le menu de diffusion ou simplement en faisant glisser et en déposant les appareils.



1.3. Contrôler vos lumières

Faders et features

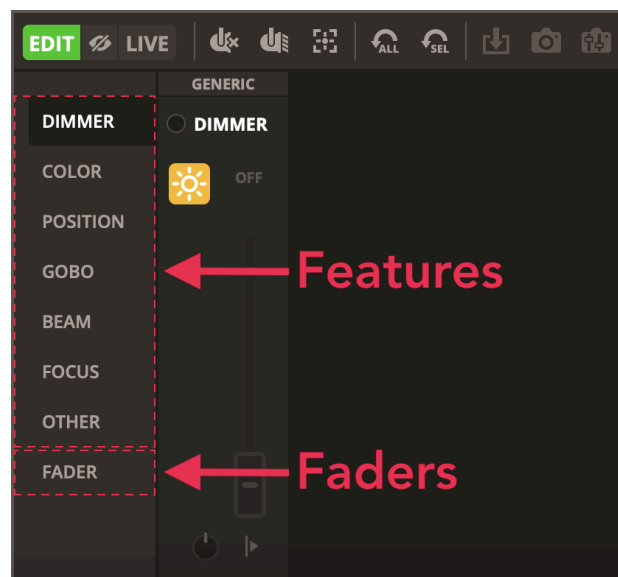
Les luminaires peuvent être contrôlés soit par les fonctionnalités (Features en anglais), soit par les faders. Pour commencer, assurez-vous qu'une scène est sélectionnée, puis sélectionnez les appareils que vous souhaitez contrôler. Vous ne pouvez sélectionner que les appareils qui font partie du groupe actif actuel, alors assurez-vous que vous êtes dans le bon groupe ou que l'onglet « All » est sélectionné. Vous pouvez utiliser le bouton « Activer le faisceau » en haut de la fenêtre des faders pour ouvrir le dimmer et définir tous les autres canaux requis pour voir le faisceau lumineux (par exemple, obturateur, iris, etc.). Il existe deux manières légèrement différentes de contrôler vos lumières, l'une appelée « Features » et l'autre appelée « Faders ».

Les « Features » sont accessibles dans les onglets Dimmer, Couleur, Position, Gobo, Beam, Focus et Autres. Vous verrez un mélange de commandes comprenant :

- Des boutons, qui vous permettent d'accéder à un préréglage (c'est-à-dire un Gobo ou une couleur particulière dans une roue chromatique).
- Des faders, qui vous permettront de contrôler des préréglages linéaires (par exemple la fréquence d'un strobe).
- Une grille XY pour le contrôle panoramique/inclinaison.
- Un sélecteur de couleurs pour les appareils de mélange de couleurs.

Les « Faders » se trouvent dans l'onglet « Faders ». Cela affichera la gamme complète des canaux définis dans le profil de l'appareil dans l'ordre. Ici, vous pouvez voir la plage complète des faders DMX de 0 à 255 pour chaque canal. Un clic droit sur l'icône en haut du canal vous permettra de voir la liste complète des préréglages pour ce canal particulier.

Chaque canal peut être activé et désactivé en cliquant sur le cercle en haut du fader. Si un canal est désactivé, il ne sera pas utilisé dans la scène. Par exemple : si les scènes A et B contrôlent un appareil où le canal Dimmer est activé dans la scène A mais désactivé dans la scène B, le dimmer ne sera pas affecté lorsque la scène B est déclenchée et restera à la valeur définie par la scène A. Cependant, si le canal Dimmer de la scène B est activé, la valeur du canal Dimmer sera remplacée par celle de la scène B.

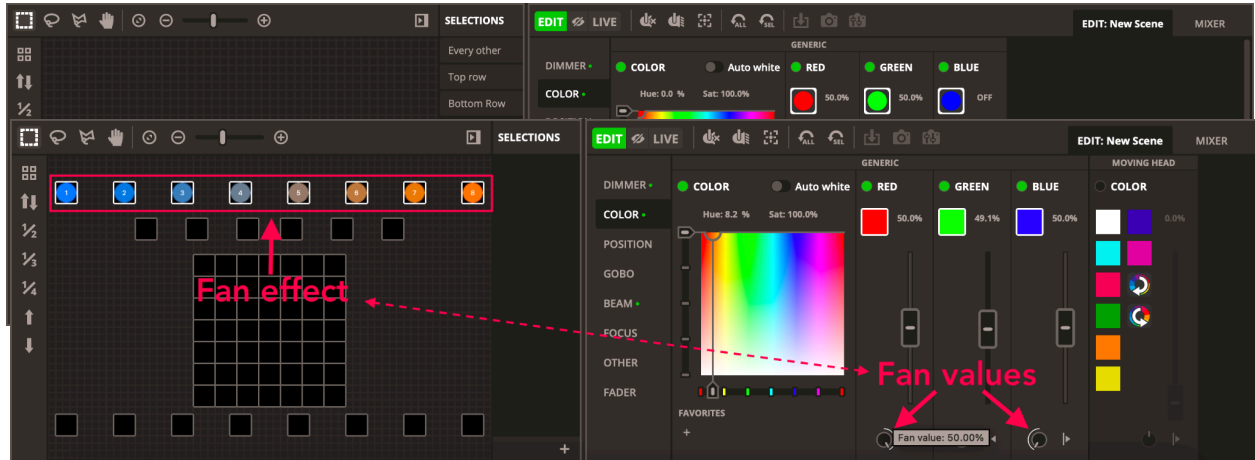


Création de distributions linéaires

En plus de définir des valeurs fixes avec les « Features », il est également possible de définir une plage de valeurs sur une sélection d'appareils. Par exemple, une sélection de luminaires mobiles

peut être configurée pour se déployer dans différentes positions. Pour créer une distribution linéaire, utilisez les paramètres de distributions qui apparaissent sous les curseurs de Features pertinents. La distribution sera organisée en fonction du type et de la valeur de la distribution ainsi que de l'index des luminaires sélectionnés.

Il existe deux types de distributions :



- « distribuer depuis le début » : Définit l'effet par ordre croissant/décroissant en fonction de l'index du luminaire et de la valeur de la distribution.
- « distribuer depuis le centre » : Définit l'effet pour qu'il commence au centre et se diffuse dans les deux directions, ou commence à l'extérieur et se diffuse vers le centre en fonction de la valeur de la distribution.

1.4. Créer des scènes

De plus amples informations peuvent être trouvées dans la section 4- ['Contrôle \(programmation\)'](#).

Scènes et banques

Toutes les scènes sont organisées en « banques » dans Daslight 5. Par défaut, une scène peut être jouée à la fois dans chaque banque. Les banques sont conçues pour être empilées, par exemple il peut y avoir un groupe pour les effets de couleur, un groupe pour les effets de mouvement et un groupe pour les effets stroboscopiques, etc. Pour créer une nouvelle banque, vous pouvez appuyer sur le bouton « + » en haut de l'écran, juste en dessous des onglets Setup, Control et Touch.

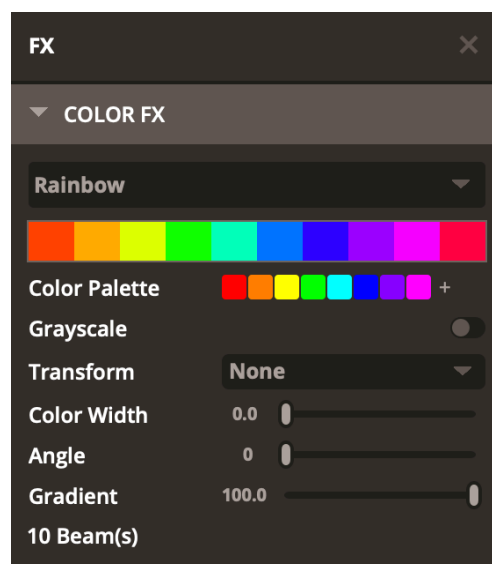
Pour créer une nouvelle scène dans une banque, vous pouvez appuyer sur le bouton « + » dans la section des commandes de banque. Par défaut, toute nouvelle scène sera une scène « statique ».

Pour modifier/sélectionner une scène, vous pouvez cliquer sur le grand rectangle situé à droite du bouton de la scène.



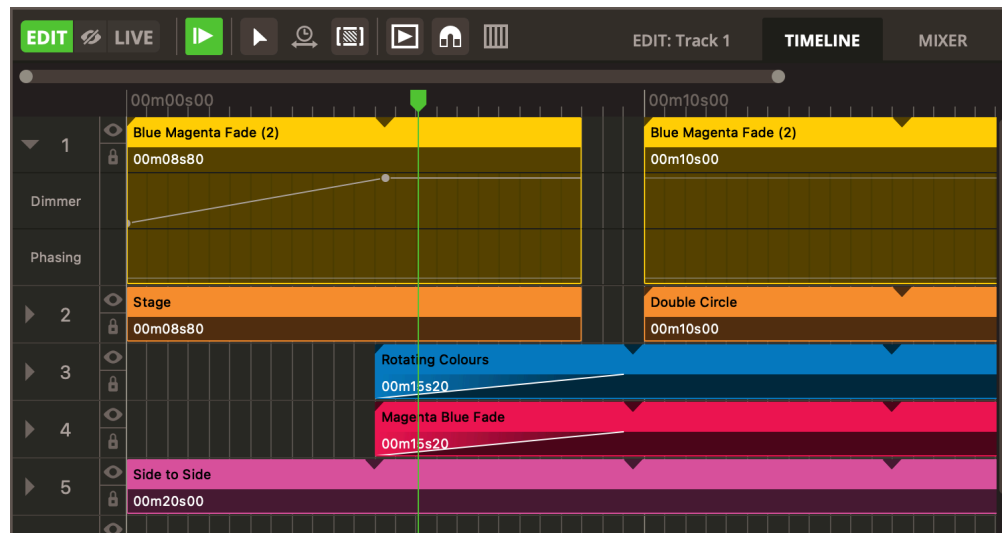
Générer des effets

Une fois que vous avez sélectionné une scène à modifier, vous pouvez y charger un effet en utilisant les options de type de scène à droite de l'écran. Chaque type de scène aura un effet distinct et sera accompagné d'un ensemble différent d'options/paramètres pour créer l'effet souhaité. Une liste complète de chaque type de scène et comment les utiliser peut être trouvée dans la section 4.2. '[Création de scènes - Types de scènes](#)'.



Super scènes

Une super scène fonctionne légèrement différemment de tous les autres types de scène. Lorsque vous créez une super scène, vous verrez une vue chronologique dans le coin inférieur droit de l'écran au lieu de l'affichage habituel des fonctionnalités/faders. Au sein de cette timeline, vous pouvez importer d'autres scènes, ainsi que des fichiers audio pour créer un spectacle de lumière complexe avec des possibilités de synchronisation très précises. Une super scène a une chronologie qui se joue de gauche à droite, avec des piles de scènes superposées de haut en bas appelées « pistes ». Vous pouvez ajouter de nouvelles scènes ou fichiers audio dans la timeline en les faisant simplement glisser et en les déposant, ou en cliquant avec le bouton droit sur une section vide d'une piste, puis en appuyant sur « Insérer > Insérer une scène/Insérer de l'audio ». De plus amples informations sur les super scènes peuvent être trouvées dans la section 4.3. '[Créer des scènes - Super Scènes](#)'.

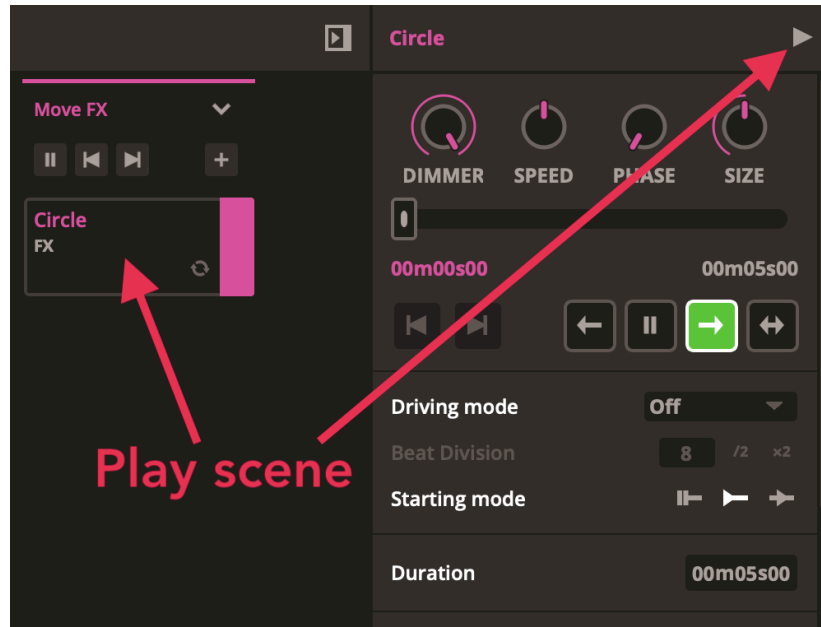


1.5. Contrôle en direct

De plus amples informations peuvent être trouvées dans la section 5 '[Contrôle \(en direct\)](#)'.

Lecture de scènes

La façon la plus simple de déclencher une scène est de cliquer sur la section gauche du bouton de scène. Vous pouvez également lire la scène sélectionnée à l'aide du bouton « Lire la scène » situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre d'édition des scènes. Une fois qu'une scène est en cours de lecture, vous pouvez utiliser les boutons « Démarrer la scène suivante » ou « Démarrer la scène précédente » pour passer d'une scène à l'autre dans la banque.



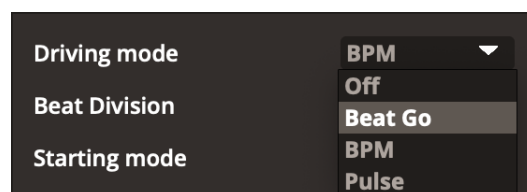
Play scene

Synchronisation son/lumière et BPM

Dans l'onglet Propriétés de votre scène, vous retrouverez toutes vos options de synchronisation. Le paramètre « Mode de lancement » vous permettra de choisir comment vous souhaitez que votre scène soit jouée. Les options sont les suivantes :

- **Off** (par défaut) : La scène sera lue selon la durée définie.
- **BeatGO**: La scène sera lue en fonction de la durée, mais le curseur de lecture comporte désormais des divisions de temps auxquelles vous pouvez accéder à l'aide des boutons BeatGO ou Division précédente/suivante.
- **BPM**: La scène sera jouée selon le tempo du projet. Le curseur de lecture affichera désormais les divisions de temps auxquelles vous pouvez accéder à l'aide des boutons Division précédente/suivante.
- **Pulse**: La scène sera jouée en fonction de la durée, mais l'effet passera à la division de temps suivante chaque fois que l'entrée audio dépasse le seuil (réglé avec le curseur Pulse en haut à droite de l'écran). Pour activer cela, vous devrez définir vos paramètres d'entrée audio dans la fenêtre Paramètres.

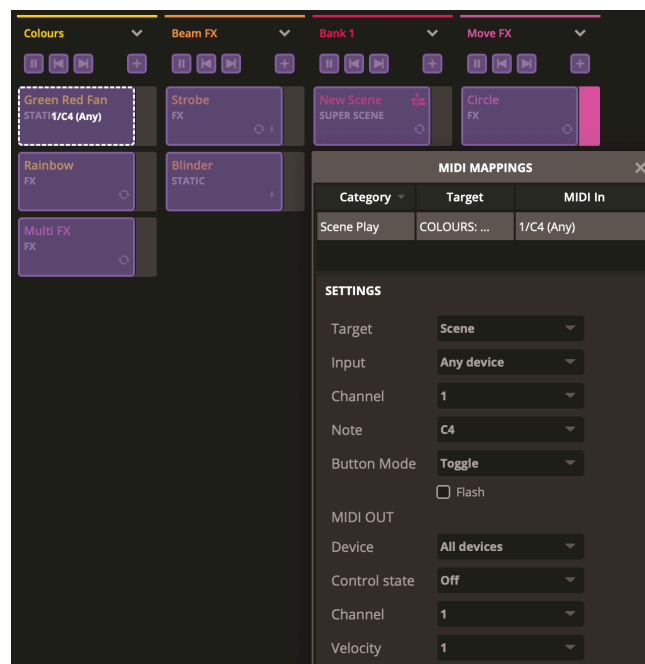
Si le mode sélectionné est BeatGo, BPM ou Pulse, vous pouvez définir le nombre de divisions dans la section Divisions des battements. Vous pouvez appuyer sur « /2 » pour réduire de moitié ou « x2 » pour doubler le nombre de divisions.



Options d'affectations

Les scènes, faders, boutons et molettes peuvent tous être assignés à différents types de matériel. Vous pouvez ainsi faire des affectation clavier pour déclencher des actions avec le clavier de votre ordinateur, des affectations MIDI, DMX, Ports, OSC. La dernière option est le mappage Touch, qui vous permettra d'assigner les fonctions en interne sur l'écran « Touch » de Daslight (plus d'informations à ce sujet peuvent être trouvées dans la section 6. ['Touch'](#)). Les différents types d'affectation ont des différences de fonctionnement et offrent différentes options de personnalisation. Cependant, le processus de création d'une affectation est très similaire :

1. Sélectionnez le type d'affectation que vous souhaitez créer. Vous pouvez choisir le mappage clavier, MIDI et Touch dans le coin supérieur droit de l'écran, ou dans la liste complète des types d'afec via le menu déroulant « Mappings » dans la barre d'outils.
2. Sélectionnez une fonction (scène, fader, bouton ou molette) mise en évidence par la superposition colorée.
3. Déclenchez le contrôle concerné auquel vous souhaitez assigner la fonction. Suivant le type d'affectation, cela peut être un fader sur votre contrôleur MIDI, une touche de votre clavier, un bouton de port sur votre interface DMX.



Mixeur en direct

L'onglet Live Mixer est accessible via le bouton dans le coin supérieur droit du panneau de configuration. Chaque groupe d'appareils aura son propre « mixeur », ainsi qu'un « mixeur » général pour tous les appareils. Une liste complète des commandes et de leur fonction se trouve à la section 5.8. « Commandes en direct – Mixeur en direct ».

Les commandes du Live Mixer peuvent être manipulées en cliquant et en faisant glisser le bouton gauche et elles peuvent également être mappées sur des contrôleurs externes ou sur l'écran Touch à l'aide des différents paramètres de affectation.



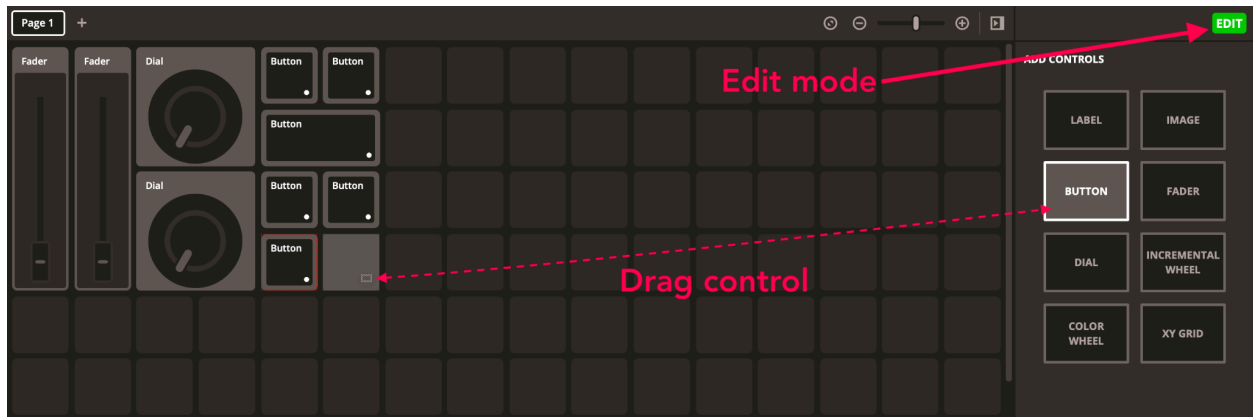
1.6. Création d'une interface Touch

Sur l'écran Touch, vous pouvez créer votre propre interface utilisateur personnalisée pour contrôler votre spectacle de lumière. Cette interface utilisateur personnalisée peut ensuite être liée à votre smartphone ou tablette, vous permettant de contrôler Daslight 5 à distance.

Configuration de votre interface Touch

Lorsque vous ouvrez l'écran Touch pour la première fois, vous remarquerez un grand espace vide à gauche et une liste de commandes à droite. Pour commencer à créer votre interface utilisateur,

vous devrez d'abord activer le mode Edit via le bouton « Edit » dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Vous verrez maintenant les lignes de la grille apparaître sur le côté gauche de l'écran.

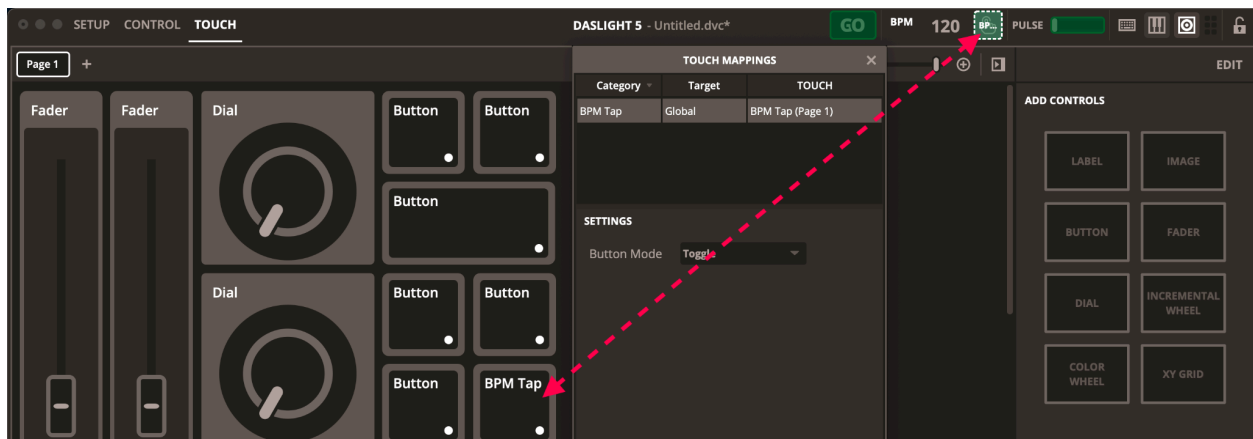


Mappage des fonctions aux contrôles

Le moyen le plus rapide d'attribuer une fonction (c'est-à-dire un bouton de scène, un fader stroboscopique, un numéro abrégé, etc.) à l'écran Touch est simplement de localiser la fonction souhaitée dans l'écran de contrôle, puis de maintenir « Option » (Mac) ou « Alt » (Windows) et cliquez avec le bouton gauche sur la fonction pour créer automatiquement un contrôle sur votre interface utilisateur.

Vous pouvez également le configurer manuellement en procédant comme suit :

1. Faites glisser et déposez un contrôle du côté droit de l'écran Touch dans la grille de l'interface utilisateur.
2. Appuyez sur le bouton « Touch Mappings » dans le coin supérieur droit de votre fenêtre Daslight.
3. Accédez à la fonction que vous souhaitez attribuer à votre commande Touch (c'est-à-dire attribuer le Dimmer d'un appareil à une commande Touch Fader).
4. Appuyez/déplacez la fonction que vous souhaitez attribuer.
5. Ouvrez l'écran Touch et désactivez le mode Edit.
6. Appuyez/déplacez la commande à laquelle vous souhaitez attribuer la fonction.



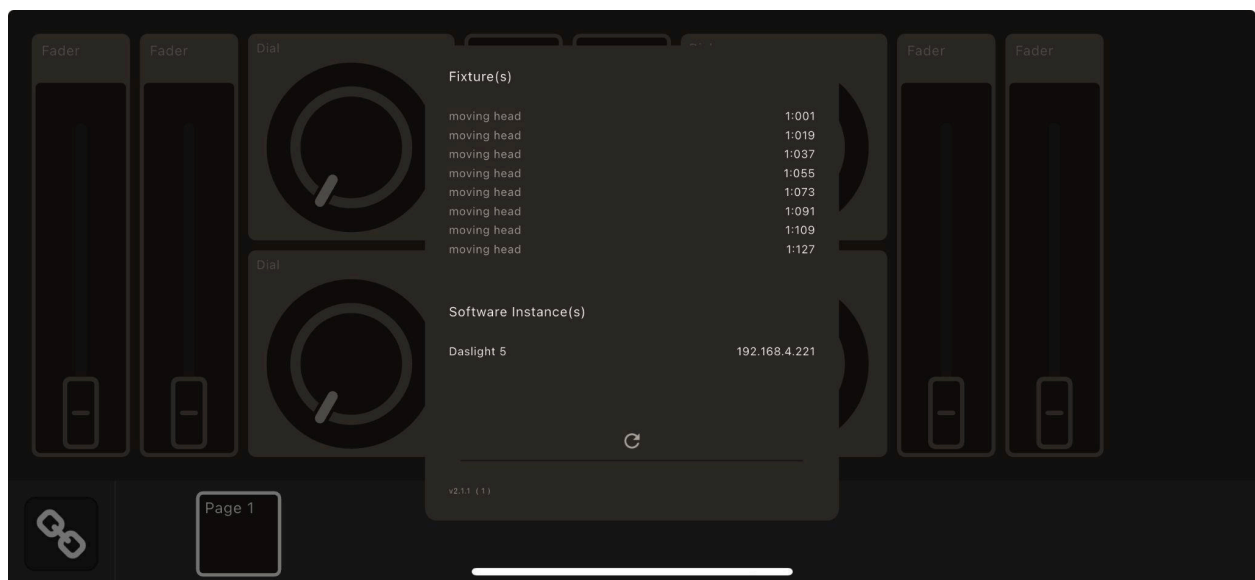
Contrôler votre projet à distance

Vous pouvez visualiser et contrôler votre fenêtre Daslight Touch à l'aide de votre smartphone ou tablette avec la toute nouvelle application Daslight Remote, désormais disponible sur Google Play/Apple App Store.

Daslight Remote fonctionne sur un réseau local, par conséquent l'ordinateur exécutant Daslight 5 et l'appareil mobile exécutant Daslight Remote doivent être connectés au même réseau wifi. Lorsque l'application est lancée pour la première fois, vous verrez une page vide. La sélection du bouton « Instances logicielles » (coin inférieur gauche de votre écran) affichera alors toutes les instances Daslight 5 sur le réseau local. Sélectionnez la bonne instance (cela affichera l'adresse IP de votre ordinateur ainsi que le nom de l'instance vue depuis l'application défini dans l'onglet Général de la fenêtre Paramètres à la ligne 'Remote Instance name') pour vous connecter.

La taille/le zoom de votre interface utilisateur dépendra des dimensions de l'appareil sur lequel vous exécutez Daslight Remote. L'interface utilisateur se redimensionne automatiquement pour s'adapter à tous les contrôles dans la vue à la plus grande taille possible.

Une fois connecté, vous pourrez déclencher des boutons, contrôler les molettes/faders, changer de page, etc. à distance depuis l'application !



2. Introduction

2.1. Qu'est-ce que le DMX ?

DMX est un système de contrôle d'éclairage universel. Il signifie « Digital multiplex » et est un système de données numériques qui permet à un contrôleur DMX de prendre le contrôle de n'importe quel appareil compatible DMX, quel que soit le fabricant. Les appareils DMX sont habituellement appelés « Fixtures » ou « Drivers ». Chaque appareil dispose d'une entrée DMX et d'une sortie DMX. Jusqu'à 32 appareils peuvent être connectés en série. Pour les connexions de plus de 32 appareils, un répartiteur DMX doit être utilisé.

Chaque appareil DMX utilise un certain nombre de canaux. Par exemple, il peut y avoir 1 canal pour régler le gobo, 3 canaux pour régler la couleur, 2 canaux pour le mouvement, 1 canal pour contrôler le dimmer etc... Un univers DMX peut contrôler jusqu'à 512 canaux. Une fois l'univers rempli, vous devez utiliser une deuxième connexion depuis le contrôleur. L'exemple ci-dessous montre 2 lyres et 1 LED Par qui occupent un total de 30 canaux.

Chaque appareil a besoin d'une adresse pour que le logiciel sache quel appareil il contrôle. L'adresse détermine le canal de départ. Dans l'exemple ci-dessous, le LED Par occupe les canaux 25, 26, 27, 28, 29, 30. Une adresse est généralement définie via un affichage numérique ou un ensemble de commutateurs appelés commutateurs DIP.

2.2. Qu'est-ce que Daslight 5 et de quel matériel ai-je besoin ?

Daslight 5 est un logiciel de contrôle d'éclairage DMX. Il peut être utilisé pour contrôler tout type de lumière DMX. Le logiciel a été spécialement conçu pour contrôler l'éclairage des discothèques, des clubs, des théâtres et des spectacles en direct, et peut également être utilisé pour contrôler l'éclairage architectural. Pour utiliser le logiciel, vous devrez connecter une interface USB-DMX compatible via USB ou Ethernet. Celui-ci convertit les informations envoyées par le logiciel en DMX qu'un luminaire peut comprendre. Le logiciel peut également envoyer Art-Net sur un réseau local à condition qu'un appareil compatible soit connecté (plus d'informations dans la rubrique '[Appareils DMX et Art-Net](#)').



Qu'est-ce qui est inclus?

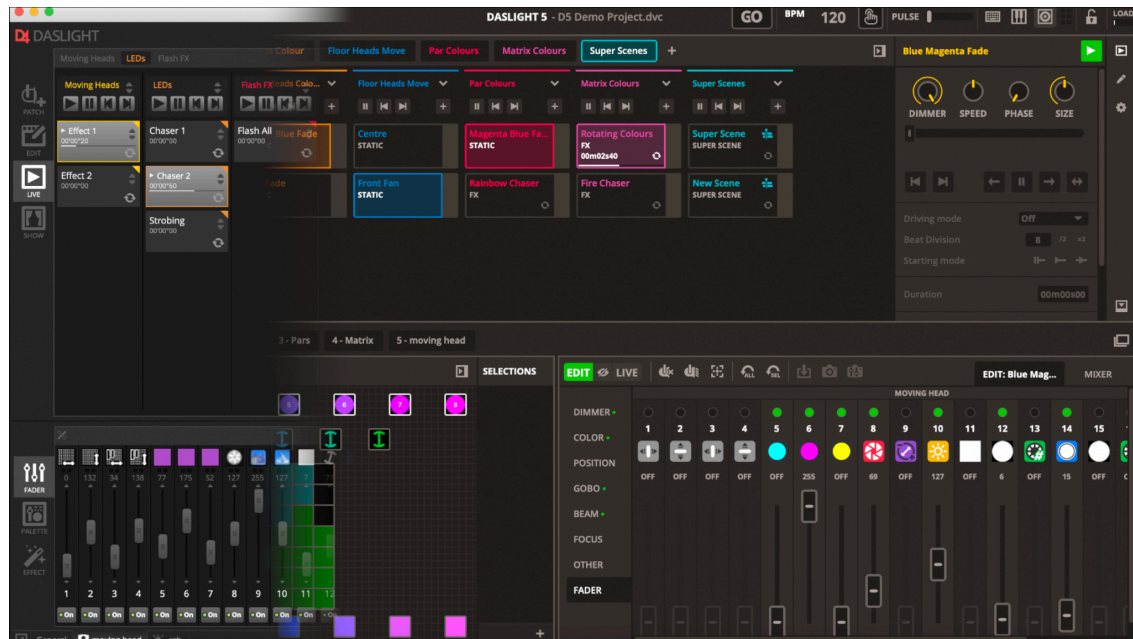
Il existe plusieurs outils d'application inclus dans Daslight :

- **Daslight 5** - le logiciel de pilotage de l'éclairage
- **Easy View** - un visualiseur 3D temps réel qui vous permet de tracer une scène virtuelle vous permettant de programmer vos lumières hors site
- **Hardware Manager** - un outil de maintenance matérielle DMX qui peut être utilisé pour mettre à niveau le firmware et définir des paramètres autonomes spécifiques tels que l'horloge/calendrier interne



2.3. Quoi de neuf dans Daslight 5 ?

Daslight 5 a été entièrement repensé avec une nouvelle interface utilisateur et des améliorations du flux de travail global. Les utilisateurs de versions logicielles antérieures constateront que nous avons conservé toutes les fonctionnalités importantes intactes, tout en ajoutant de nombreuses nouvelles fonctionnalités. Nous découvrirons ici quelques nouveautés disponibles dans Daslight 5 :

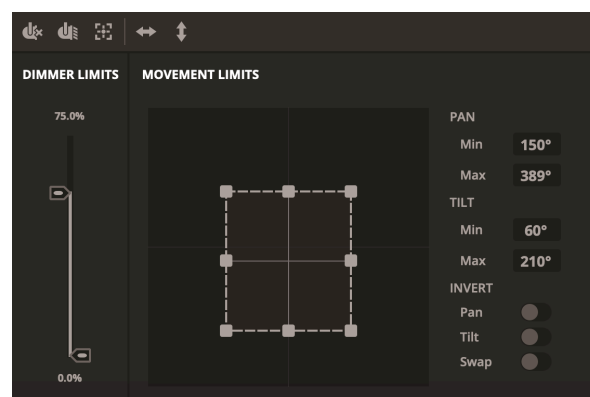


Mise en page

L'écran « Patch » de Daslight 4 a été désormais connu renommé « SETUP », les écrans « Modifier » et « Live » de Daslight 4 sont désormais fusionnés sous le nom « CONTROL », et le mode « Afficher » du Daslight précédent s'appelle désormais « TOUCH ».

Limites des luminaires

Vous pouvez désormais définir les limitations de dimmer et de mouvement sur vos appareils à partir de l'écran de configuration.

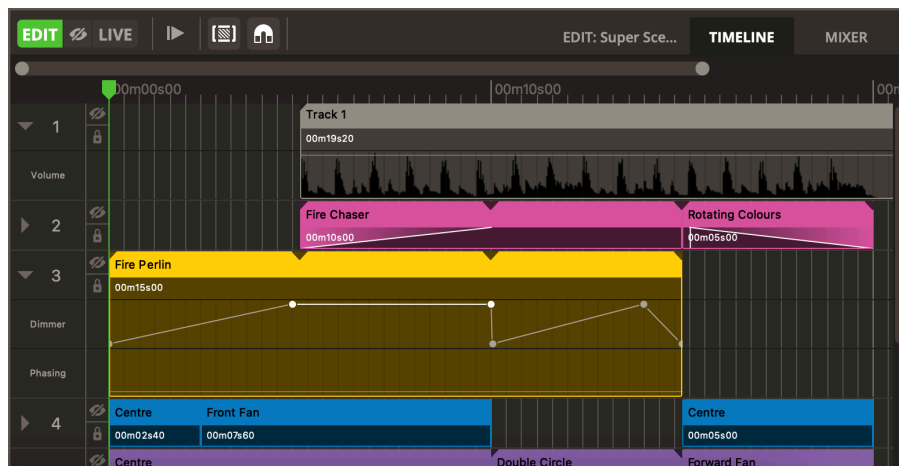


Effets

Les effets n'ont plus besoin d'être générés par étapes et ils sont tous générés en temps réel. Vous pouvez également choisir entre des types d'effets absolus et relatifs.

Super scènes

Vous pouvez désormais empiler des effets dans une « Super Scène » dotée d'une chronologie, d'une fonction de fondu d'entrée/sortie, ainsi que d'une automatisation de dimmer/phasage. Vous pouvez également importer un fichier audio dans une Super Scène pour synchroniser votre spectacle de lumière. La piste audio est quant à elle dotée d'une automatisation de volume.



Mélangeur et commandes en direct

Il existe désormais plus de façons que jamais de contrôler votre spectacle de lumière en direct ! À l'aide de l'onglet Mixer, vous avez la possibilité de modifier facilement votre performance en direct.



3. Configuration

3.1. Profils de luminaires

Un profil d'appareil (souvent appelé personnalité d'appareil) est un fichier contenant toutes les informations sur un appareil particulier. Ceci comprend:

- **Informations sur le luminaire** - Nombre de canaux, type de lampe, nom, nombre de faisceaux.
- **Informations sur la chaîne** - Gobo, Couleur, Pan/Tilt, Shutter, Iris, Zoom etc.
- **Informations prédéfinies** - Les préréglages sont à l'intérieur d'un canal. Par exemple : Gobo étoile, Strobe activé, Macro 01, Obturateur fermé, etc.

Daslight 5 prend en charge les profils de luminaires SSL2. Une bibliothèque de plus de 15 000 profils est incluse avec le logiciel. Les profils peuvent être créés et modifiés avec le site Web en ligne Profile Builder profil.nicolaudiegroupp.com. La précision du profil du luminaire est très importante, par exemple si le canal « Dimmer » n'est pas au bon endroit, vous ne verrez pas de faisceau lumineux lorsque vous cliquerez sur le bouton « Beam Open » dans Daslight 5.



3.2. Patcher les appareils

Bibliothèque de luminaires

Avant de pouvoir commencer la programmation, un appareil doit être patché (ou ajouté) au logiciel. Les appareils peuvent être choisis dans la liste de la bibliothèque d'appareils à gauche de l'écran de configuration. Il existe 4 types de bibliothèques différents que vous pouvez afficher :

1. **Affichez vos luminaires locaux:** Affiche les appareils téléchargés à partir du dossier ScanLibrary.

2. **Afficher les luminaires Cloud publics:** Affiche les luminaires disponibles sur le Cloud public (connexion internet requise).
3. **Affichez les luminaires Cloud de l'utilisateur:** Affiche les appareils disponibles sur le compte Cloud de l'utilisateur (connexion Internet requise).
4. **Affichez les luminaires de votre projet:** Affiche les appareils déjà patchés dans le projet actuel.

Pour patcher un appareil, faites glisser un appareil depuis la gauche et déposez-le sur la grille de patch à droite, ou sélectionnez un appareil à gauche et cliquez sur le bouton « Patch ». Assurez-vous que l'adresse à laquelle l'appareil a été patché correspond à l'adresse de l'appareil en réalité.

L'exemple ci-dessous montre 4 lyres raccordées aux adresses 1, 19, 37 et 55. L'adresse est normalement définie soit par un affichage numérique sur le luminaire lui-même, soit via un ensemble de commutateurs DIP.

- a. **Rechercher un profil:** Recherchez un luminaire ou une marque spécifique.
- b. **Actualiser la bibliothèque:** Actualisation de la bibliothèque de luminaires.
- c. **Importez un fichier de luminaire depuis votre disque:** Importez un fichier .ssl2 dans la bibliothèque.
- d. **Sélectionnez un univers DMX à visualiser:** Accédez à un univers DMX spécifique à l'aide de la liste déroulante ou des flèches gauche/droite.
- e. **Vue Grille/Liste:** Affichez les appareils patchés sous forme de grille ou de liste.
- f. **Univers DMX:** Sélectionnez un univers DMX dans lequel patcher votre appareil.
- g. **Adresse de départ:** Sélectionnez un canal DMX de départ pour votre appareil.
- h. **Nombre de projecteurs:** Choisissez combien de projecteurs doivent être patchés.
- i. **Index:** Choisissez un numéro d'index pour l'appareil (les effets sont créés dans l'ordre d'index lorsque le bouton « Sélectionner tout » est cliqué dans la fenêtre de l'appareil).
- j. **Patch:** Ajoutez les appareils à votre projet selon les paramètres ci-dessus.

The screenshot displays the 'PATCH' interface with a grid of DMX universes. The grid shows universes 1 through 14, each with a 'moving head' and a starting address. The fixtures are listed in a grid format, with addresses ranging from 1 to 512. Red arrows point to various UI elements:

- a) Search for fixtures input field.
- b) Refresh button.
- c) Import file button.
- d) Universe 1 dropdown menu.
- e) GRID/LIST toggle buttons.
- f) DMX Universe dropdown menu.
- g) Starting address input field.
- h) Number of fixtures input field.
- i) Index input field.
- j) PATCH button.

Universe	Address	Fixture
1	1	1.moving head
2	19	2.moving head
3	37	3.moving head
4	55	4.moving head
5	73	5.moving head
6	91	6.moving head
7	109	7.moving head
8	127	8.moving head
9	145	9.moving head
10	163	10.moving head
11	181	11.moving head
12	199	12.moving head
13	217	13.moving head
14	235	14.moving head

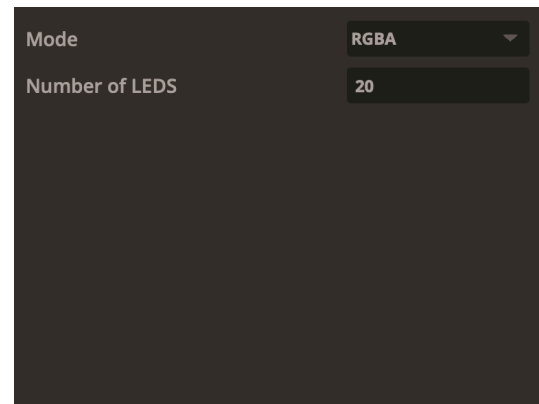
Vous pouvez mettre en surbrillance/sélectionner plusieurs appareils à la fois dans la vue grille ou liste pour les déplacer à une adresse différente. Vous pouvez également changer d'univers à la sélection en survolant les boutons "Univers Précédant" ou "Univers Suivant". Vous pouvez enfin faire un clic droit sur la sélection pour afficher diverses options (copier/coller, supprimer, dupliquer, ajouter au groupe, etc.).

Importer un profil

Si vous avez un profil de luminaire .ssl2 que vous souhaitez importer dans Daslight 5, vous pouvez le faire en sélectionnant le bouton « Importer un profil », puis en sélectionnant le fichier approprié dans votre répertoire de fichiers.

Fixations matricielles et à bandes

Vous pouvez désormais créer instantanément des luminaires Matrix et Strip dans Daslight 5. Pour les luminaires Matrix, vous pouvez sélectionner le mode LED (RGB, RGBW, WWCW, etc.), la largeur/hauteur de la matrice et la disposition. Pour les luminaires Strip, vous pouvez sélectionner le mode LED et le nombre de LED que vous souhaitez avoir dans votre luminaire.

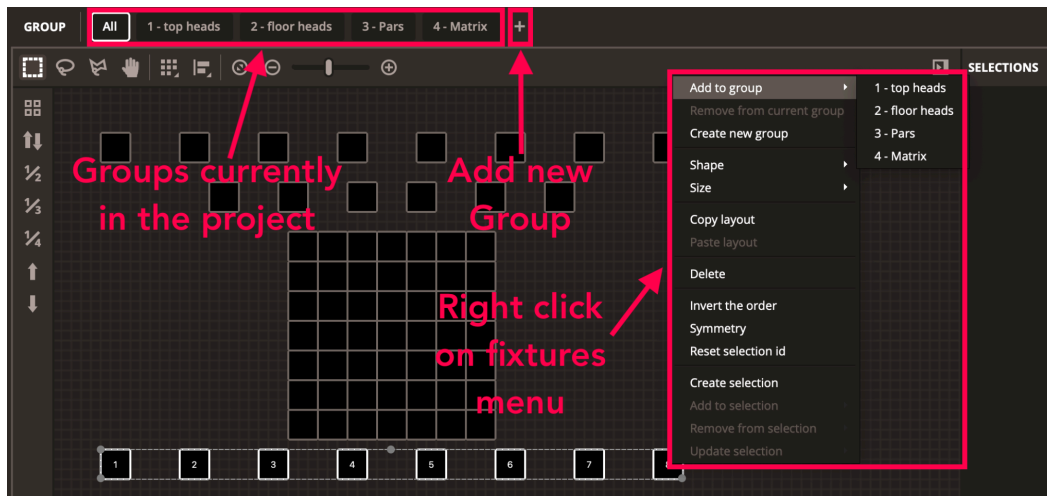


Groupes de luminaires

Les groupes de luminaires sont utilisés pour organiser et gérer vos luminaires. Par exemple, vous souhaitez peut-être regrouper tous les appareils d'un certain type ou par emplacement (c'est-à-dire les lumières du bar, les lumières de la scène, etc.). Dans Daslight 5, vous pouvez désormais avoir différents types de luminaires dans le même groupe. Vous pouvez renommer ou supprimer un groupe en cliquant avec le bouton droit sur le bouton du groupe.

Lorsque vous allez patcher un appareil, il vous demandera si vous souhaitez créer un nouveau groupe. Si vous sélectionnez « Oui », l'appareil sera ajouté à un nouveau groupe. Si en revanche vous sélectionnez « Non », l'appareil sera placé dans le groupe déjà sélectionné. Vous pouvez également créer un nouveau groupe en sélectionnant le symbole « + » dans l'onglet Groupes.

Vous pouvez supprimer un appareil d'un groupe, ajouter un appareil à un groupe existant ou ajouter un appareil à un nouveau groupe en cliquant avec le bouton droit sur un appareil dans la vue 2D ou dans la grille/liste de patches.



3.3. Propriétés du luminaire

Propriétés

Pour modifier le fonctionnement d'un appareil particulier, cliquez sur le bouton « Liste ». Une liste de tous les appareils patchés s'affiche avec leur adresse DMX, le nom de l'appareil, le nom du canal et l'emplacement du profil de l'appareil. Pour afficher les canaux utilisés par un appareil particulier, cliquez sur le triangle à gauche de l'adresse de l'appareil. Plusieurs cases à cocher sont visibles à droite :

1. **Activer/Désactiver le fondu:** détermine si le canal suit les temps de fondu par étapes.
2. **Dimmer:** détermine si le canal doit être atténué lorsque le dimmer principal ou le dimmer de scène est modifié.
3. **Valeur minimale/valeur maximale:** cette valeur est corrélée aux valeurs définies dans l'écran Limitations (voir ci-dessous).
4. **Inverser le panoramique:** Inverse la sortie du canal panoramique (lorsque le canal est à la valeur 0, le logiciel produira la valeur 255).
5. **Inverser l'inclinaison:** Inverse la sortie du canal d'inclinaison.

6. **Échanger panoramique/inclinaison:** permute les canaux Pan et Tilt. Lorsque le canal panoramique est modifié, le logiciel affichera les données sur le canal d'inclinaison et vice versa.

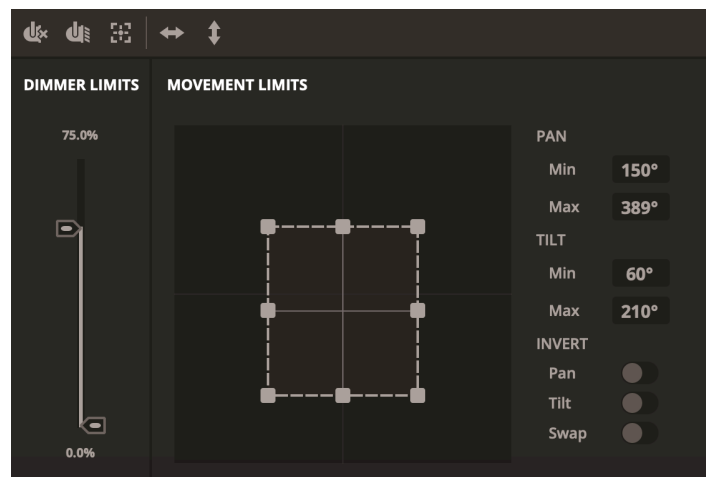
Address	Name	Library	Group	Fade	Dimmer	Min Value	Max Value	Invert Pan	Invert Tilt	Swap Pan/Tilt
UT: 001 - 018	1.moving head	_Generic/MOVING HEAD.asi2	top heads	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31.5%	68.52%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	X			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2	Y			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	46.7%	100.0%			
3	ApX			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31.5%	68.52%			
4	ApY			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	46.7%	100.0%			
5	Cyan			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
6	Magenta			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
7	Yellow			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
8	Iris			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
9	Zoom			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
10	Dimmer			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0%	100.0%			
11	Color			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
12	Gobo			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
13	RotGobo			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
14	Shutter			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
15	Gobo 2			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
16	RotGobo 2			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
17	Prism			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
18	Prism rotation			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
U1: 019 - 038	2.moving head	_Generic/MOVING HEAD.asi2	top heads	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
U1: 037 - 054	3.moving head	_Generic/MOVING HEAD.asi2	top heads	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
U1: 055 - 072	4.moving head	_Generic/MOVING HEAD.asi2	top heads	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
U1: 073 - 090	5.moving head	_Generic/MOVING HEAD.asi2	top heads	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
U1: 091 - 108	6.moving head	_Generic/MOVING HEAD.asi2	top heads	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

Limites

Lorsque vous avez sélectionné un appareil ou un groupe d'appareils, vous pouvez définir le dimmer et les limitations de mouvement dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour définir les limitations du dimmer, vous pouvez soit faire glisser les valeurs Min/Max du fader, soit saisir manuellement le nombre entre le minimum (généralement 0°) et la plage de panoramique/inclinaison maximale au-dessus/en dessous du fader. La plage de panoramique et d'inclinaison sera définie dans le profil du luminaire.

Pour définir les limitations de mouvement, vous pouvez soit faire glisser n'importe quel coin ou bord du carré, soit saisir les valeurs à droite de la grille. Vous pouvez également déplacer la zone de limitation en la sélectionnant à l'intérieur de la forme, puis en la faisant glisser pour la repositionner. Vous pouvez également inverser le Pan/Tilt à partir de cet écran, ou échanger les canaux Pan/Tilt à l'aide des boutons à bascule sur la droite.

Pour vous aider à définir les limitations, il existe quelques outils. Pour visualiser les limitations du dimmer, vous pouvez allumer/éteindre le(s) faisceau(x) à l'aide des boutons "Allumer le faisceau" et "Éteindre le faisceau". Pour visualiser les limitations de mouvement, vous pouvez activer les boutons "Centrer le faisceau", "Balayage Pan" et "Balayage Tilt".



3.4. Organisation des luminaires

Chaque luminaire est représenté par un carré/cercle/rectangle visible dans la fenêtre du luminaire en bas à gauche de l'écran. Les luminaires à faisceaux multiples tels que les barres LED sont affichés avec plusieurs formes reliées entre elles en une seule (chaque forme représentant un faisceau). Chaque forme est capable d'afficher les informations suivantes (en fonction des caractéristiques du luminaire lui-même) :

- Dimmer
- Obturateur/stroboscope
- Couleur
- Iris
- Rotation Gobo + Gobo



Naviguer dans la fenêtre du luminaire

Lorsque les appareils sont patchés, la position et le niveau de zoom de la fenêtre des appareils seront automatiquement définis afin que tous les appareils soient visibles. Les boutons suivants de la barre d'outils vous permettent d'ajuster la position et le niveau de zoom :

1. **Zoom ajusté:** Ajustez tous les appareils dans la vue et centrez la vue.
2. **Zoom arrière/Zoom avant:** Vous pouvez soit appuyer sur le bouton « - » pour effectuer un zoom arrière, sur le bouton « + » pour zoomer, soit utiliser le curseur entre les deux boutons.

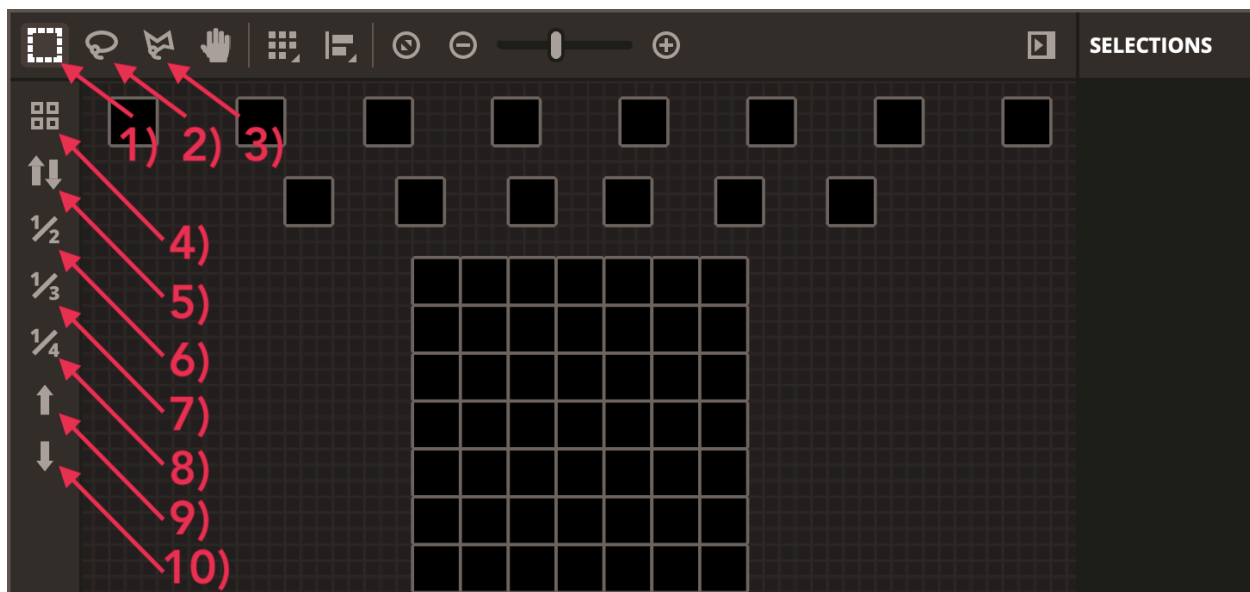
Pour déplacer vos appareils, vous pouvez simplement glisser et déposer la sélection d'appareils. Vous pouvez naviguer dans l'écran de vue 2D en maintenant Shift, en cliquant avec le bouton gauche et en faisant glisser la grille. Alternativement, vous pouvez activer le mode « Naviguer » dans la barre d'outils, puis simplement cliquer avec le bouton gauche et faire glisser pour déplacer la vue.



Sélection des appareils

Par défaut, les appareils peuvent être sélectionnés soit en cliquant sur les carrés, soit en faisant glisser un cadre autour de certains appareils (tout comme les icônes dans l'Explorateur Windows ou le Finder OS X). Des sélections multiples peuvent également être effectuées en maintenant « cmd » sur Mac ou « Ctrl » sur PC. Plusieurs autres options de sélection sont disponibles :

1. **Sélection rectangulaire** (par défaut) : Dessinez un rectangle et tous les appareils touchant ce rectangle seront sélectionnés.
2. **Sélection au lasso**: Dessinez une forme et tous les appareils contenus dans la zone en surbrillance seront sélectionnés.
3. **Sélection par survol**: Tracez une ligne et tout appareil touchant la ligne sera sélectionné.
4. **Tout sélectionner**: Sélectionne tous les appareils du groupe actif.
5. **Inverser la sélection**: Sélectionne tous les appareils qui ne sont actuellement PAS sélectionnés dans le groupe actif.
6. **Sélectionnez $\frac{1}{2}$** : Sélectionne les appareils 1, 3, 5, 7, 9, etc. en fonction de leur position dans l'écran de vue 2D.
7. **Sélectionnez $\frac{1}{3}$** : Sélectionne les appareils 1, 4, 7, 10, 13, etc. en fonction de leur position dans l'écran de vue 2D.
8. **Sélectionnez $\frac{1}{4}$** : Sélectionne les appareils 1, 5, 9, 13, 17, etc. en fonction de leur position dans l'écran de vue 2D.
9. **Décaler la sélection vers le haut**: Décale tous les appareils sélectionnés d'un pas vers la droite.
10. **Décaler la sélection vers le bas**: Déplace tous les appareils sélectionnés d'un pas vers la gauche.



Index des luminaires

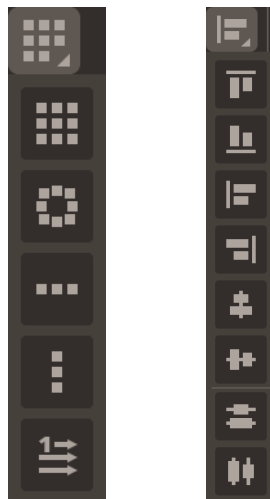
Au fur et à mesure que les appareils sont sélectionnés, un numéro apparaît au centre de la forme. Il s'agit de l'index des appareils. Il est important de sélectionner les appareils dans le bon ordre lorsque vous travaillez avec des effets car les effets sont générés dans l'ordre des index. Imaginez que vous ayez une ligne de luminaires et que vous souhaitez créer un effet de pixel avec un arc-en-ciel défilant de gauche à droite. Dans ce cas, assurez-vous que les index des appareils sont numérotés de gauche à droite comme le montre l'exemple ci-dessous. Lorsque les boutons de sélection rapide sont utilisés, les appareils sont indexés dans l'ordre spécifié dans la fenêtre de patch.



Positionner les appareils

Les appareils peuvent être positionnés manuellement dans la vue 2D en les faisant glisser/déposer. Si une sélection multiple de luminaires a été effectuée, vous pouvez modifier les positions relatives en ajustant la position du carré avec les petits cercles (comme redimensionner une image). La sélection peut également être pivotée en faisant glisser le petit cercle en haut au centre du périmètre de sélection. Les luminaires peuvent être rapidement positionnés dans un carré, une ligne, un cercle ou une matrice personnalisée en cliquant sur l'icône de forme dans le menu de diffusion.

Vous pouvez également utiliser le menu d'alignement pour aligner ou répartir vos appareils d'une manière spécifique. Par exemple, vous pouvez avoir une sélection de luminaires que vous souhaitez aligner verticalement mais rester dans leur position horizontale, ou vous pouvez souhaiter les distribuer pour avoir un espacement vertical/horizontal égal.



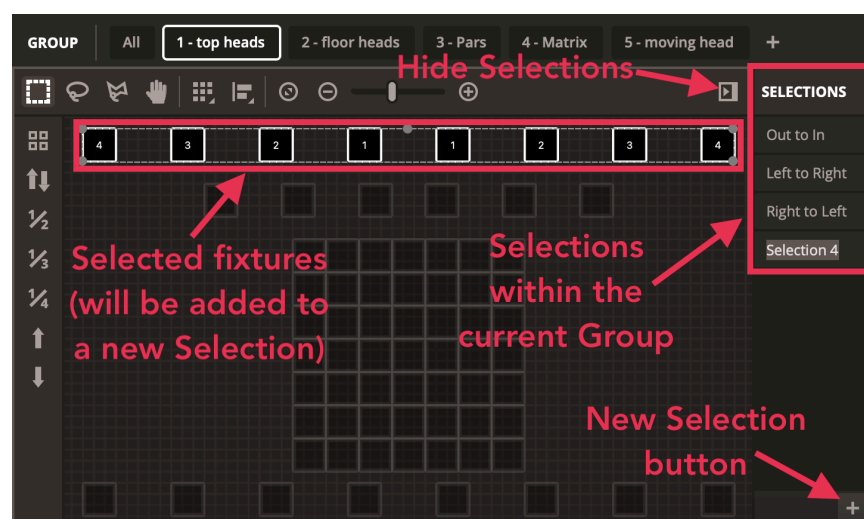
Positionnement matriciel avancé

Lors de la configuration d'une matrice personnalisée dans le menu de répartition, vous verrez l'écran de positionnement avancé. Ici, vous pouvez définir le nombre de lignes et de colonnes que vous souhaitez dans votre matrice, ainsi que l'ordre de l'index des appareils. Pour définir l'ordre d'index des appareils souhaité, vous verrez 16 options : le « 1 » indique d'où partira l'index et les flèches indiquent la direction que suivra la sélection.



Sélections

Au sein de chaque groupe, vous pouvez organiser vos appareils en sous-groupes appelés « Sélections ». Une sélection stockera également l'index du luminaire, permettant de créer plusieurs groupes avec différents ordres d'index pour différents looks d'effets. Pour créer une sélection, sélectionnez les appareils que vous souhaitez inclure dans le groupe et cliquez sur l'icône «+» en bas à droite de la fenêtre Vue 2D. Par défaut, les groupes sont nommés Sélection 1, Sélection 2, Sélection 3, etc. Vous pouvez masquer/afficher la fenêtre de sélection en appuyant sur le bouton fléché dans la barre d'outils supérieure de la vue 2D. Vous pouvez renommer/supprimer une sélection en faisant un clic droit dessus.



4. Contrôle (programmation)

4.1. Contrôler les luminaires

Les luminaires peuvent être contrôlés soit par des fonctionnalités, soit par des faders. Pour commencer, assurez-vous qu'une scène est sélectionnée, puis sélectionnez les appareils que vous souhaitez contrôler. En sélectionnant un appareil/un groupe d'appareils, vous pouvez utiliser le bouton « Allumer le faisceau » en haut de la fenêtre des appareils pour ouvrir le dimmer et définir tous les autres canaux requis pour voir le faisceau lumineux (par exemple, obturateur, iris, etc.). Vous pouvez également appuyer sur le bouton « Éteindre le faisceau » pour définir tous les canaux requis pour rendre l'appareil « black-out » (par exemple, dimmer, RGB, obturateur, etc.). Si vous disposez d'un appareil mobile, vous pouvez centrer sa position avec le bouton « Centrer le faisceau ».

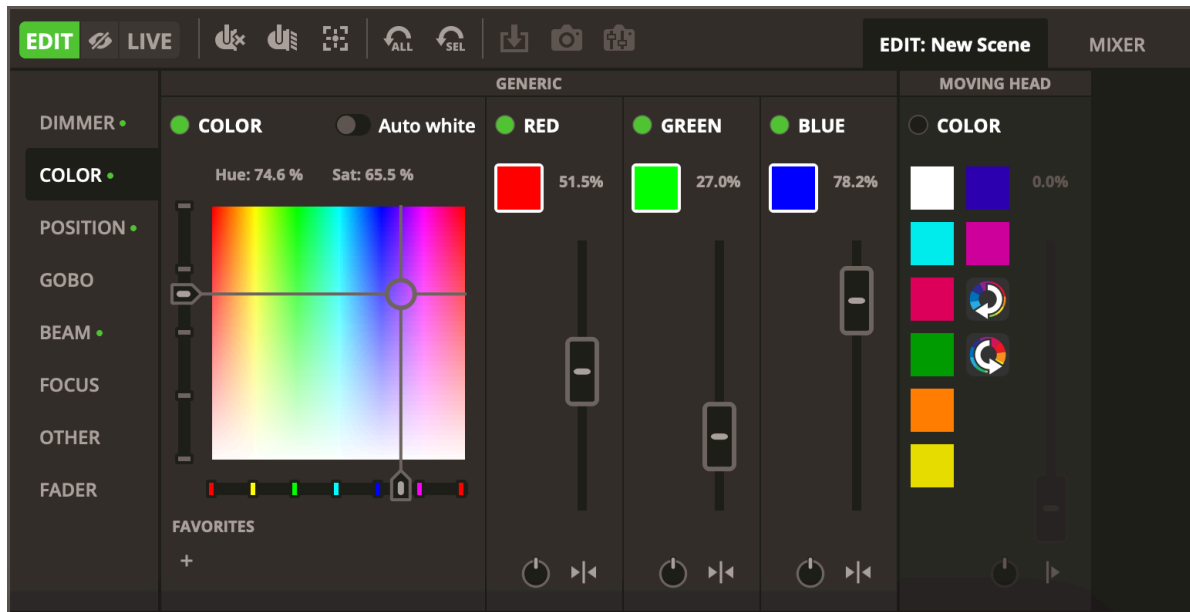


Caractéristiques

Les fonctionnalités vous permettent de contrôler rapidement les appareils en affichant les informations prédéfinies (c'est-à-dire Strobe On, Star Gobo, Rotation de la roue chromatique, etc.) dans chaque canal du ou des appareils sélectionnés. Cela signifie que toutes les fonctionnalités ne seront pas accessibles pour toutes les fonctionnalités (par exemple - si aucun des appareils sélectionnés n'a de canal Zoom, l'onglet Zoom n'affichera aucune option). Les fonctionnalités sont accessibles dans les onglets Dimmer, Couleur, Position, Gobo, Beam, Focus et Autres. Vous verrez un mélange de contrôles, notamment :

- Des boutons, qui vous permettront d'accéder à un préréglage (c'est-à-dire un Gobo ou une couleur particulière dans une roue chromatique).
- Des faders, qui vous permettront de contrôler des préréglages linéaires (c'est-à-dire la fréquence d'un Strobe). Tous les faders affichent une valeur comprise entre 0 et 100, plutôt que les valeurs DMX spécifiques.
- Une grille XY pour le contrôle panoramique/inclinaison. Cela peut être contrôlé en cliquant avec le bouton gauche et en faisant glisser le point à l'intersection des deux lignes, ou en cliquant n'importe où ailleurs sur la grille pour un réglage plus lent et plus fin. Vous pouvez également contrôler à l'aide des curseurs X (Pan) et Y (Tilt) en dessous/à gauche de la grille.

- Un sélecteur de couleurs pour les appareils de mélange de couleurs. Semblable à la grille XY, cela peut être contrôlé en cliquant avec le bouton gauche et en faisant glisser le point à l'intersection des deux lignes, ou en cliquant n'importe où ailleurs sur le sélecteur de couleurs pour un réglage plus lent et plus fin. Vous pouvez également contrôler à l'aide des curseurs X (Teinte) et Y (Saturation) en dessous/à gauche de la grille. Vous pouvez enregistrer les couleurs « Favoris » en sélectionnant le symbole « + ». Cette liste peut ensuite être utilisée pour un rappel rapide.



Faders

L'onglet Faders est situé juste en dessous des onglets Fonctionnalités. Cela affichera la gamme complète des canaux définis dans le profil de l'appareil dans l'ordre. Ici, vous pouvez voir la plage complète des faders de 0 à 255 pour chaque canal. Un clic droit sur l'icône sous le numéro de chaîne vous permettra de voir la liste complète des pré-réglages pour une certaine chaîne.

Vous pouvez définir la valeur d'un fader en cliquant avec le bouton gauche et en faisant glisser le fader lui-même, en cliquant avec le bouton gauche et en faisant glisser la valeur affichée, en double-cliquant sur la valeur affichée puis en tapant la valeur souhaitée, ou en cliquant avec le bouton droit sur un fader puis en sélectionnant le pourcentage souhaité.

Chaque canal peut être activé et désactivé en cliquant sur le point vert (On) ou noir (Off) en haut du fader. Si un canal est désactivé, il ne sera pas utilisé dans la scène. Par conséquent, si le même

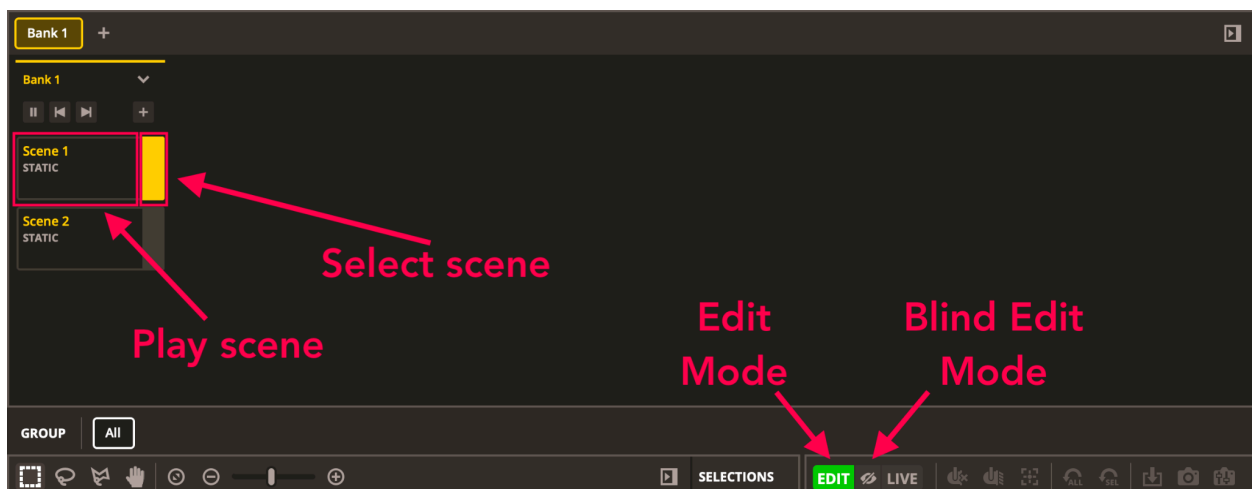
canal est utilisé dans une autre scène active, la valeur de sortie restera la même. Cependant, si le canal est activé et réglé sur 0, alors la valeur de sortie passera à 0 lorsque la scène est déclenchée.



Mode EDIT

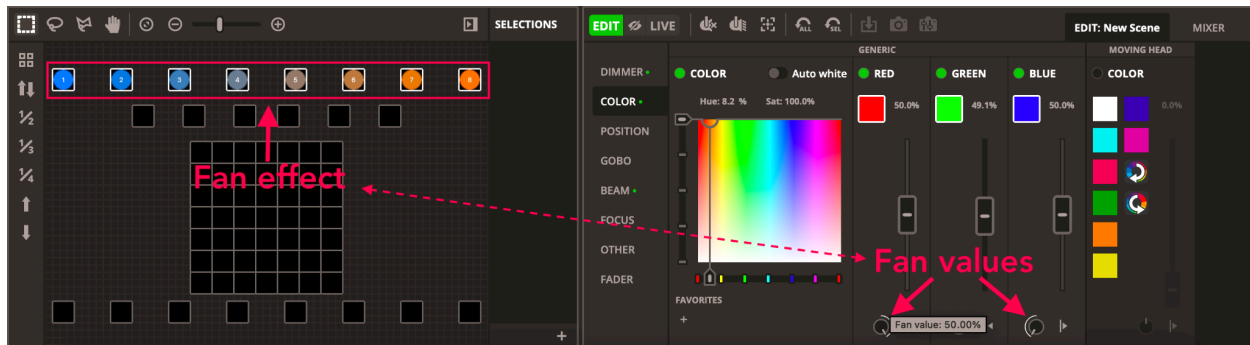
Pour sélectionner une scène à modifier, vous devez cliquer sur la grande section rectangulaire sur le côté droit de la scène. Pour ensuite modifier les paramètres d'une scène, vous devez être en mode EDIT (Édition). Ce mode est activé chaque fois que vous créez une nouvelle scène. Le mode édition est également verrouillé par défaut, mais vous pouvez le désactiver en cliquant avec le bouton droit sur le bouton EDIT.

Le mode Blind Edit est similaire au mode Edit, excepté le fait qu'il n'envoie pas les valeurs DMX de la scène sélectionnée. Ceci est particulièrement utile dans un scénario en direct, dans lequel vous souhaitez peut-être modifier une scène sans affecter le spectacle de lumière en cours.



Création de distributions linéaires

En plus de définir des valeurs fixes avec les « Features », il est également possible de définir une plage de valeurs sur une sélection d'appareils. Par exemple, une sélection de luminaires mobiles peut être configurée pour se déployer dans différentes positions. Pour créer une distribution linéaire, utilisez les paramètres de distributions qui apparaissent sous les curseurs de Features pertinents. La distribution sera organisée en fonction du type et de la valeur de la distribution ainsi que de l'index des luminaires sélectionnés.



Il existe deux types de distributions :

- « distribuer depuis le début » : Définit l'effet par ordre croissant/décroissant en fonction de l'index du luminaire et de la valeur de la distribution.
- « distribuer depuis le centre » : Définit l'effet pour qu'il commence au centre et se diffuse dans les deux directions, ou commence à l'extérieur et se diffuse vers le centre en fonction de la valeur de la distribution.

4.2. Créer des scènes

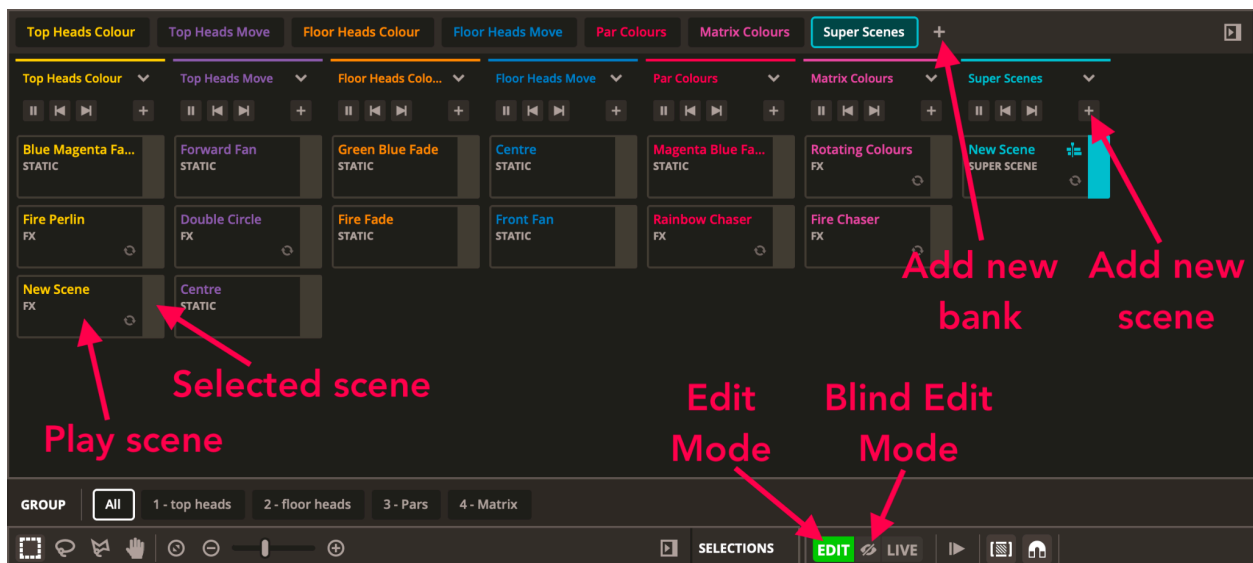
Toutes les scènes sont organisées en « banques » dans Daslight 5. Par défaut, une scène peut être jouée à la fois dans chaque banque. Les banques sont conçues pour être empilées, par exemple il peut y avoir un groupe pour les effets de couleur, un groupe pour les effets de mouvement et un groupe pour les effets stroboscopiques, etc. Pour créer une nouvelle banque, vous pouvez appuyer sur le bouton « + » en haut de l'écran, juste en dessous des onglets Setup, Control et Touch.

Pour créer une nouvelle scène dans une banque, vous pouvez appuyer sur le bouton « + » dans la section des commandes de banque. Par défaut, toute nouvelle scène sera une scène « statique ». Pour renommer votre scène, vous pouvez soit faire un clic droit et sélectionner « Renommer », soit double-cliquer sur le nom de la scène au-dessus des paramètres de scène, à droite de l'écran. En cliquant avec le bouton droit sur la scène, vous pouvez également supprimer, dupliquer, créer une

nouvelle super scène contenant la scène, activer le mode Edit/Blind Edit, changer la couleur du bouton ou associer la scène à un nouveau bouton Touch.

Pour modifier/sélectionner une scène, vous pouvez cliquer sur le grand rectangle sur le côté droit du bouton de la scène. En appuyant sur le large rectangle à gauche, vous sélectionnez la lecture de la scène. En appuyant et en maintenant la section édition/sélection, vous pouvez glisser-déposer pour déplacer/réorganiser les scènes, y compris en faisant glisser des scènes dans différentes banques.

Vous pouvez choisir votre type de scène via les options sur le côté droit de l'écran lorsqu'une scène statique est sélectionnée. Pour supprimer un effet et revenir à l'état statique d'origine, appuyez simplement sur la croix dans le coin supérieur droit. Tous les types de scènes (outre les types Statique et Steps) peuvent stocker des valeurs statiques ainsi qu'exécuter le moteur d'effets. Par exemple, vous souhaitez peut-être régler toutes les lumières Par sur rouge en utilisant la même scène Move FX qui contrôle vos lyres. Pour ce faire, configurez simplement votre effet comme vous le souhaitez, puis sélectionnez les autres appareils que vous souhaitez contrôler et définissez les valeurs statiques.



Types de scènes

Vous pouvez sélectionner différents types de scène. Voici une description de chaque type de scène :

1. **Statique** (par défaut): Ce type de scène sera choisi automatiquement lorsque vous créez une scène. Il s'agit d'un effet figé. Définissez les valeurs des faders/fonctions que vous souhaitez, puis ces valeurs seront rappelées à chaque fois que la scène est jouée. Une scène statique peut être utilisée pour contrôler plusieurs appareils.

- Steps (Pas):** Une scène est une succession de pas. Chaque pas correspond à un état statique. Un effet dynamique peut être obtenu en ajoutant plusieurs pas avec des temps de fondu et de maintien. Pour créer un nouveau pas, cliquez sur le bouton « + ». Les modifications des valeurs de features et faders sont automatiquement stockées dans le pas sélectionné. Les temps de fondu et de maintien peuvent être modifiés en faisant un double-clic sur la case correspondante ou en faisant un clic droit puis “Editer”. L'exemple ci-dessous montre une scène comportant 4 étapes chacune avec un temps de fondu de 2 secondes et un temps de maintien de 1 seconde. Dans ce cas, les valeurs seront conservées ou « gelées » pendant 1 seconde, puis passeront progressivement aux valeurs suivantes sur 2 secondes. Lorsque l'étape finale est atteinte, la scène revient au premier pas. Pour prévisualiser une scène, cliquez sur le bouton « Lecture ».

Vous pouvez modifier plusieurs pas à la fois. Pour ce faire, sélectionnez un pas, maintenez Ctrl (PC) ou CMD (Mac) et sélectionnez les étapes que vous souhaitez modifier. Une plage de pas peut également être sélectionnée en cliquant sur le premier pas, en maintenant Shift puis en sélectionnant le pas final. Pour modifier les temps de fondu et de maintien d'une sélection de pas, continuez à maintenir Shift, Ctrl ou Cmd tout en double-cliquant sur l'étape, ou cliquez sur le bouton « Paramètres de temps ». Les étapes peuvent également être réorganisées par glisser-déposer ou par copier/coller. Pour supprimer une étape, appuyez sur la touche Supprimer/Retour arrière ou cliquez sur le bouton « Supprimer le pas ».

Dans la scène Steps, vous pouvez également compresser les pas afin d'en réduire le nombre. Lorsque vous appuyez sur le bouton « Compresser les pas », il vous sera demandé si vous souhaitez utiliser une compression « faible », « normale » ou « élevée ».

- Color FX (Effet de couleur):** Ce type de scène peut être utilisé pour créer des scènes dynamiques de changement de couleur. Vous pouvez avoir jusqu'à 10 couleurs dans la palette de couleurs, pour ajouter une couleur à un effet, vous pouvez sélectionner le bouton « + » ci-dessous. Pour supprimer une couleur de la palette, vous pouvez faire un clic droit dessus puis sélectionner « Supprimer ». Si vous souhaitez changer une couleur, vous pouvez le faire de deux manières :
 - Cliquez avec le bouton gauche et faites glisser pour définir la teinte/luminosité de la couleur.
 - Faites un clic droit et sélectionnez « Couleur avancée... » pour accéder à la gamme complète de paramètres pouvant être utilisés pour définir la couleur souhaitée. Ici, vous pouvez également enregistrer vos favoris dans l'onglet « Couleurs personnalisées » en sélectionnant le symbole « + ».

Il existe un certain nombre de types d'effets différents, notamment Rainbow, Sparkle, Knight Rider, etc. Chaque type d'effet aura une gamme unique de paramètres, vous

permettant de configurer l'effet pour créer le look souhaité.

4. **Chaser FX (Chenillard):** Ce type de scène peut être utilisé pour créer un effet « chenillard » sur vos appareils. Cela se fait à l'aide des commandes Fonctionnalités, parmi lesquelles vous pouvez en sélectionner plusieurs à utiliser dans l'effet. Pour ajouter une fonctionnalité à l'effet, veuillez suivre les étapes décrites dans la section '[Ajouter des fonctionnalités à un effet](#)' ci-dessous.
5. **Move FX (Effet de déplacement):** Ce type de scène est utilisé pour contrôler les canaux Pan/Tilt d'un appareil. Vous pouvez sélectionner une forme de mouvement que les appareils suivront (c'est-à-dire Cercle, Courbe, Polygone, etc.). Chaque forme peut être modifiée en ajoutant, supprimant et repositionnant les points affichés sur la grille. Vous pouvez ajouter des points soit en double-cliquant dans la zone des lignes pointillées, soit en cliquant avec le bouton droit et en sélectionnant « Ajouter un point ». Vous pouvez déplacer un point en cliquant avec le bouton gauche et en le faisant glisser pour le repositionner, et vous pouvez supprimer un point en cliquant dessus avec le bouton droit et en sélectionnant « Supprimer ».

La forme globale peut être déplacée en cliquant avec le bouton gauche n'importe où dans la zone des lignes pointillées et en faisant glisser pour repositionner. Vous pouvez également redimensionner la forme globale en faisant glisser l'un des points carrés dans les coins de la ligne pointillée et faire pivoter la forme globale en sélectionnant le point du cercle plein au centre en haut de la ligne pointillée.

Ce mode FX peut être contrôlé en utilisant le mode « Absolu » ou « Relatif ». Le mode « Absolu » permet de contrôler le panoramique et l'inclinaison en fonction de la valeur absolue produite par l'effet. Par exemple, lorsque le point mobile se déplace sur la grille XY du coin inférieur gauche au coin supérieur droit, les canaux Pan et Tilt modulent de leur valeur la plus basse à leur valeur la plus élevée. Le mode « Relatif » quant à lui module le canal par rapport à une valeur déjà définie par une autre scène. Par exemple, si vous avez une scène statique qui règle les canaux Pan et Tilt sur 127, alors un effet de déplacement « relatif » se superpose à cela ; vous verrez la valeur augmenter ou diminuer d'une valeur maximale de 127, en fonction de la direction du point en mouvement (c'est-à-dire que le coin inférieur gauche soustraira 127 à la valeur relative, tandis que le coin supérieur droit ajoutera 127 à la valeur relative) .

6. **Value FX (Effet de valeur) :** Ce type de scène combine les fonctions des types de scène Color FX et Chaser FX. Les types d'effets et les paramètres sont les mêmes que ceux du Color FX, cependant, ce type de scène est utilisé pour contrôler diverses fonctionnalités, de la même manière que le Chaser FX. Au lieu de sélectionner une palette de couleurs, vous pouvez sélectionner des « valeurs » où Noir = 0 et Blanc = 100. Pour ajouter une fonctionnalité à l'effet, veuillez suivre les étapes décrites dans la section '[Ajouter des fonctionnalités à un effet](#)' ci-dessous.

- 7. Curve FX (Effet de courbe):** Dans ce type de scène, vous pouvez créer des formes d'onde pour contrôler diverses fonctionnalités. Il existe un certain nombre de formes d'onde différentes que vous pouvez sélectionner dans la liste déroulante. En utilisant le taux, la taille, phase et autres paramètres - vous pouvez modifier la forme de la forme d'onde pour créer l'effet souhaité.

Ce mode FX peut être contrôlé en utilisant le mode « Absolu » ou « Relatif ». Le mode « Absolu » contrôlera la ou les caractéristiques en fonction de la valeur absolue produite par l'effet. Par exemple, lorsque le point mobile se déplace du creux le plus bas au sommet le plus élevé, les canaux relatifs moduleront de leur valeur la plus basse à leur valeur la plus élevée. Le mode « Relatif » modulera le canal par rapport à une valeur déjà définie par une scène distincte. Par exemple, si vous avez une scène statique qui définit un canal Dimmer sur 127, alors un effet de courbe « relatif » le superpose ; vous verrez la valeur augmenter ou diminuer d'une valeur maximale de 127, en fonction de la direction du point en mouvement (c'est-à-dire que le creux le plus bas soustraira 127 à la valeur relative, tandis que le pic le plus élevé ajoutera 127 à la valeur relative).

Pour ajouter une fonctionnalité à l'effet, veuillez suivre les étapes décrites dans la section ['Ajouter des fonctionnalités à un effet'](#) ci-dessous.

- 8. Mappings (Mappages):** Dans ce type de scène, vous pouvez contrôler les fonctionnalités en utilisant l'effet vidéo affiché dans la fenêtre de vue 2D. Lorsqu'une nouvelle scène Mappings est créée, l'effet apparaîtra dans la fenêtre de vue 2D sur un rectangle redimensionnable. Vous pouvez cliquer et faire glisser dans la forme pour la repositionner ou faire glisser les points d'angle pour la redimensionner. Tous les appareils/pixels qui se trouvent dans la plage de l'effet réagiront à la vidéo en conséquence. Par exemple : si vous avez une scène Mappings configurée pour contrôler un canal Dimmer, chaque fois que l'effet affiche Blanc, le dimmer sera réglé sur Maximum pour tout appareil superposant l'effet. Ensuite, chaque fois que l'effet affiche Noir, le dimmer sera réglé sur 0 pour tout appareil superposant l'effet.

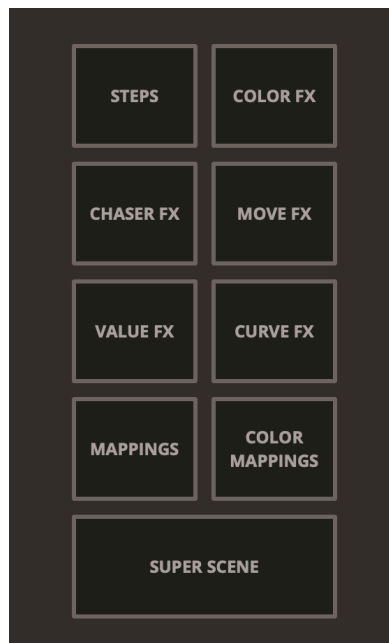
Il existe un certain nombre de types d'effets différents parmi lesquels vous pouvez sélectionner dans la liste déroulante, tous personnalisables à l'aide des paramètres d'effet. L'effet Média vous permet de choisir une image ou une vidéo à lire sur la zone cartographiée. Vous pouvez également utiliser l'effet de texte pour afficher ou faire défiler du texte personnalisé dans la zone cartographiée.

Comme pour le type de scène Value FX -Au lieu de sélectionner une palette de couleurs, vous pouvez sélectionner des « valeurs » où Noir = 0 et Blanc = 100. Pour ajouter une fonctionnalité à l'effet, veuillez suivre les étapes décrites dans la section ['Ajouter des fonctionnalités à un effet'](#) ci-dessous.

9. **Color mappings (Mappages de couleurs):** Ce type de scène fonctionne de la même manière que le type Mappings, cependant, au lieu de contrôler les fonctionnalités, il contrôle la couleur de vos appareils. Vous pouvez repositionner ou redimensionner l'effet vidéo affiché dans la vue 2D pour inclure des appareils spécifiques dans l'effet. Tous les appareils/pixels qui se trouvent dans la plage de l'effet réagiront à la vidéo en conséquence.

Il existe un certain nombre de types d'effets différents parmi lesquels vous pouvez sélectionner dans la liste déroulante, tous personnalisables à l'aide des paramètres d'effet. L'effet Média vous permet de choisir une image ou une vidéo à lire sur la zone cartographiée. Vous pouvez également utiliser l'effet de texte pour afficher ou faire défiler du texte personnalisé dans la zone cartographiée.

10. **Super scène:** Ce type de scène est nouveau dans Daslight 5, veuillez consulter la section «[4.3. Super scènes](#)» pour plus d'informations à ce sujet.

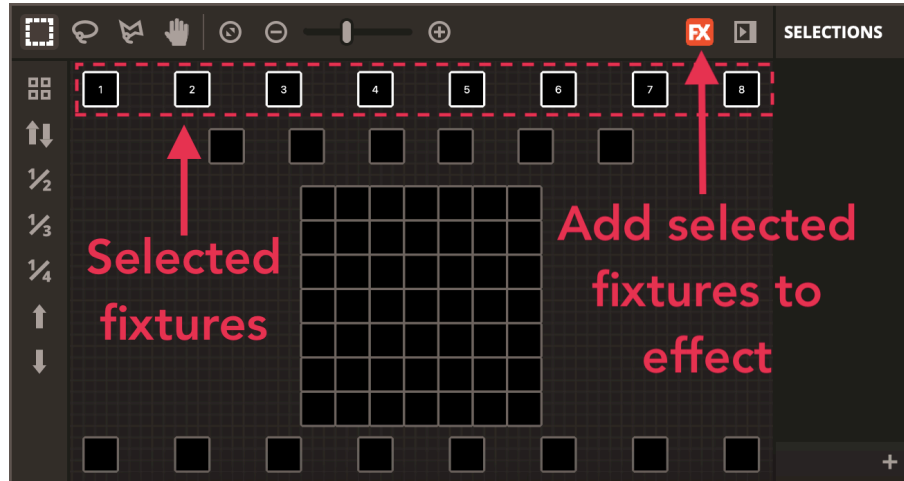


Ajouter des appareils à un effet

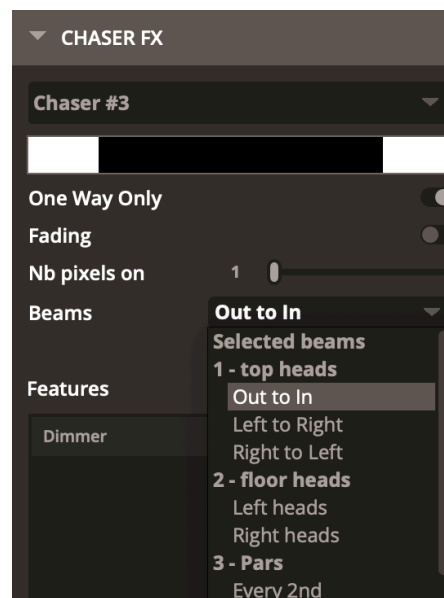
Selon le type de scène, vous devrez suivre l'un des deux processus décrits ci-dessous pour ajouter un ou plusieurs appareils à un effet :

- **Statique et étapes :** Ces types de scènes ne nécessitent aucune configuration spécifique, sélectionnez simplement la scène et commencez à éditer les valeurs Fader/Feature sur n'importe quel appareil, à n'importe quelle étape.

- **Color FX, Chaser FX, Move FX, Value FX, Curve FX, Mappings, Color Mappings** : Avec ces types de scènes, vous devez ajouter le(s) luminaire(s) souhaité(s) à l'effet. Pour ce faire, vous pouvez mettre en surbrillance les appareils souhaités, puis sélectionner le type de scène dans le menu de droite. Si un type de scène a déjà été sélectionné et que vous souhaitez mettre à jour les appareils inclus dans l'effet, vous pouvez le faire en mettant en surbrillance les appareils souhaités, puis en appuyant sur le bouton rouge « FX » en haut de la fenêtre de vue 2D. Vous pouvez également utiliser cette méthode pour ajouter des faisceaux individuels à un effet si vous utilisez un luminaire multifaisceau.



Plusieurs types de scènes vous permettent également de faire une sélection personnalisée de faisceaux, basée sur les sélections du visualisateur 2D situé dans le coin en bas à gauche de votre écran (voir [3.4. 'Selections'](#)). Vous pouvez choisir ici entre les faisceaux sélectionnés par défaut (basés sur les projecteurs que vous avez manuellement ajoutés), ou n'importe quelle sélection parmi celles listées dans le menu déroulant (organisé en 'Groupes' puis en 'Sélections'). Veuillez noter qu'il existe des types de scènes qui nécessitent toujours que vous mettiez à jour la fonctionnalité liée à l'effet, comme décrit ci-dessous.



Ajouter des fonctionnalités à un effet

Comme décrit dans la section « Types de scènes », certains types de scènes nécessitent d'attribuer manuellement des fonctionnalités à l'effet. En effet, ces types de scènes ne s'attribuent pas automatiquement à une fonction (c'est-à-dire Couleur, Pan/Tilt) et peuvent donc être utilisés pour contrôler toute autre fonctionnalité linéaire disponible. Ceci est nécessaire pour les types de scènes suivants : **Chaser FX**, **Value FX**, **Curve FX** et **Mappages**.

Pour ajouter une fonctionnalité à l'effet, sélectionnez d'abord la scène appropriée et assurez-vous que le mode Edit est activé. Ensuite, mettez en surbrillance l'appareil que vous souhaitez contrôler, accédez à la fonctionnalité souhaitée, puis appuyez sur le bouton rouge « FX » relatif attaché à la fonctionnalité. Une fois que vous avez ajouté une fonctionnalité à un effet, elle apparaîtra dans la liste des fonctionnalités sous les paramètres de l'effet. Vous pouvez ici définir la plage minimale et maximale pour chaque fonctionnalité, ou supprimer une fonctionnalité de l'effet.

Une fois ajouté, l'effet sera joué selon l'index du luminaire. Par exemple, si vous mettez un effet Chaser sur la ligne de projecteurs illustrée ci-dessous, l'effet va s'étendre de gauche à droite en commençant par l'indice de projecteur 1 et en terminant par l'indice de projecteur 8.

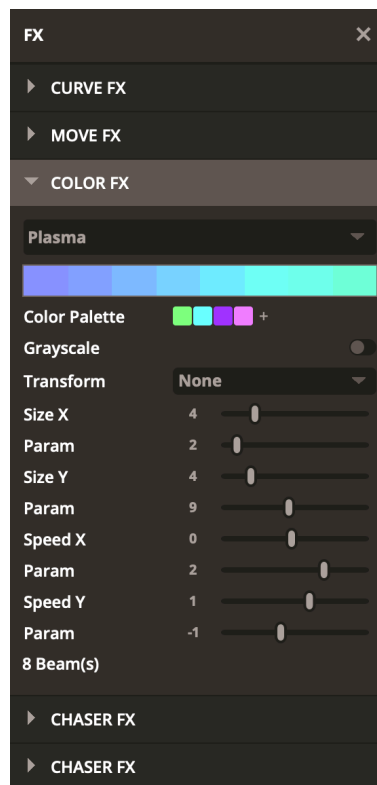


Racks d'effets

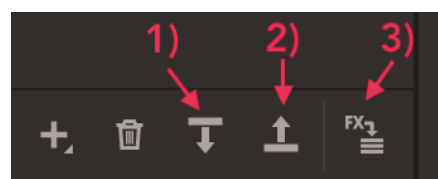
Vous pouvez créer une pile d'effets, appelée « rack d'effets », pour combiner plusieurs effets en une seule scène. Pour empiler des effets, sélectionnez simplement Ajouter ou sélectionnez une scène avec un effet déjà ajouté, puis appuyez sur le « + » dans le coin inférieur droit pour ajouter un autre effet. Ici, vous pouvez choisir soit un effet **Color FX**, **Chaser FX**, **Move FX**, **Value FX**, **Curve FX**, **Mappings** ou **Color Mappings** (veuillez noter que vous ne pouvez pas empiler des étapes ou des effets statiques de cette manière).

Vous pouvez étendre/réduire les moteurs d'effets individuels à l'aide de la flèche située à côté du nom de l'effet. Vous pouvez supprimer un effet individuel en sélectionnant l'effet, puis en appuyant sur le bouton Supprimer FX dans le coin inférieur droit de l'onglet. Appuyer sur le « x » dans le coin supérieur droit de l'onglet supprimera tout le rack d'effets.

Vous pouvez attribuer différents appareils/faisceaux aux différents effets du rack d'effets. Par exemple, si vous souhaitez disposer de deux Color FX distincts, l'un contrôlant les lyres et l'autre contrôlant une matrice LED, vous pouvez le faire dans une seule scène. Pour ce faire, sélectionnez simplement le premier effet auquel vous souhaitez ajouter des appareils, mettez en surbrillance les appareils que vous souhaitez ajouter, puis appuyez sur le bouton rouge « FX » en haut de l'écran de vue 2D. Ensuite, répétez ce processus pour le deuxième effet, en sélectionnant le deuxième lot d'appareils que vous souhaitez ajouter et en appuyant sur le bouton « FX ». Si l'une des scènes de votre rack d'effets utilise le paramètre de valeur d'attribut « Relative » (uniquement pertinent pour Move ou Curve FX), vous ne pourrez empiler que d'autres effets « Relatifs ».



Vous pouvez sauvegarder vos paramètres de rack d'effets en cliquant sur le bouton 'Export' (2) et charger un rack d'effet précédemment sauvegardé en cliquant sur le bouton 'Import' (1). Il est également possible de convertir n'importe quel rack d'effet en simple pas ('Steps') en cliquant sur le bouton 'Convertir en pas' (3).



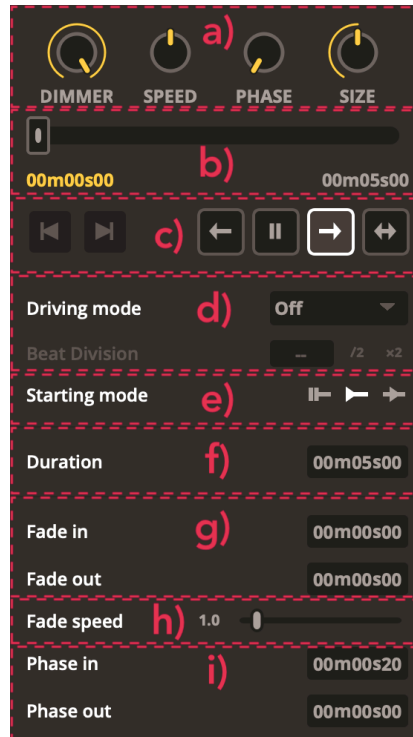
Contenu, propriétés et paramètres avancés

À l'extrême droite de l'écran de contrôle, vous verrez trois onglets de paramètres pour vos scènes. Chaque onglet contient un ensemble unique de fonctions que je décrirai ci-dessous :

1. Propriétés

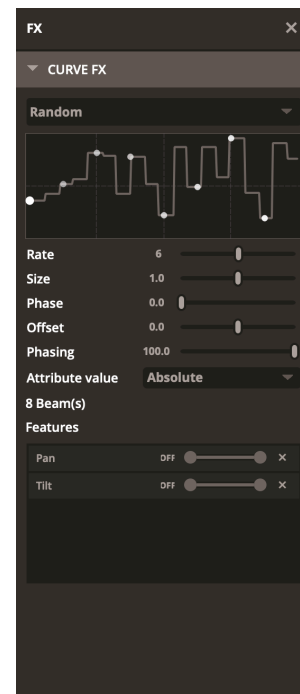
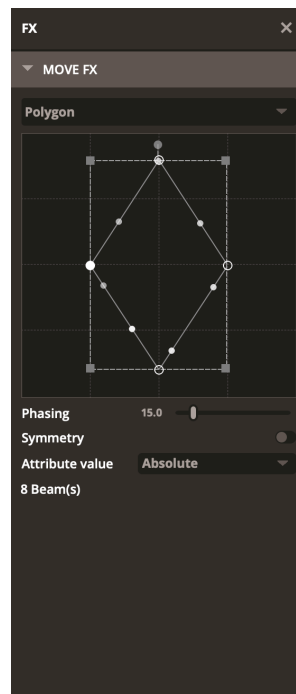
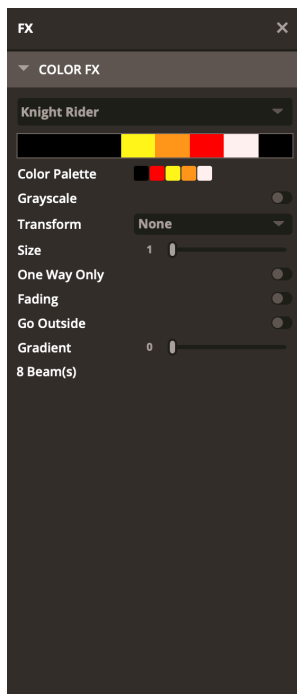
- a. **Boutons rotatifs de contrôle en direct** (Dimmer, Speed, Phase, Size) : Ceux-ci sont utilisés pour apporter des modifications en direct à votre scène, sans affecter le contenu réel de la scène. Cela signifie que toute valeur définie dans les contrôles ne sera pas prise en compte dans une Super Scene. Les contrôles en direct sont les suivants :
 - **Dimmer**: utilisé pour contrôler la valeur maximale relative des fonctionnalités sélectionnées. Vous pouvez sélectionner la ou les fonctionnalités que vous souhaitez que le dimmer contrôle en cliquant avec le bouton droit sur le cadran et en sélectionnant les fonctionnalités souhaitées. Exemple : vous disposez d'un Curve FX modulant la fonction Zoom de 127 à 255, vous faites un clic droit sur la molette Dimmer et activez le contrôle du Zoom. Maintenant, lorsque vous réglez le Dimmer sur 0%, le Curve FX modulera de 0 à 0, lorsque le Dimmer est réglé à 50%, il modulera de 63 à 127, lorsque le Dimmer est réglé à 100%, il modulera de 127 à 127. 255.
 - **Vitesse**: contrôle la vitesse de la scène par rapport à la durée de la scène. Par exemple : une scène d'une durée de 10 secondes - lorsque le cadran est réglé sur 0,5, la vitesse réelle sera de 20 secondes ($10 \div 0,5 = 20$), lorsque le cadran est réglé sur 2, la vitesse réelle sera de 5 secondes ($10 \div 2 = 5$).
 - **Phase**: modifie la valeur de phase de la scène. Ce contrôle ne prendra effet que sur un effet de déplacement, de valeur ou de courbe.
 - **Taille**: modifie l'amplitude relative des mouvements sur un Move FX.
- b. **Indicateur de lecture**: Ce curseur affiche la position de lecture de l'effet du début à la fin. Vous pouvez cliquer et faire glisser l'onglet pour modifier la position de lecture, vous pouvez également mapper cette fonction à un contrôleur MIDI, à un fader dans l'écran Touch, etc. Le temps réel de la position de lecture est écrit en jaune sous la position de départ du curseur. La durée globale de l'effet est écrite en gris sous la position finale du curseur.
- c. **Sens de lecture**: Ces options contrôlent le sens de lecture de la scène. Vous pouvez choisir entre marche arrière, pause, avant (par défaut) ou alterner avant/arrière. Veuillez noter qu'étant donné qu'il s'agit également de fonctions « Live », elles ne seront pas enregistrées dans le contenu des scènes et ne prendront pas effet dans une Super Scène.

- d. **Mode de lancement:** Ceci contrôlera la synchronisation de la scène. Les options sont les suivantes :
- **Off** (par défaut) : La scène sera lue selon la durée définie.
 - **BeatGO:** La scène sera lue en fonction de la durée, mais le curseur de lecture comporte désormais des divisions de temps auxquelles vous pouvez accéder à l'aide des boutons BeatGO ou Division précédente/suivante.
 - **BPM:** La scène sera jouée selon le tempo du projet. Le curseur de lecture affichera désormais les divisions de temps auxquelles vous pouvez accéder à l'aide des boutons Division précédente/suivante.
 - **Pulse:** La scène sera jouée en fonction de la durée, mais l'effet passera à la division de temps suivante chaque fois que l'entrée audio dépasse le seuil (réglé avec le curseur Pulse en haut à droite de l'écran). Pour activer cela, vous devrez définir vos paramètres d'entrée audio dans la fenêtre Paramètres.
- Si le mode sélectionné est BeatGo, BPM ou Pulse, vous pouvez définir le nombre de divisions dans la section Divisions des battements. Vous pouvez appuyer sur « /2 » pour réduire de moitié ou « x2 » pour doubler le nombre de divisions.
- e. **Mode de démarrage:** Ceci décidera si la scène « mettra la scène en pause au début », ou « jouera depuis le début », ou « jouera à partir de la dernière position » lorsque la scène sera déclenchée. Si vous sélectionnez « Mettre la scène en pause au début », la scène devra être rétablie pour que la scène puisse commencer à jouer à chaque fois que vous déclencherez la scène.
- f. **Durée:** Ceci contrôlera la durée globale de la scène. Lorsque vous l'utilisez pour définir la durée d'une scène d'étapes, cela modifiera le temps d'attente/fondu de chaque étape individuelle pour l'adapter à la durée globale.
- g. **Fondus d'entrée et de sortie:** Ils contrôlent les temps de fondu entrant et sortant de la scène. Pour voir cet effet, vous devez activer le mode « Live » dans le panneau de configuration au-dessus des onglets Fonctionnalités.
- h. **Vitesse de fondu:** Ce paramètre contrôle le temps relatif du fondu, en fonction des valeurs des fondus d'entrée et de sortie. Par exemple, avec une vitesse de fondu de 0,5, la vitesse réelle sera 2 fois plus lente alors qu'avec une vitesse de fondu de 2, la vitesse réelle sera 2 fois plus rapide.
- i. **Phase In/Phase Out (phase d'entrée/de sortie):** Cela vous permet d'appliquer un retard pour vos projecteurs à l'allumage et l'extinction de la scène. Utilisez l'ordre des projecteurs sélectionnés. Choisissez une valeur de phase d'entrée et de sortie pour créer un retard incrémentiel pour chacun des faisceaux de la scène.



2. Contenu

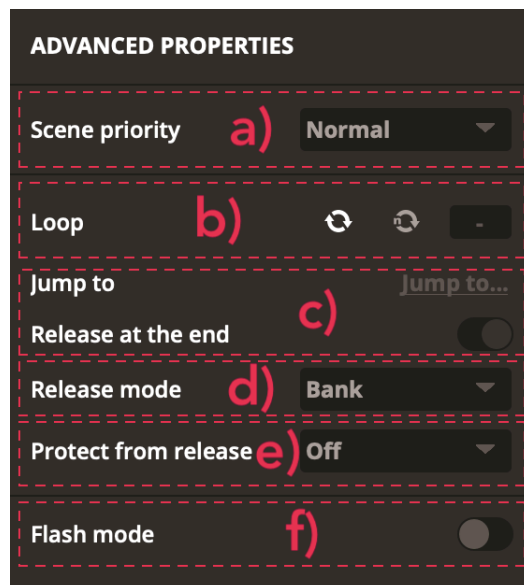
Le contenu de la scène dépend du type de scène que vous avez sélectionné. Les descriptions de chaque type de scène peuvent être trouvées dans la section 4.2. '[Création de scènes - Types de scènes](#)'.



3. Avancé

- a. **Priorité de la scène:** Ce paramètre vous permet de choisir la priorité relative de votre scène. Si une scène ayant une priorité égale ou supérieure à la scène actuellement en lecture et qui contrôle les mêmes projecteurs est déclenchée, alors elle la remplacera. Par exemple, si vous avez une scène Move FX en cours de lecture et que vous déclenchez une deuxième scène Move FX contrôlant le même appareil - la deuxième scène n'écrasera la première que si elle a une priorité égale ou supérieure. De même les paramètres définis dans la partie Live Edit ne seront appliqués que si la priorité du Live Edit est supérieure à celle de la scène (voir section Préférences).
- b. **Boucle:** Contrôle le nombre de fois que la scène est jouée avant de s'arrêter. Par défaut, la fonction « Toujours boucler » est activée, ce qui signifie que la scène sera jouée indéfiniment jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée manuellement. Vous pouvez sélectionner « Jouer N fois », puis sélectionner le nombre souhaité, pour définir un nombre spécifique de boucles avant que la scène ne s'arrête automatiquement.
- c. **Sauter à:** Cette fonction ne sera active que si « Jouer N fois » est sélectionné dans la section Boucle. Appuyez sur le bouton « Aller à... » pour définir une scène à jouer immédiatement après que la scène actuelle ait atteint la fin de son cycle de boucle. Vous pouvez le régler pour passer à la scène suivante ou précédente de la banque, ou à une ou plusieurs scènes personnalisées de n'importe quelle autre banque.
- d. **Relâcher à la fin:** Lorsque le contrôle est activé, la scène s'éteint une fois qu'elle atteint la fin de son cycle de boucle. Si en revanche il est désactivé, la scène se met en pause.
- e. **Mode de relâchement:** Définit le comportement des autres scènes du projet lorsque la scène sélectionnée est jouée. Il existe cinq modes de déclenchement disponibles pour la sélection :
 - **Off:** Aucune autre scène ne sera relâchée.
 - **Tous:** Toutes les scènes seront relâchées.
 - **Banque** (par défaut) : Toutes les scènes de la même banque seront relâchées.
 - **Banque extérieure:** Toutes les scènes en dehors de la banque actuelle seront relâchées.
 - **Banques spécifiques:** Toutes les scènes des banques spécifiques sélectionnées seront relâchées.
- f. **Protéger du relâchement:** Ce paramètre protège la scène contre le déclenchement d'une autre scène. Encore une fois, les cinq mêmes modes de déclenchement sont disponibles pour la sélection :

- **Off (Par défaut)** : La scène ne sera pas protégée et sera libérée selon tout autre mode de libération de scènes.
 - **Tous**: La scène sera protégée de tous les autres modes de relâchement de scènes et ne cessera de jouer que si elle est effectuée manuellement.
 - **Banque**: La scène sera protégée de tout mode de relâchement défini dans la même banque. Une scène extérieure à la même banque avec un mode de relâchement approprié peut en revanche arrêter la scène actuellement sélectionnée.
 - **Banque extérieure**: Toute scène en dehors de la banque actuelle ne pourra pas arrêter la scène sélectionnée, quel que soit son mode de relâchement. Une scène de la même banque peut arrêter avec succès la scène actuellement sélectionnée avec un mode de relâchement approprié.
 - **Banques spécifiques**: Les scènes de la banque sélectionnée ne pourront pas arrêter les scènes sélectionnées, quel que soit leur mode de déclenchement. N'importe quelle scène de n'importe quelle autre banque peut arrêter avec succès la scène actuellement sélectionnée avec un mode de relâchement approprié.
- g. **Mode flash**: Quand le mode Flash est désactivé (mode par défaut) la scène est déclenchée lorsque vous cliquez dessus et s'arrête lorsque vous cliquez dessus à nouveau. Quand le mode Flash est activé, la scène se déclenche lorsque vous appuyez sur le bouton de la souris et s'arrête lorsque vous le relâchez. La barre espace de votre clavier qui est le raccourci de déclenchement de lecture de la scène sélectionnée fonctionnera de la même manière.



4.3. Super scènes

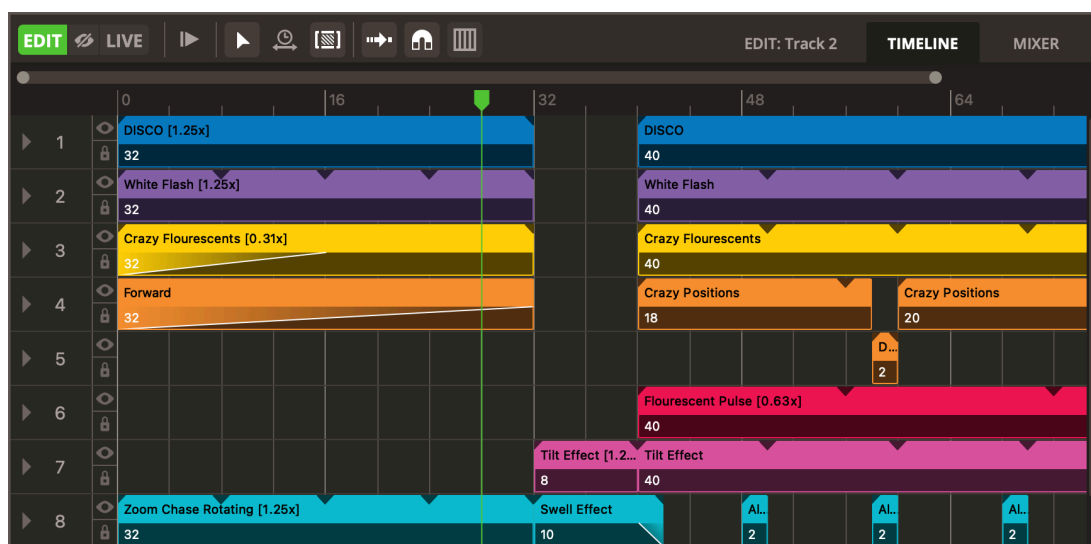
Une Super Scène permet de combiner chronologiquement différentes scènes ainsi que des fichiers audio. Lorsque vous créez une super scène, une vue chronologique (timeline en anglais) apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran au lieu de l'affichage habituel des fonctionnalités/faders. Au sein de cette timeline, vous pouvez importer des scènes (de type statique, step ou d'effets) ainsi que des fichiers audio pour créer un spectacle de lumière complexe avec des possibilités de synchronisation très précises. Il existe plusieurs manières de créer une super scène :

- Sélectionnez une scène vide (statique), puis sélectionnez le bouton « Super scène » en bas de l'onglet Types de scène.
- Faites un clic droit sur une scène, puis sélectionnez le bouton « Créer une nouvelle super scène ». Cela créera une nouvelle super scène avec la scène cliquée avec le bouton droit déjà importée dans la timeline.

Attention, vous ne pouvez pas importer une Super Scène dans la timeline d'une autre Super Scène.

Une super scène a une chronologie qui se joue de gauche à droite, avec des piles de scènes superposées de haut en bas appelées « pistes ». Il y a toujours une piste vide dans une Super Scène, pour créer une nouvelle piste vide, vous pouvez simplement glisser et déposer une nouvelle scène sur la piste vide et s'il n'y a pas d'autres pistes vides dans la Super Scène, une nouvelle sera créée. Vous pouvez avoir plusieurs scènes de plusieurs banques sur la même piste, mais les scènes d'une même piste ne peuvent pas se chevaucher.

Comme pour les autres types de scènes, vous pouvez également inclure des valeurs statiques sur les appareils sélectionnés dans la Super Scène qui se déclencheront lors de l'exécution de l'effet de timeline. Pour définir les valeurs statiques dans une Super Scène, vous pouvez appuyer sur la touche « EDIT : *Nom de la super scène* », mettez en surbrillance vos appareils, puis définissez les valeurs souhaitées.

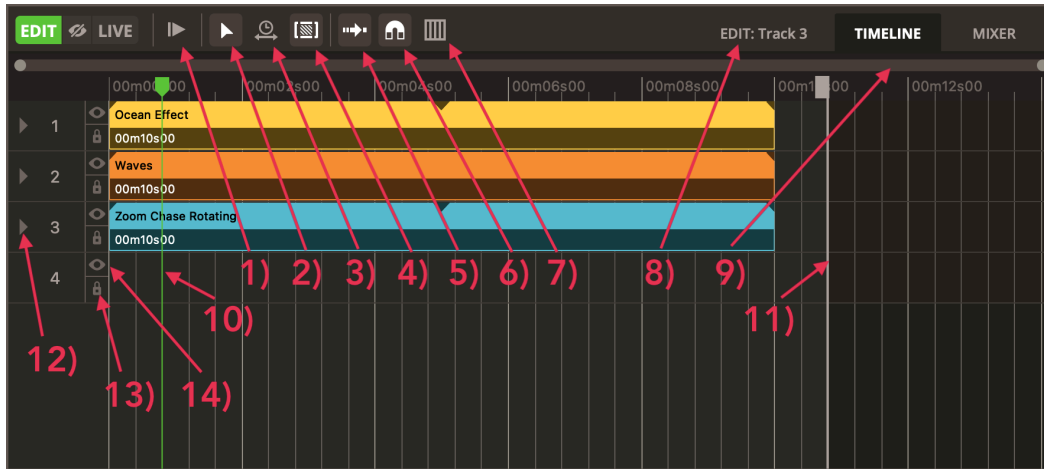


Naviguer dans la timeline

Dans la Super Scène, vous verrez quelques options au-dessus de la timeline elle-même :

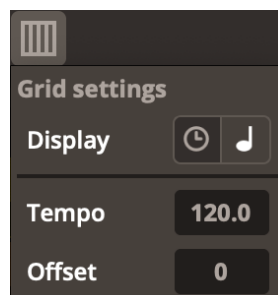
1. **Jouer:** Lance la Super Scène. Le jeu reprend à partir du marqueur vert. Vous pouvez également utiliser la barre d'espace pour lire la Super Scène, ou maintenir la touche Ctrl (Windows) ou Opt (Mac) enfoncée et cliquer sur la barre d'espace pour lire la Super Scène depuis le début..
2. **Boucler le contenu lors du redimensionnement du bloc:** Lorsqu'il est activé, le redimensionnement d'un bloc fera boucler son contenu.
3. **Étirer le contenu lors du redimensionnement du bloc:** Lorsqu'il est activé, le redimensionnement d'un bloc va étirer/comprimer la scène à une nouvelle longueur. Cette fonction n'affectera pas la scène à sa source.
4. **Autoriser le chevauchement des blocs:** Lorsqu'il est activé, le chevauchement d'un bloc sur un autre dans la même piste est autorisé et entraîne la troncature de la scène superposée. Lorsqu'il est désactivé, le chevauchement est impossible. Le bloc déplacé sera simplement déposé immédiatement à gauche ou à droite du bloc survolé.
5. **Défilement automatique:** Lorsqu'il est activé, la Super Scène défilera automatiquement lorsque le « Marqueur de lecture » vert atteint la fin de la région de la timeline actuellement affichée.
6. **Aimanter les blocs à la grille:** Lorsqu'il est activé, vous ne pourrez déplacer un segment que vers la ligne de grille la plus proche. Lorsqu'il est désactivé, vous pourrez également déplacer un segment vers la moitié la plus proche d'une ligne de grille. Une scène ne peut être placée que sur une ligne de grille multiple de 0,04 seconde.
7. **Paramètres de la grille:** Ici, vous pouvez choisir si vous souhaitez afficher la chronologie en vue Temps (secondes/minutes) ou en vue Battements (en fonction d'un tempo défini). Plus d'informations à ce sujet peuvent être trouvées sur [«Synchronisation du BPM dans la timeline'.](#)
8. **EDIT: *Nom de la super scène*:** Ceci peut être utilisé pour définir des valeurs statiques sur les appareils sélectionnés. Ces valeurs se déclencheront lors de la lecture de la Super Scène, ainsi que de la chronologie elle-même.
9. **Barre de zoom/défilement:** Cette barre possède deux points de réglage pour régler le zoom, un à chaque extrémité. Pour effectuer un zoom avant/arrière, cliquez simplement sur l'un des points gris clair et faites-le glisser pour l'ajuster. Vous pouvez faire défiler la chronologie en faisant glisser la section centrale de la barre vers la gauche ou la droite.
10. **Marqueur de lecture:** Ce marqueur vert indique la position de lecture de la Super Scène. Le marqueur se déplace au fur et à mesure de la lecture de la scène. Si la scène n'est pas en lecture, le marqueur vert indique la position de départ lors de la lecture de la scène.
11. **Marqueur de fin :** Ce marqueur indique la fin de la Super Scène. Ceci marque le point où la Super Scene va boucler. Vous pouvez ajuster le marqueur de point final en cliquant dessus et en le faisant glisser.

12. **Étendre/Réduire la piste:** Ce bouton apparaît à l'extrême gauche de chaque piste. En cliquant dessus, vous afficherez les options d'automatisation Dimmer et Phasing pour les pistes de scène, ou l'automatisation du volume et la forme d'onde d'une piste audio. Voir '[Automatisation du suivi](#)' pour plus d'informations.
13. **Verrouiller la piste:** Lorsqu'il est activé, la piste sera verrouillée. Vous ne pouvez pas apporter de modifications à une piste verrouillée.
14. **Masquer la piste:** Lorsqu'il est activé, aucun segment de scène sur cette piste n'enverra aucune sortie DMX.



Synchronisation du BPM dans la timeline

Vous pouvez afficher la chronologie de deux manières différentes : le temps (mesuré en secondes et en minutes) ou les battements (mesurés en battements, en fonction d'un tempo défini). Vous pouvez sélectionner la vue à utiliser pour la Super Scène sélectionnée via le bouton Paramètres de grille dans la barre d'outils de la Super Scène. La sélection de « Vue Beats » vous permettra ensuite de définir un tempo auquel votre chronologie devra s'adapter. Il est désormais possible d'ajouter vos blocs de scène et audio à des divisions de rythme spécifiques, rendant la synchronisation beaucoup plus précise. Si une scène est trop longue ou trop courte pour votre tempo défini, vous pouvez activer la fonction « Étirer le contenu lors du redimensionnement du bloc », puis faire glisser pour étirer la scène afin de l'adapter au tempo particulier de votre timeline. Cela vous permettra de synchroniser vos scènes dans la timeline, sans affecter le matériel source de la scène. Il est également possible dans les paramètres de la grille d'ajouter un décalage à la timeline afin d'ajuster l'endroit où commence le marqueur de temps 0.



Ajouter des scènes à la timeline

Pour ajouter une scène à la timeline, vous pouvez simplement cliquer et maintenir la section d'édition/sélection de la scène (section gris plus clair sur le côté droit du bouton de la scène), puis glisser-déposer la scène dans la timeline. Alternativement, vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur une section vide de la timeline puis appuyer sur Edition > Insérer > Insérer une scène, puis sélectionner la scène souhaitée. Lorsqu'une scène est dans la timeline, son nom et sa durée sont indiqués sur le bloc de scène.

Une fois qu'une scène a été ajoutée à la timeline, vous pouvez la déplacer en cliquant avec le bouton gauche sur le bloc de scène et en le faisant glisser vers la nouvelle position.

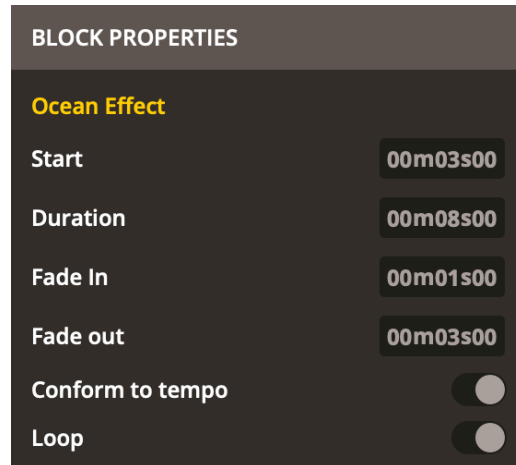
En faisant glisser le début/la fin du bloc de scène depuis la moitié supérieure, vous pouvez soit boucler/tronquer, soit étirer/comprimer son contenu en fonction du mode sélectionné dans la barre d'outils Super Scene. En effet, lorsque vous utilisez la fonction « Boucler le contenu lors du redimensionnement du bloc », glisser le bord d'un bloc vers l'extérieur va faire boucler son contenu. Les endroits où la scène boucle sont indiqués par des triangles blancs en haut du bloc de scène. Si vous le glissez vers l'intérieur, le contenu du bloc sera tronqué. En revanche, lorsque vous utilisez la fonction « Étirer le contenu lors du redimensionnement du bloc », le contenu sera étiré ou comprimé à la nouvelle longueur.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton gauche et faire glisser le début/la fin du bloc de scène depuis la moitié inférieure du bloc de scène pour créer un effet de fondu entrant/sortant.

L'onglet Propriétés de bloc affiche le temps de début, de durée, de fondus entrant et sortant du bloc sélectionné. Vous pouvez cliquer et déplacer la souris ou entrer directement une valeur au clavier pour ajuster un de ces paramètres.

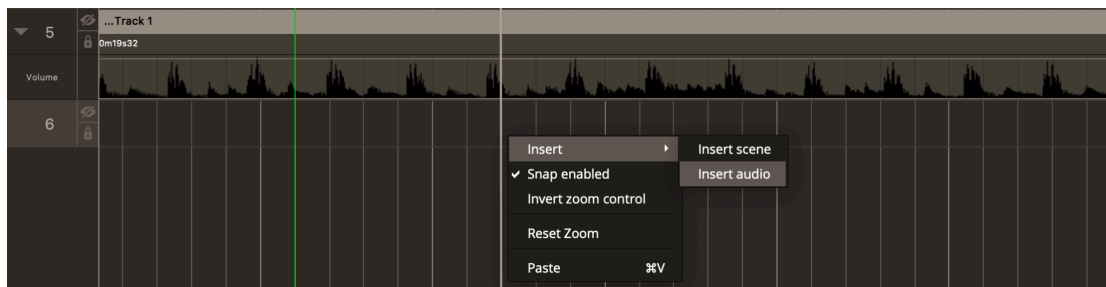
Chaque bloc de scène possède aussi deux paramètres variables qui peuvent être activés/désactivés dans l'onglet Propriétés de bloc. Les deux paramètres sont :

- **Se conformer au tempo:** Lorsque ce paramètre est activé, la scène s'adapte au tempo global si la Super Scene est réglée sur le mode de conduite BPM. S'il est désactivé, la scène s'exécute à sa vitesse source sans s'adapter au tempo.
- **Boucle:** Lorsque ce paramètre est activé, la scène pourra être bouclée comme prévu lors du déplacement du bloc. Lorsqu'il est désactivé, la scène conservera sa valeur finale lorsque vous faites glisser le bloc.

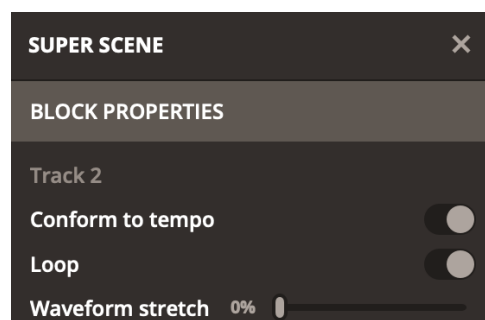


Ajouter de l'audio à la timeline

L'ajout d'un fichier audio à la timeline est très simple et peut être effectué de plusieurs manières. Vous pouvez le faire en ouvrant votre répertoire de fichiers, en localisant le fichier audio souhaité, puis en le faisant glisser et déposer dans une piste vide. Vous pouvez également faire un clic droit sur une piste vide, faire Insérer > Insérer de l'audio, puis sélectionner le fichier souhaité. Attention, vous ne pouvez pas avoir un fichier audio sur la même piste qu'un bloc de scène, ou vice versa.



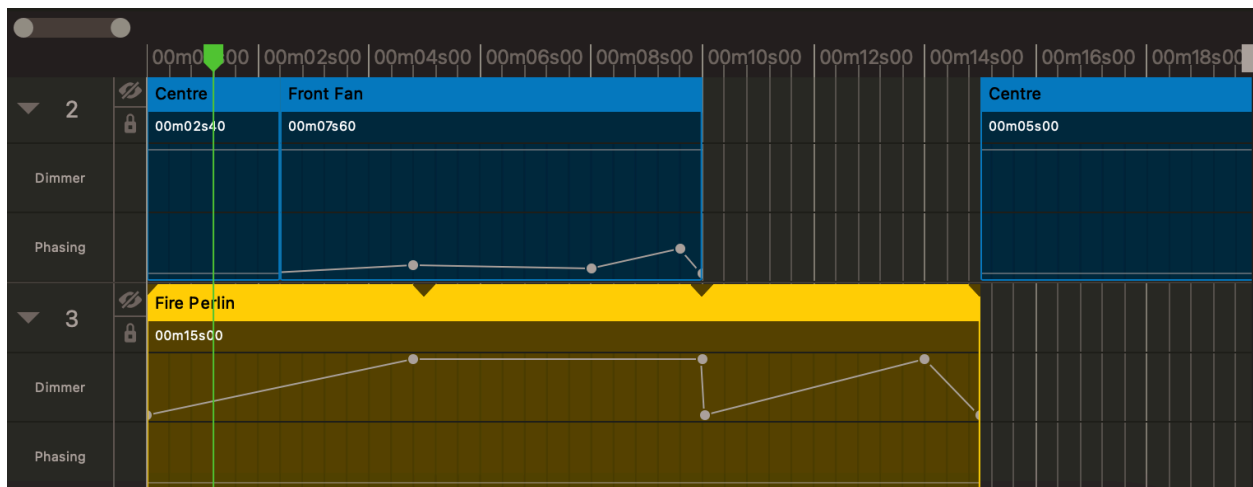
De la même manière que pour les blocs de scène, vous pouvez cliquer et faire glisser la section supérieure du bloc pour boucler/tronquer le fichier audio, ou faire glisser la section inférieure du bloc pour créer un effet de fondu entrant/sortant. Il est également possible d'éditer les propriétés du bloc « Conformer au tempo » et « Boucle » (plus d'informations sur ces fonctions peuvent être trouvées sous «[Ajouter des scènes à la timeline](#)»). Dans les propriétés de bloc, vous avez la possibilité de zoomer sur la forme d'onde de l'audio à l'aide de la fonction « Zoom sur la forme d'onde ». Ce paramètre n'affectera pas le volume du fichier audio.



Automation d'une piste

En appuyant sur le bouton « Étendre la piste » sur le côté gauche d'une piste, vous verrez apparaître des paramètres d'automation de piste. L'automation permet de programmer la valeur d'un paramètre pendant le défilement de la timeline. Pour un bloc de scène, les valeurs de Dimmer et Phasing peuvent être automatisées. Pour ajouter un point à d'automation, double-cliquez simplement n'importe où dans la section d'automation. Vous pouvez ensuite ajuster la position et la valeur du point en faisant glisser le point, ou double-cliquer sur le point pour le supprimer. Faire glisser une ligne d'automatisation vous permettra de déplacer tous les points à la fois.

Pour les pistes audio, vous pouvez automatiser le volume d'un bloc en utilisant la même méthode. En déployant la piste, cela vous permet également de voir apparaître la forme d'onde des fichiers audio de la piste, ce qui peut vous permettre de synchroniser plus précisément vos scènes avec l'audio.




Le menu click droit vous donne accès aux actions suivantes:

- Edit points: Permet d'appliquer la valeur affichée aux points sélectionnés.
- Spread points: Répartit temporellement les points sélectionnés.
- Delete points: Supprime les points sélectionnés
- Delete all points: Supprime tous les points.
- Transition : Permet de choisir le type de transition entre 2 points. Par défaut la transition est linéaire.

Edit points
Spread points
Delete points

Delete all points

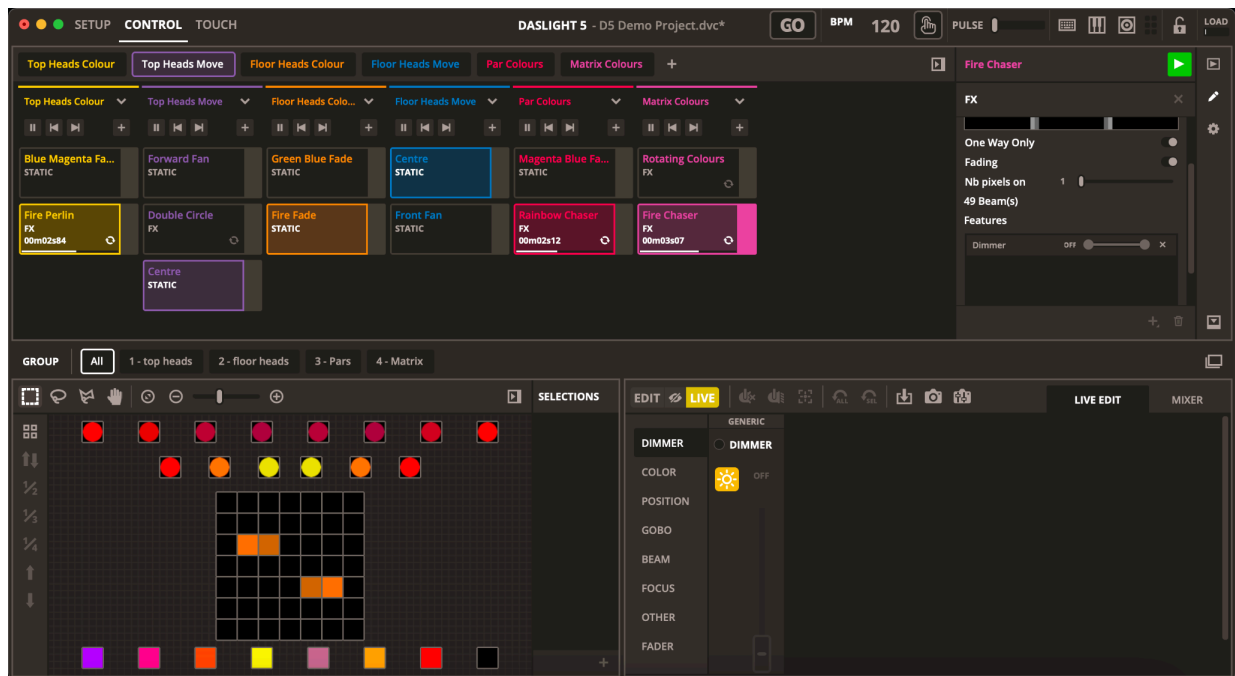
Transition:



5. Contrôle Live (en direct)

5.1. Contrôler votre show en live

La page de contrôle est également l'endroit où vous pouvez contrôler votre show. L'exemple ci-dessous montre plusieurs scènes jouées en même temps. Tant que les scènes utilisent des canaux différents, elles seront empilées et fusionnées. Si une scène déclenchée utilise les mêmes canaux qu'une scène déjà en cours de lecture, la scène avec la « priorité de scène » la plus élevée prendra effet (si les deux scènes ont la même « priorité de scène », la scène déclenchée la plus récente prendra effet).



Lecture de scènes

La façon la plus simple de déclencher une scène est de cliquer avec le bouton gauche sur la section large rectangle du bouton. Vous pouvez également lire la scène sélectionnée à l'aide du bouton « Lire la scène » situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre d'édition des scènes. La barre espace de votre clavier permet également de lire la scène sélectionnée. Une fois qu'une scène est en cours de lecture, vous pouvez utiliser les boutons « Lire la scène suivante » ou « Lire la scène précédente » pour passer d'une scène à l'autre dans la banque. Vous pouvez transformer toutes les scènes d'une banque en « vue réduite » en sélectionnant la flèche vers le bas dans la section des

commandes de banque. Vous pouvez ensuite appuyer sur le même bouton pour ramener les scènes à leur taille par défaut.

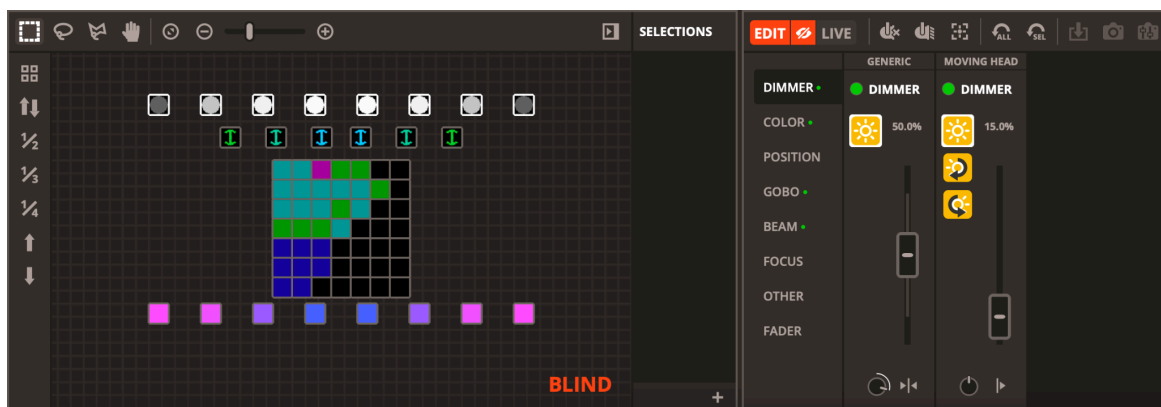


5.2. Modification en direct de votre show

Tout le monde a besoin de modifier son show en direct à un moment donné, qu'il s'agisse d'effectuer un remplacement temporaire, d'utiliser des effets de performance ou d'ajuster de manière permanente un paramètre de scène. Daslight 5 rend tout cela possible et facile à faire avec de nombreuses façons de produire le résultat souhaité !

Création de modifications permanentes sur une scène

Lorsque vous jouez votre spectacle en direct, vous remarquerez peut-être quelque chose que vous souhaitez changer. Pour ce faire, vous pouvez activer le mode « Edit », sélectionner la scène et modifier un paramètre. Cependant, cela va modifier le show en cours d'exécution. Si vous souhaitez bloquer la sortie DMX de la scène en cours d'édition, vous pouvez cliquer sur le bouton « Blind Edit » (représenté par un symbole en forme d'œil) situé entre les boutons des modes « Edit » et « Live ». Lorsque le mode « Edit » ou « Blind Edit » est activé, les modifications que vous apportez aux paramètres de scène ou aux canaux d'appareil seront enregistrées dans la scène de sorte que chaque fois que vous rappellerez la scène, les modifications apportées seront présentes.

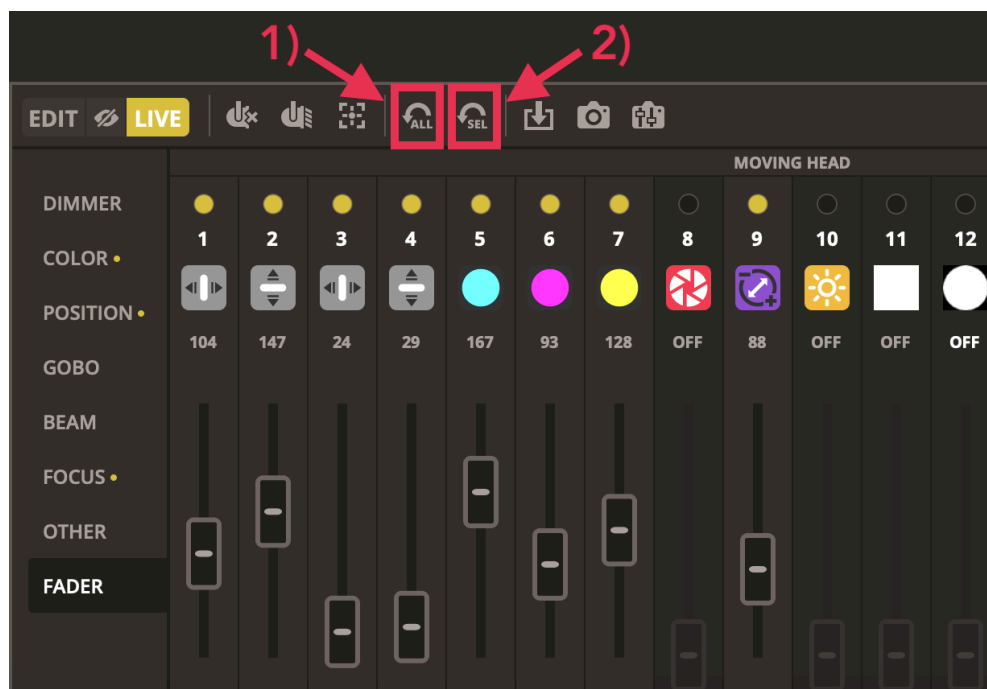


Création de modifications temporaires sur une scène

Pour créer des modifications temporaires sur une scène, appelées « Live Edit », vous devez activer le paramètre « Live ». Sélectionnez ensuite les projecteurs à modifier et commencez à ajuster les fonctionnalités/faders. Vous remarquerez qu'au lieu du point vert habituel qui apparaît au-dessus d'un fader/fonctionnalité édité, il y a maintenant un point jaune à la place, indiquant qu'il s'agit d'un canal édité « Live ». Les valeurs définies resteront à la valeur que vous avez définie jusqu'à ce qu'une scène utilisant le même canal soit déclenchée. Les modifications Live ne sont pas stockées dans les scènes, mais plutôt superposées au-dessus des scènes. Vous pouvez réinitialiser une modification en direct en cliquant sur l'un des 2 boutons Réinitialiser de la barre d'outils en direct :

1. **Réinitialiser tous les faisceaux:** Réinitialise toutes les modifications en direct du show.
2. **Réinitialiser les poutres sélectionnées:** Réinitialise toutes les éditions en direct sur les appareils sélectionnés.

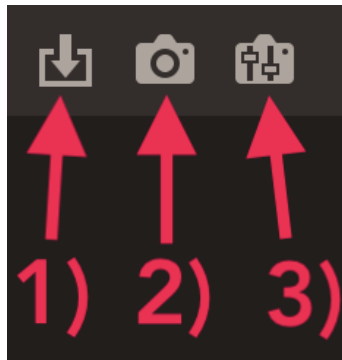
Le passage du mode « Live » au mode « Edit » ou « Blind Edit » réinitialisera également toutes les modifications Live.



Snapshots (Instantanés)

Il est possible de sauvegarder vos modifications en direct, afin que les mêmes valeurs puissent être rappelées à nouveau en appuyant simplement sur un bouton. Il existe 3 manières différentes d'enregistrer vos modifications Livet :

1. **Enregistrer les valeurs Live ajustées dans la scène actuelle:** Ceci enregistrera toutes les valeurs Live modifiées dans la scène sélectionnée, écrasant toute valeur déjà définie dans la scène.
2. **Capturez toutes les valeurs dans une nouvelle scène:** Cela enregistrera TOUTES les valeurs actives du projet Daslight dans une nouvelle scène.
3. **Instantané de la valeur live ajustée dans une nouvelle scène:** Cela enregistrera uniquement les valeurs modifiées en direct dans une nouvelle scène.

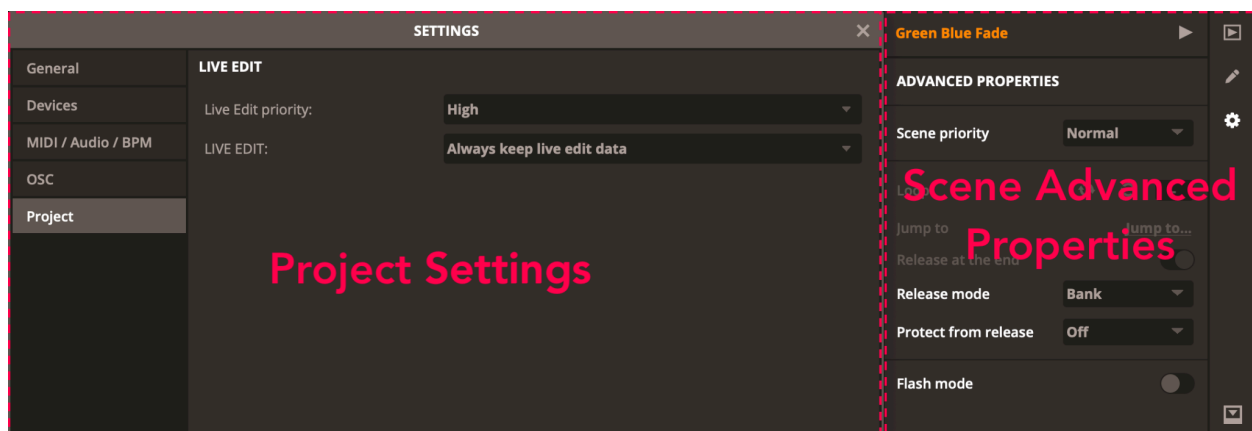


Paramètres d'édition Live

Dans l'onglet Projet dans Paramètres, vous pouvez modifier la façon dont les modifications en direct sont gérées dans votre projet.

Un Live Edit ne peut remplacer une scène que si le paramètre « Priorité Live Edit » est égal ou supérieur à la « Priorité scène », définie dans les propriétés avancées d'une scène. Par exemple, si la propriété Live Edit est définie sur « normal », les Live Edits ne prendront effet sur une scène en cours de lecture que si elle a une « Priorité de scène » de « normale » ou inférieure.

Lorsque vous sélectionnez l'option « Toujours conserver les données d'édition en direct », les valeurs définies par un Live Edit seront conservées lors du déclenchement d'une nouvelle scène. Si vous sélectionnez l'option « Réinitialiser le montage en direct lorsqu'une nouvelle scène est déclenchée », les valeurs définies par un Live Edit seront réinitialisées lors du déclenchement d'une nouvelle scène.

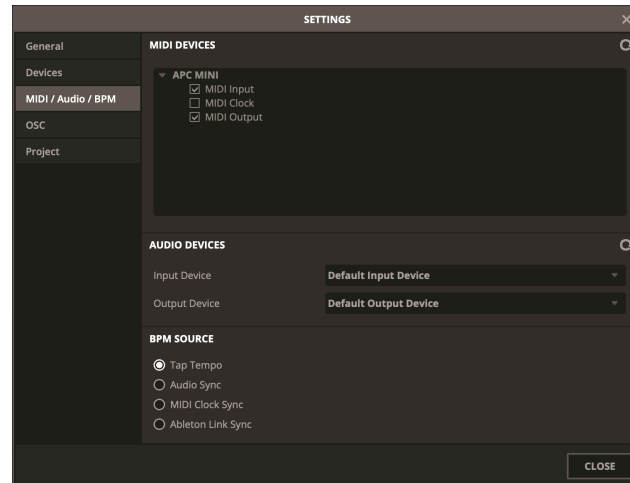


5.3. MIDI

MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface et est un système utilisé pour communiquer entre différents appareils de l'industrie audiovisuelle. De nombreuses parties du logiciel peuvent être contrôlées avec un contrôleur MIDI, comme les scènes et les faders.

Les appareils MIDI sont normalement connectés avec un câble USB ou via une interface USB-MIDI avec un câble DIN. Le logiciel peut également envoyer du MIDI à l'entrée MIDI du contrôleur MIDI. Certains contrôleurs MIDI peuvent interpréter ces données pour allumer les lumières internes et déplacer les faders du moteur.

Pour connecter votre contrôleur MIDI à Daslight 5, branchez simplement votre contrôleur, allez dans la fenêtre Paramètres, puis accédez à l'onglet « MIDI / Audio / BPM ». Vous devriez automatiquement voir votre contrôleur MIDI détecté dans la liste « Périphériques MIDI », vous pouvez alors activer l'entrée MIDI et/ou la sortie MIDI pour votre contrôleur.

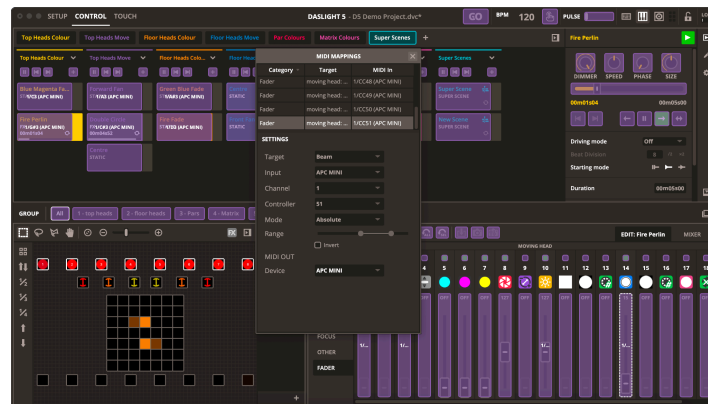


Affectations MIDI

Pour associer un bouton de Daslight 5 à un bouton de votre contrôleur MIDI, vous devez d'abord activer l'écran d'affectation MIDI (situé dans le coin supérieur droit de la barre d'outils, entre les boutons d'affectation du clavier et d'affectation Touch. Cela peut également être activé à partir de le menu déroulant « Mappings »). Pendant que cette option est active, vous verrez une superposition violette sur toutes les fonctions assignables. La sélection d'un bouton dans Daslight affiche une ligne pointillée mettant en évidence le bouton sélectionné, vous pouvez ensuite simplement appuyer sur un bouton pour l'appairer sur votre contrôleur MIDI. Cette affectation apparaît alors dans la liste des affectations. De même, si vous souhaitez coupler un bouton rotatif ou un fader de Daslight à votre contrôleur MIDI, vous pouvez le faire en suivant exactement le même processus, en remplaçant la pression sur le bouton pour le déplacement du fader/ bouton rotatif à la fois dans Daslight et sur votre contrôleur MIDI.

Vous pouvez également configurer un contrôle MIDI manuellement avec la fenêtre d'affectation MIDI, en cliquant avec le bouton droit sur une fonction appropriée (les fonctions disponibles auront une superposition violette) puis en sélectionnant « Créer un raccourci de note... » (pour les boutons) ou « Créer un contrôle ». Raccourci...' (pour les faders/boutons rotatifs). Cela peut être fait sans contrôleur MIDI connecté à votre ordinateur. Vous pouvez accéder et ajuster tous les paramètres des fonctions en sélectionnant le raccourci dans la liste des affectations.

Si vous souhaitez qu'une seule fonction (c'est-à-dire un fader Dimmer, un bouton Scene, etc.) soit également affectée à plusieurs Contrôles d'affectation MIDI, vous pouvez le faire en ouvrant la fenêtre d'affectations MIDI, en cliquant avec le bouton droit sur la superposition violette de la fonction souhaitée, en appuyant sur « Dupliquer ». Vous allez maintenant voir une nouvelle affectation dans la liste. Vous pouvez ensuite sélectionner cette affectation et l'attribuer au contrôleur MIDI souhaité via les mêmes étapes décrites précédemment dans cette section. Vous pouvez avoir jusqu'à 10 affectations pour une seule fonction logicielle.



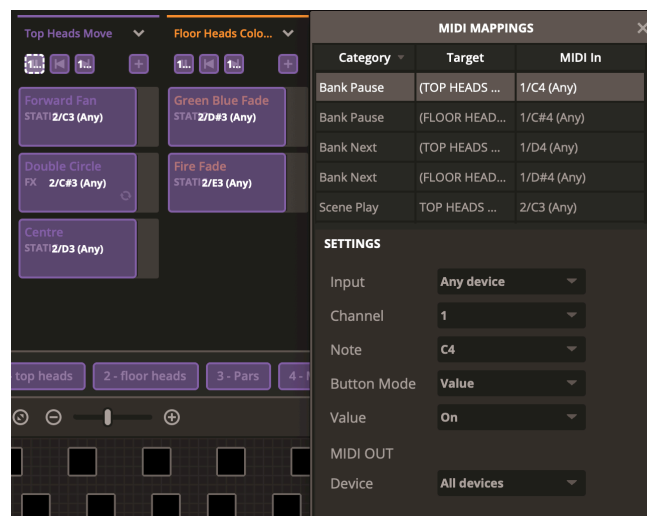
Si vous souhaitez sélectionner un bouton situé sous la couche en surbrillance (par exemple pour déclencher une scène ou naviguer vers une fenêtre de propriétés différente), vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton avec la touche Shift enfoncée.

Affectation MIDI avancée (boutons/note MIDI)

Il est possible de modifier les composants individuels du message MIDI. La gamme complète des options peut être trouvée en sélectionnant une affectation dans la liste des affectations MIDI. Les options disponibles dépendent du type de fonction que vous affectez. Par exemple, avec une affectation bouton/note MIDI, vous verrez une combinaison des options suivantes :

1. **Cible:** Détermine comment l'affectation contrôle la fonction dans Daslight. Les options affichées diffèrent selon le type de fonction.
 - a. Pour les fonctions spécifiques liées à la « Scène » (c'est-à-dire la lecture de scène, les molettes Live Control, etc.) :

- i. **Scène:** Cible uniquement une scène spécifique. Le nom de la scène se trouve dans la colonne « Cible ».
 - ii. **Sélectionné:** Cible la scène actuellement sélectionnée.
 - iii. **Index:** Cible l'index spécifique de cette banque spécifique.
 - iv. **Banque:** Cible toutes les scènes d'une banque spécifique.
 - v. **Index dans la banque sélectionnée:** Cible l'index spécifique de la banque sélectionnée
 - b. Pour les fonctions spécifiques liées au « luminaire »/« faisceau » (c'est-à-dire un préréglage de roue chromatique, un fader de gradateur, etc.)
 - i. **Faisceau:** Cible uniquement un luminaire/faisceau spécifique. Le nom de l'appareil se trouve dans la colonne « Cible ».
 - ii. **Sélectionné:** Cible le ou les faisceaux actuellement sélectionnés.
2. **Entrée:** Cette option apparaîtra si vous avez mappé un contrôle logiciel (c'est-à-dire Beam On, BPM Tap, un groupe spécifique, etc.). Vous pouvez choisir parmi « Tous les appareils » ou un contrôleur MIDI spécifique.
3. **Canal:** Définit le numéro du canal d'entrée de 1 à 16.
4. **Note:** Cette option détermine la note et l'octave exactes auxquelles la fonction sera mappée sur votre contrôleur MIDI.
5. **Mode bouton:** Ceci détermine si le bouton alterne entre On et Off (mode “Déclenchement”), ou s'il envoie une seule « valeur » spécifique (activée ou désactivée) (mode “Valeur”). Si le mode est sur “Déclenchement” le paramètre Flash va s'afficher, alors que s'il est sur “Valeur”, c'est le paramètre Valeur qui va s'afficher.
 - a. **Flash:** Lorsqu'il est activé, le bouton sera activé tant que le bouton est maintenu enfoncé, puis désactivé lorsqu'il sera relâché. Lorsqu'il est désactivé, le bouton active/désactive lorsqu'il est enfoncé.
 - b. **Valeur:** Détermine si l'affectation MIDI active ou désactive le bouton Daslight.
6. **Interface:** Détermine à quel contrôleur envoyer la sortie MIDI.
7. **État de contrôle:** Cette fonction fonctionne avec le paramètre vitesse ci-dessous pour déterminer quelles valeurs seront envoyées au contrôleur MIDI lorsque le bouton est activé, désactivé et fondu (Fade).
8. **Canal:** Règle le numéro du canal de sortie de 1 à 16.
9. **Vitesse:** Détermine la valeur qui sera envoyée au contrôleur répertorié dans **Interface** lorsque le bouton est activé, désactivé et en fondu. Dans certains contrôleurs, par ex. sur l'Akai APC Mini, cela vous permettra de définir la couleur d'éclairage d'un bouton en fonction de ses paramètres Off, On et Fade.

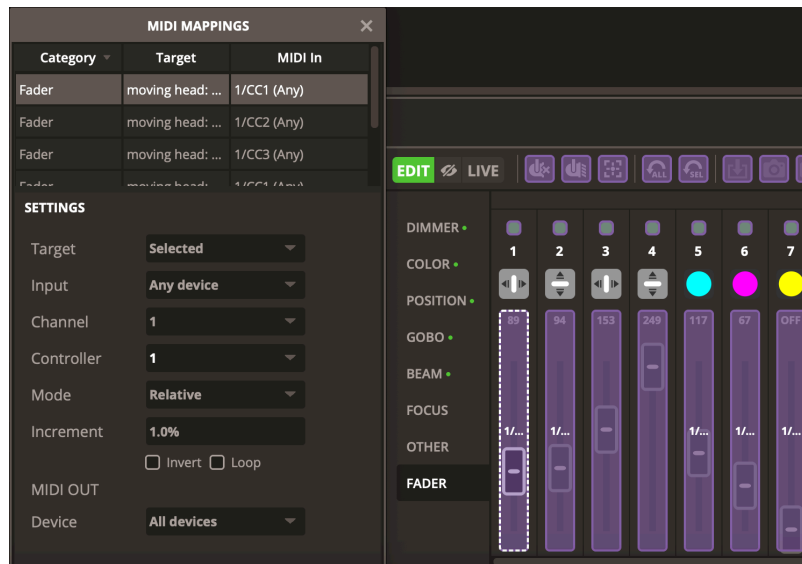


Affectation MIDI avancée (faders et molettes/MIDI CC)

Comme pour l'affectation MIDI d'un bouton, vous pouvez également contrôler des paramètres plus avancés d'une affectation de fader/bouton rotatif (ou MIDI CC). Ces options sont accessibles en sélectionnant le affectation approprié dans la liste d'affectation MIDI et seront une combinaison des éléments suivants :

1. **Cible:** Détermine comment le affectation contrôlera la fonction dans Daslight. Les options affichées diffèrent selon le type de fonction.
 - a. Pour les fonctions spécifiques liées à la « Scène » (c'est-à-dire la lecture de scène, les molettes Live Control, etc.) :
 - i. **Scène:** Cible uniquement une scène spécifique. Le nom de la scène se trouve dans la colonne « Cible ».
 - ii. **Sélectionné:** Cible la scène actuellement sélectionnée.
 - iii. **Index:** Cible l'index spécifique de cette banque spécifique.
 - iv. **Banque:** Cible toutes les scènes d'une banque spécifique.
 - v. **Index dans la banque sélectionnée:** Cible l'index spécifique de la banque sélectionnée
 - b. Pour les fonctions spécifiques liées au « luminaire »/« faisceau » (c'est-à-dire un pré réglage de roue chromatique, un fader de gradateur, etc.)
 - i. **Faisceau:** Cible uniquement un luminaire/faisceau spécifique. Le nom de l'appareil se trouve dans la colonne « Cible ».
 - ii. **Sélectionné:** Cible le ou les faisceaux actuellement sélectionnés.
2. **Entrée:** Cette option apparaîtra si vous avez mappé un contrôle logiciel (c'est-à-dire Beam On, BPM Tap, un groupe spécifique, etc.). Vous pouvez choisir parmi « Tous les appareils » ou un contrôleur MIDI spécifique.
3. **Canal:** Règle le numéro de canal de 1 à 16.
4. **Controller:** Règle le numéro de Control Change
5. **Mode:**
 - a. **Bouton:**
 - i. **Mode bouton:** Ceci détermine si le bouton est en mode « Déclencher » où il alterne entre une valeur minimale et maximale, ou s'il est en mode « valeur » où il envoie uniquement une valeur définie.
 - ii. Si le bouton est défini en mode Déclencher, le paramètre Flash ou Plage va apparaître suivant le type de contrôle.
 - Flash:** Le bouton sera réglé sur la valeur maximale lorsqu'il sera enfoncé et maintenu, puis à la valeur Minimum une fois relâché.
 - Plage:** Détermine les valeurs Minimum et Maximum du bouton.
 S'il est en mode Valeur, le paramètre Valeur va apparaître.

- Valeur**: Détermine la valeur à envoyer lorsque vous appuyez dessus.
- b. **Absolu**:
 - i. **Plage**: Définit la valeur de pourcentage minimum/maximum pour le bouton rotatif/fader.
 - ii. **Inverser**: Inverse les valeurs minimum/maximum.
 - c. **Incrémental**: La valeur augmente/diminue par incréments.
 - i. **Incrément**: Détermine la valeur de l'incrément.
 - ii. **Inverser**: Inverse la direction dans laquelle l'incrément se déplacera.
 - iii. **Boucle**: Décide si la valeur bouclera une fois la valeur maximale/minimale atteinte.
 - d. **Relatif**: Applique une valeur relative au fader/bouton rotatif. La valeur appliquée est positive si la valeur du contrôle est entre 065 et 127, et négative si la valeur du contrôle est entre 001 et 063. S'utilise avec certains types de roues incrémentales.
 - i. **Incrément**: Détermine la valeur de l'incrément.
 - ii. **Inverser**: Inverse la direction dans laquelle l'incrément se déplacera.
 - iii. **Boucle**: Décide si la valeur bouclera une fois la valeur maximale/minimale atteinte.
 - e. **v-Relatif (relatif à la valeur)** : Applique une valeur relative au fader/bouton rotatif. La valeur appliquée est la différence entre deux valeurs du contrôle. Elle sera positive ou négative suivant le sens de rotation du contrôle . S'utilise avec certains types de roues incrémentales.
 - i. **Incrément**: Détermine la valeur de l'incrément.
 - ii. **Inverser**: Inverse la direction dans laquelle l'incrément se déplacera.
 - iii. **Boucle**: Décide si la valeur bouclera une fois la valeur maximale/minimale atteinte.
6. (Sortie MIDI)**Appareil**: Détermine à quel contrôleur envoyer la sortie MIDI.

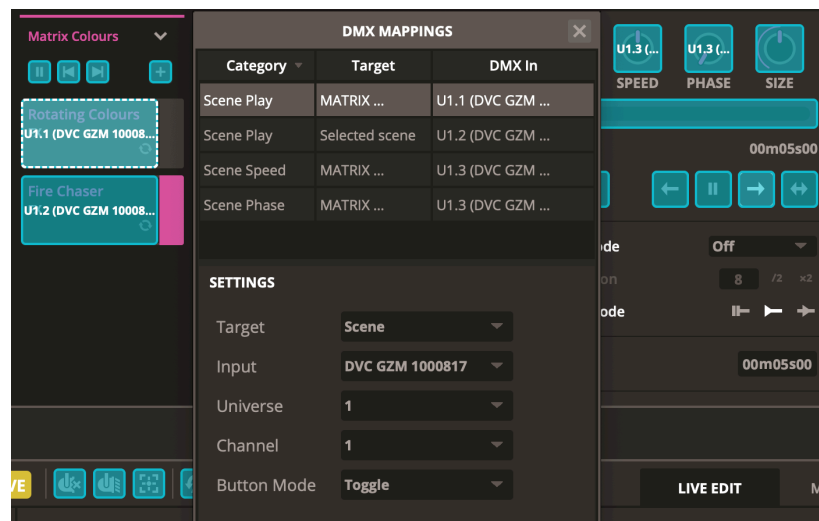


5.4. Affectation DMX

Si votre interface DMX dispose d'une connexion d'entrée DMX, les faders et les scènes peuvent être déclenchés via un message d'entrée DMX. Tout d'abord, assurez-vous que le bon connecteur de votre interface est défini comme entrée DMX. Cela peut être fait dans les paramètres.

Vous pouvez accéder à l'outil Affectations DMX à partir du menu déroulant Mappings dans la barre d'outils. Lorsqu'il est activé, vous verrez une superposition bleu clair sur toutes les fonctions attribuables. Pour mapper une fonction, manipulez simplement le bouton/fader/bouton rotatif dans Daslight, puis déclenchez le contrôle souhaité sur votre contrôleur DMX externe.

Vous pouvez modifier les paramètres de comportement de vos affectations en sélectionnant l'affectation souhaitée dans la liste, puis en apportant les ajustements appropriés aux paramètres ci-dessous.



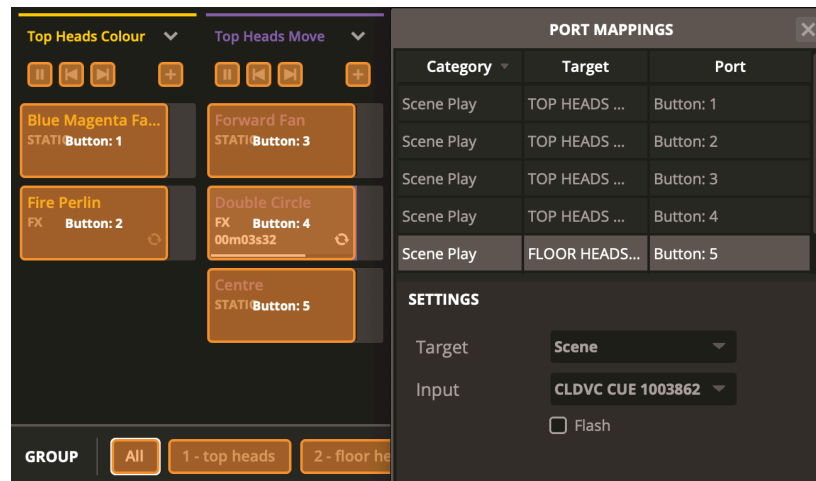
Si vous souhaitez sélectionner un bouton situé sous la couche en surbrillance (par exemple pour déclencher une scène ou naviguer vers une fenêtre de propriétés différente), vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton avec la touche Shift enfoncée.

5.5. Affectation des ports de contact sec

Vous pouvez mapper certaines fonctions du Daslight 5 sur les ports à contacts secs d'une interface DMX compatible, ou sur les boutons du DVC Gold. Par exemple, l'utilisation des boutons 1 à 10 de l'interface DVC Gold vous permettra de déclencher des scènes, de contrôler un bouton de mixage en direct, de basculer entre deux valeurs sur un fader, etc.

Vous pouvez accéder à l'outil « Affectation des ports » à partir du menu déroulant Mappings de la barre d'outils. Lorsqu'il est activé, vous verrez une superposition orange sur toutes les fonctions attribuables. Pour mapper une fonction, manipulez simplement le bouton/fader/bouton rotatif dans Daslight, puis déclenchez le port de contact sec souhaité pour relier les deux.

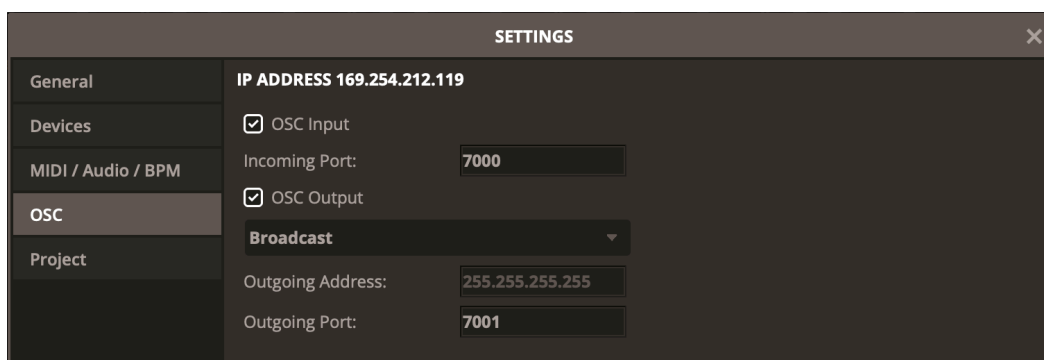
Vous pouvez modifier les paramètres de comportement de vos mappages en sélectionnant le mappage souhaité dans la liste, puis en apportant les ajustements appropriés aux paramètres ci-dessous.



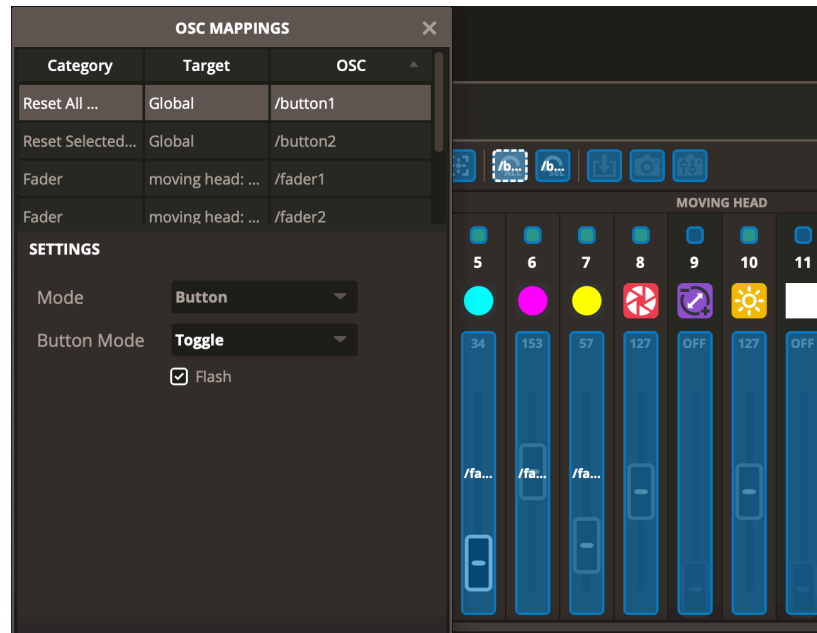
Si vous souhaitez sélectionner un bouton situé sous la couche en surbrillance (par exemple pour déclencher une scène ou naviguer vers une fenêtre de propriétés différente), vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton avec la touche Shift enfoncée.

5.6. Affectation OSC

Les messages OSC peuvent être envoyés à Daslight 5 via une connexion Internet via UDP/IP et Ethernet. Pour que Daslight reçoive les messages OSC, vous devez d'abord définir les options correctes dans l'onglet OSC de la fenêtre Paramètres. Vous pouvez activer l'entrée OSC et la sortie OSC en cochant les cases correspondantes. Le port entrant décidera de quel port Daslight recevra les messages OSC, et le port sortant décidera vers quel port Daslight renverra les messages OSC. Vous pouvez également choisir le type de sortie OSC (diffusion, hôte local ou adresse IP. Pour choisir l'adresse IP, vous devrez définir l'adresse IP appropriée à laquelle envoyer votre sortie OSC.



Vous pouvez mapper une fonction Daslight à un contrôle OSC en ouvrant l'outil Affectations OSC (situé dans le coin supérieur droit de votre écran, ou via le menu déroulant Mappings) qui affichera une superposition bleu foncé de fonctions attribuables. Pour mapper une fonction à votre clavier, sélectionnez simplement la fonction appropriée (c'est-à-dire un bouton de lecture de scène, une molette de gradation, etc.), puis déclenchez la commande OSC souhaitée pour lier la fonction. Vous pouvez ensuite accéder et ajuster tous les paramètres du mappage en sélectionnant le raccourci dans la liste des mappages.

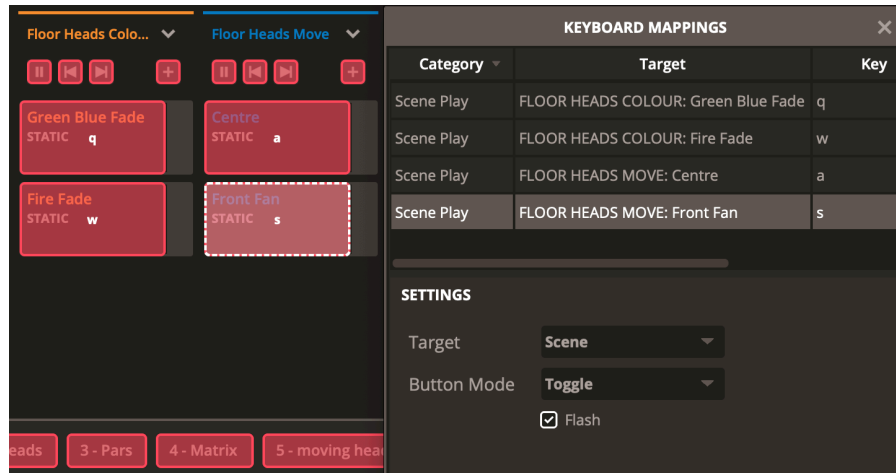


Si vous souhaitez sélectionner un bouton situé sous la couche en surbrillance (par exemple pour déclencher une scène ou naviguer vers une fenêtre de propriétés différente), vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton avec la touche Shift enfoncée.

5.7. Affectations clavier

Vous pouvez également mapper une fonction Daslight au clavier de votre ordinateur. L'ouverture de l'outil Affectations clavier (trouvé dans le coin supérieur droit de votre écran ou via le menu déroulant Mappings) affichera une superposition rouge de fonctions attribuables. Pour mapper une fonction à votre clavier, sélectionnez simplement la fonction appropriée (c'est-à-dire un bouton de lecture de scène, une molette de gradation, etc.), puis appuyez sur le bouton du clavier souhaité pour lier la fonction. Vous pouvez ensuite accéder et ajuster tous les paramètres du mappage en sélectionnant le raccourci dans la liste des mappages.

Si vous souhaitez sélectionner un bouton situé sous la couche en surbrillance (par exemple pour déclencher une scène ou naviguer vers une fenêtre de propriétés différente), vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton avec la touche Shift enfoncée.

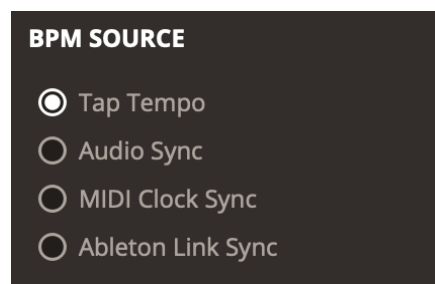


5.8. Synchroniser votre show de lumière

Il existe plusieurs façons de synchroniser votre show de lumière dans Daslight 5. Vous pouvez sélectionner l'option à utiliser via le paramètre « Mode de conduite » dans la section Propriétés d'une scène.

Source du BPM

Si vous souhaitez utiliser le BPM pour synchroniser votre spectacle de lumière, veuillez vous assurer que vous utilisez la source BPM souhaitée. Les options suivantes, accessibles dans l'onglet « MIDI / Audio /BPM » des Paramètres, sont disponibles :

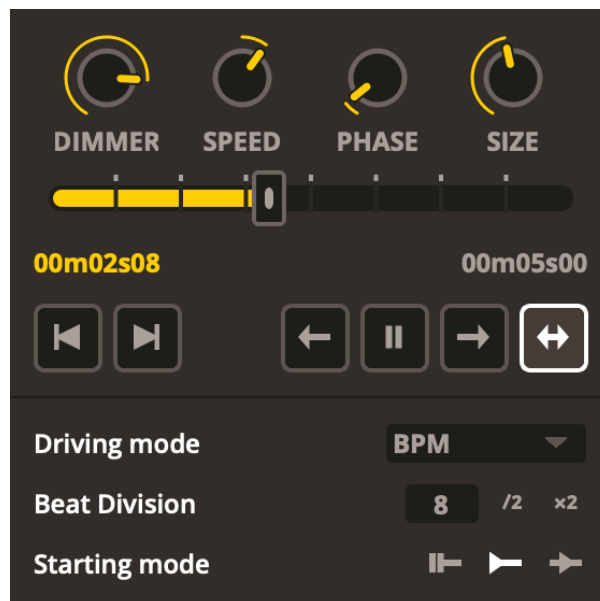


1. **Tap tempo:** Le BPM est défini par le calcul de l'intervalle entre deux clics sur le bouton Tap Tempo. Vous pouvez ajuster manuellement le paramètre BPM en saisissant une valeur au clavier ou en cliquant avec le bouton gauche de votre souris et en la faisant glisser.

2. **Synchronisation audio:** Ceci tentera de régler le BPM en fonction des pics audio détectés par le périphérique d'entrée audio. Cela répondra mieux à la musique ou à l'audio avec une impulsion forte et cohérente telle qu'un clic de métronome.
3. **Synchronisation de l'horloge MIDI:** Le BPM se synchronise en fonction de l'horloge MIDI. Vous aurez besoin d'un appareil MIDI compatible activé dans le même onglet Paramètres pour pouvoir l'activer.
4. **Synchronisation Ableton Link:** Le BPM se synchronise avec le protocole Ableton Link. Cela peut être utilisé pour synchroniser le tempo avec un logiciel externe, tel que certains logiciels DJ.

Temporisation

Lorsque vous sélectionnez le paramètre BPM en mode conduite, vous verrez immédiatement les divisions de battement qui ont été ajoutées au curseur de lecture. La lecture de la scène atteindra la division suivante à chaque battement, telle que déterminée par le BPM. Par exemple : régler la Beat Division sur 1 fera boucler la scène tous les 1 battements, régler la Beat Division sur 8 fera boucler l'écran tous les 8 battements. Vous pouvez instantanément diviser par deux ou doubler la valeur de Beat Division en appuyant sur les boutons « /2 » ou « x2 ». Si vous souhaitez que votre scène passe d'une division de temps à la suivante, vous pouvez le faire en sélectionnant le bouton « Pause de lecture » directement au-dessus de la liste du mode de conduite.



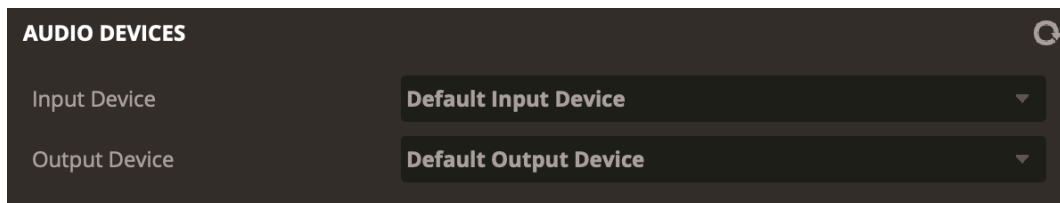
Impulsion

Pour utiliser le contrôle Pulse pour synchroniser vos scènes, vous devrez d'abord configurer correctement vos paramètres d'entrée audio pour vous assurer que vous recevez le signal audio souhaité. Cela peut être fait dans la fenêtre Paramètres sous l'onglet « MIDI / Audio / BPM ».

Une fois que vous avez sélectionné le bon périphérique d'entrée audio, vous devrez définir le seuil d'entrée souhaité à l'aide du curseur Pulse situé en haut à droite de votre fenêtre Daslight. Le réglage de ce curseur déterminera l'entrée audio minimale nécessaire pour faire « réagir » la scène. Par exemple, avoir le curseur à 90 % signifie que seuls les pics audio très forts feront réagir la scène, tandis que régler le curseur à 10 % signifiera que les pics audio très faibles feront réagir la scène.

Lorsque vous sélectionnez le paramètre Pulse en mode Conduite, vous verrez immédiatement les divisions de battement qui ont été ajoutées au curseur de lecture. La lecture de la scène sera déterminée par les paramètres de durée de la scène et de sens de lecture. La scène passera à la division Beat suivante chaque fois qu'un pic audio dépasse le seuil d'impulsion défini.

Si vous souhaitez que votre scène soit statique par défaut, mais que vous passiez d'une division de temps à la suivante chaque fois qu'un pic audio est détecté, vous pouvez le faire en sélectionnant le bouton « Pause de lecture » directement au-dessus de la liste du mode de conduite.



5.9. Contrôles en direct

Boutons rotatifs de contrôle en direct

Chaque scène possède son propre ensemble de 4 « boutons rotatifs de contrôle en direct », qui peuvent être trouvés dans l'onglet Propriétés d'une scène :

1. **Dimmer:** Contrôle les fonctionnalités sélectionnées de 0% à 100% (ce qui équivaudra à la valeur définie dans la scène). Vous pouvez choisir les fonctionnalités que vous souhaitez contrôler par le cadran Dimmer en cliquant dessus avec le bouton droit, puis en sélectionnant les fonctionnalités souhaitées. Par exemple, si vous avez une scène statique qui règle le canal de zoom d'un appareil à 80 %, attribuez la molette du gradateur pour contrôler le « Zoom » : Lorsque le gradateur est réglé à 100 %, le zoom produira l'équivalent d'un zoom à 80 %. Lorsque le gradateur est réglé sur 50 %, le zoom sera réglé sur 40 %.

2. **Vitesse:** Contrôle la vitesse relative d'une scène. La valeur de la vitesse varie de 0,00 à 1,00, puis de 1,00 à 4,00. La durée de la scène sera divisée par la valeur affichée sur la molette rapide pour accélérer/ralentir la scène. Par exemple, une scène d'une durée de 10 secondes et la numérotation rapide réglée sur 2 durera 5 secondes ($10 \div 2 = 5$), si vous réglez la numérotation rapide sur 0,5 alors la scène durera 20 secondes ($10 \div 0,5 = 20$).
3. **Phase:** Utilisé pour augmenter la valeur de phase de la scène. Ce contrôle ne prendra effet que sur un effet de déplacement, de valeur ou de courbe.
4. **Taille:** Utilisé pour contrôler l'amplitude relative des mouvements sur un Move FX.

Veillez noter que les cadrans de contrôle en direct ne prendront pas effet sur une scène jouée dans une super scène.



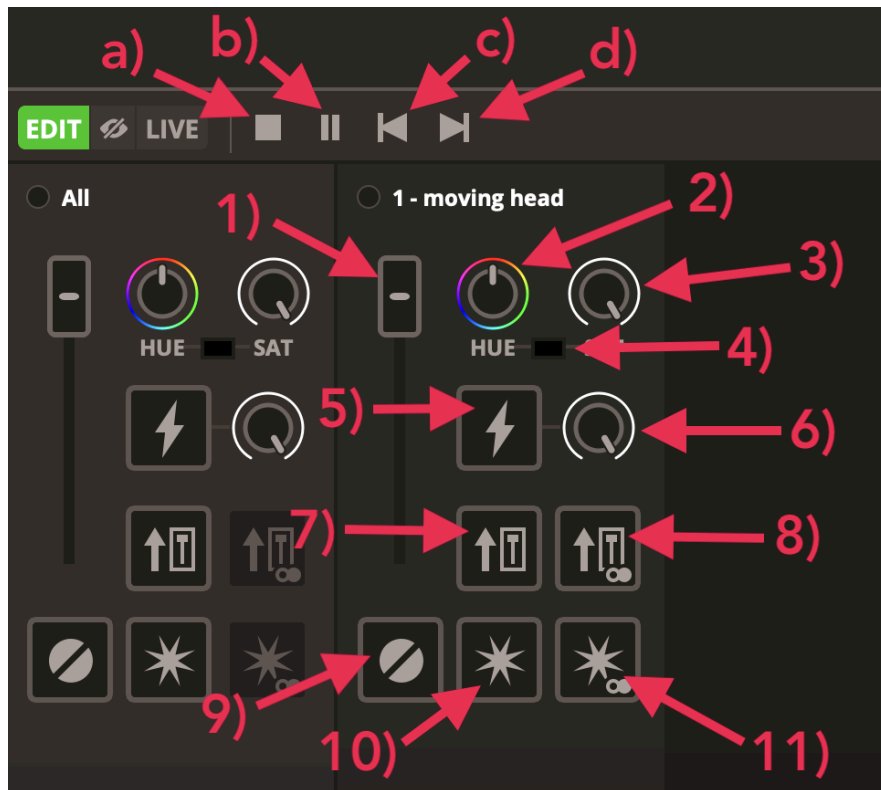
Mixeur en direct

L'onglet Live Mixer est accessible via le bouton dans le coin supérieur droit du panneau de configuration. Chaque groupe d'appareils aura son propre « mixeur », ainsi qu'un « mixeur » pour tous les appareils.

Au sein de chaque mixeur, vous pouvez contrôler les fonctions suivantes :

1. **Variateur:** Contrôle la luminosité globale des luminaires concernés.
2. **HUE (Teinte):** Contrôle la couleur des appareils concernés.
3. **SAT (Saturation):** Contrôle la saturation de la valeur de teinte définie.
4. **Réinitialiser couleur:** Réinitialise les valeurs de teinte et de saturation, les appareils reviendront à leur état précédent.
5. **Strobe:** Active la fonction stroboscopique pour tous les appareils concernés (canal stroboscopique requis).
6. **Fréquence Strobe:** Contrôle la fréquence du stroboscope.
7. **Pleins feux:** Règle le dimmer du mixeur sur la luminosité maximale.

8. **Pleins feux exclusif:** Applique le plein feux au groupe sélectionné et règle tous les autres groupes sur « Blackout ».
9. **Blackout (Noir):** Règle le dimmer du mixeur sur la luminosité minimale.
10. **Flash :** Applique l'effet Pleins Feux tout en mettant la couleur au blanc.
11. **Flash exclusif:** Applique l'effet Flash au groupe sélectionné et règle également tous les autres groupes sur « Blackout ».



Les faders et boutons rotatifs du Live Mixer peuvent être manipulés en cliquant et en faisant glisser le bouton gauche. Les fonctionnalités liées aux boutons sont activées à l'appui sur le bouton de souris et désactivées à son relâchement. Vous pouvez toutefois maintenir l'effet actif en appuyant la touche Ctrl (PC) ou Cmd (Mac) de votre clavier au moment où vous cliquez sur le bouton de commande. Toutes ces commandes peuvent également être mappées sur des contrôleurs externes ou sur l'écran Touch à l'aide des différents paramètres de mappage.

Vous pouvez également accéder à un certain nombre de fonctionnalités de lecture dans la vue Live Mixer :

- a. **Arrêter toutes les scènes:** Arrête toutes les scènes en cours de lecture. Un message d'avertissement apparaîtra vous demandant de confirmer cette action avant d'arrêter les scènes.

- b. **Mettre toutes les scènes en pause:** Met en pause toutes les scènes en cours de lecture. Le bouton sera mis en surbrillance pendant la pause, appuyez à nouveau pour reprendre la lecture.
- c. **Lire les scènes précédentes:** Toutes les scènes passent à la scène précédente dans leur banque respective.
- d. **Lire les scènes suivantes:** Toutes les scènes passent à la scène suivante dans leur banque respective.

6. Mode Touch

Grâce au mode Touch (tactile) de Daslight 5, vous pouvez créer une interface utilisateur personnalisée pour votre spectacle de lumière. Il peut ensuite être affiché sur un moniteur externe ou en plein écran. Le mode Touch est idéal pour les installations et les kiosques.

6.1. Introduction au mode Touch

Navigation sur l'écran Touch

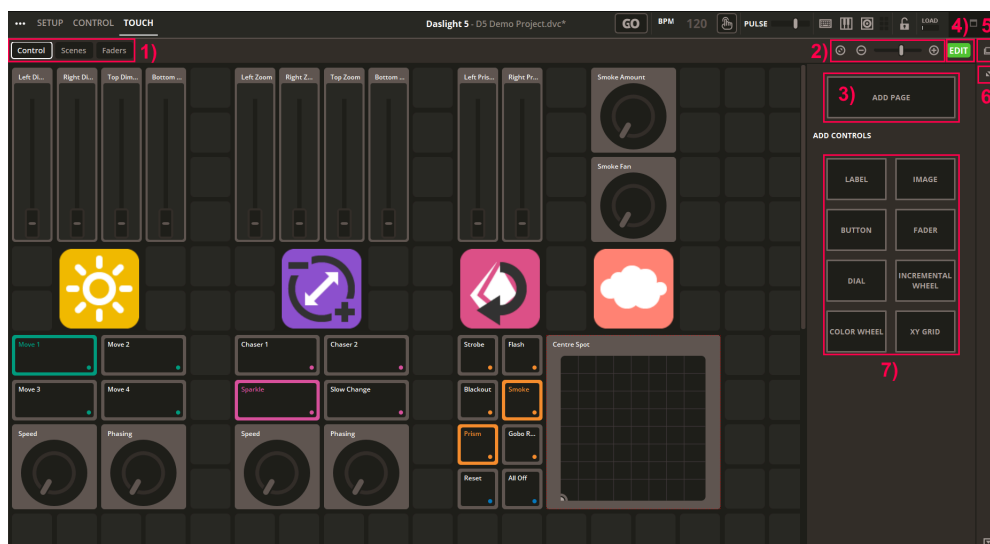
La disposition de l'écran Touch est la suivante :

1. **Pages:** Dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous pouvez gérer différentes « pages ». Dans chaque page, vous pouvez créer un affichage différent en utilisant différents paramètres et fonctions. Cela peut vous permettre différents affichages avec par exemple une page pour les scènes et une pour les faders, etc. Vous pouvez ajouter une nouvelle page en appuyant sur le bouton « + ». Vous pouvez également faire un clic droit sur une page pour la supprimer, la renommer ou la dupliquer.
2. **Zoom:** Dans le coin supérieur droit de l'écran, vous verrez les commandes de zoom de votre interface utilisateur. Vous pouvez soit appuyer sur le bouton « - » pour effectuer un zoom arrière, sur le bouton « + » pour zoomer, ou utiliser le curseur entre les deux boutons. À gauche du bouton « - », vous pouvez appuyer sur le bouton « Zoom Fit » pour ajuster automatiquement le zoom afin d'adapter toutes les commandes dans la fenêtre de l'interface utilisateur.
3. **Masquer les propriétés:** Appuyer sur ce bouton masquera/affichera l'onglet « Contrôles » sur le côté droit de l'écran.
4. **Modifier:** Lorsqu'il est surligné en vert, le mode Édition sera activé. Cela affichera l'interface utilisateur sous forme de grille. Vous devrez être en mode édition pour apporter des modifications à votre écran Touch, et vous devrez désactiver le mode édition pour pouvoir utiliser les commandes de votre écran Touch.
5. **Détacher la fenêtre:** L'écran Touch se détachera dans une nouvelle fenêtre.
6. **Contrôles:** Sur le côté droit de l'écran, vous trouverez 8 options de contrôle qui peuvent être utilisées pour créer votre interface utilisateur.

Types de commandes Touch

Il existe 8 commandes différentes que vous pouvez ajouter à une interface Touch en les faisant glisser dans la grille de votre page :

1. **Label:** vous permet de saisir du texte personnalisé pour vous aider à organiser votre interface utilisateur.
2. **Image:** Téléchargez vos images personnalisées sur votre interface utilisateur. Daslight 5 est également livré avec un certain nombre d'icônes par défaut/préréglées intégrées.
3. **Bouton:** Ajoute un bouton à votre interface utilisateur. Peut être utilisé en mode bascule (par défaut) ou flash.
4. **Fader:** Ajoute un fader à votre interface utilisateur.
5. **Dial (bouton rotatif):** Ajoute un bouton rotatif à votre interface utilisateur.
6. **Roue incrémentale:** Ajoute une roue incrémentielle à votre interface utilisateur. Cette commande ressemble à la fonctionnalité d'un cadran rotatif infini, qui peut tourner à l'infini dans les deux sens. La valeur augmentera par incréments plutôt que par valeurs absolues (comme avec un cadran ou un fader).
7. **Roue de couleurs:** Ajoute une roue chromatique à votre interface utilisateur. Ceci peut être utilisé pour contrôler la couleur des appareils concernés.
8. **Grille XY:** Ajoute une grille XY à votre interface utilisateur. Ceci peut être utilisé pour contrôler le panoramique et l'inclinaison d'un appareil sélectionné.



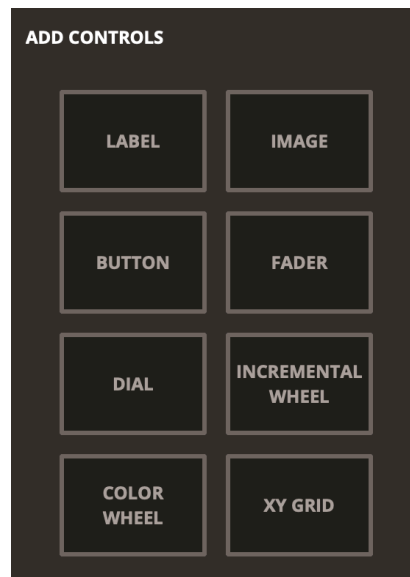
6.2. Mise en place d'une interface Touch

Ajout de commandes à l'écran Touch

L'ajout de commandes à l'écran Touch dans Daslight 5 est simple. Vous devrez d'abord activer le mode « Edit » pour apporter des modifications, puis vous pourrez simplement faire glisser et déposer un contrôle depuis l'onglet « Ajouter des contrôles » sur la grille à gauche de l'écran. Vous pouvez aussi faire un clic droit sur un espace vide de la grille et sélectionner Insérer, puis choisir le type de contrôle souhaité. Il n'est pas possible d'ajouter de contrôle dans un espace chevauchant un contrôle déjà existant.

Certains contrôles sont redimensionnables : vous pouvez modifier les dimensions d'un contrôle en le faisant glisser vers le gauche depuis le bord ou coin du contrôle souhaité. Veuillez noter qu'il existe des limites de taille sur certains contrôles.

Un clic droit sur un contrôle existant vous permettra d'effacer, couper, copier, renommer ou définir une couleur d'affichage pour un contrôle. Un clic droit sur un contrôle Bouton vous permettra également de choisir entre les types de boutons « Push » et « Toggle ». Un bouton « Push » active la ou les fonctions mappées sur « On » lorsque la souris est enfoncée, puis sur « Off » lorsque la souris est relâchée. Un bouton « Toggle » active la ou les fonctions mappées sur « On » lorsqu'il est enfoncé une fois, puis sur « Off » lorsqu'il est enfoncé une deuxième fois. Si vous faites un clic droit sur un champ Image ou Bouton, vous pouvez également ajouter/modifier l'image en appuyant sur « Charger une image de fond... ». Vous pouvez utiliser soit une image personnalisée, soit une des icônes par défaut de Daslight 5.



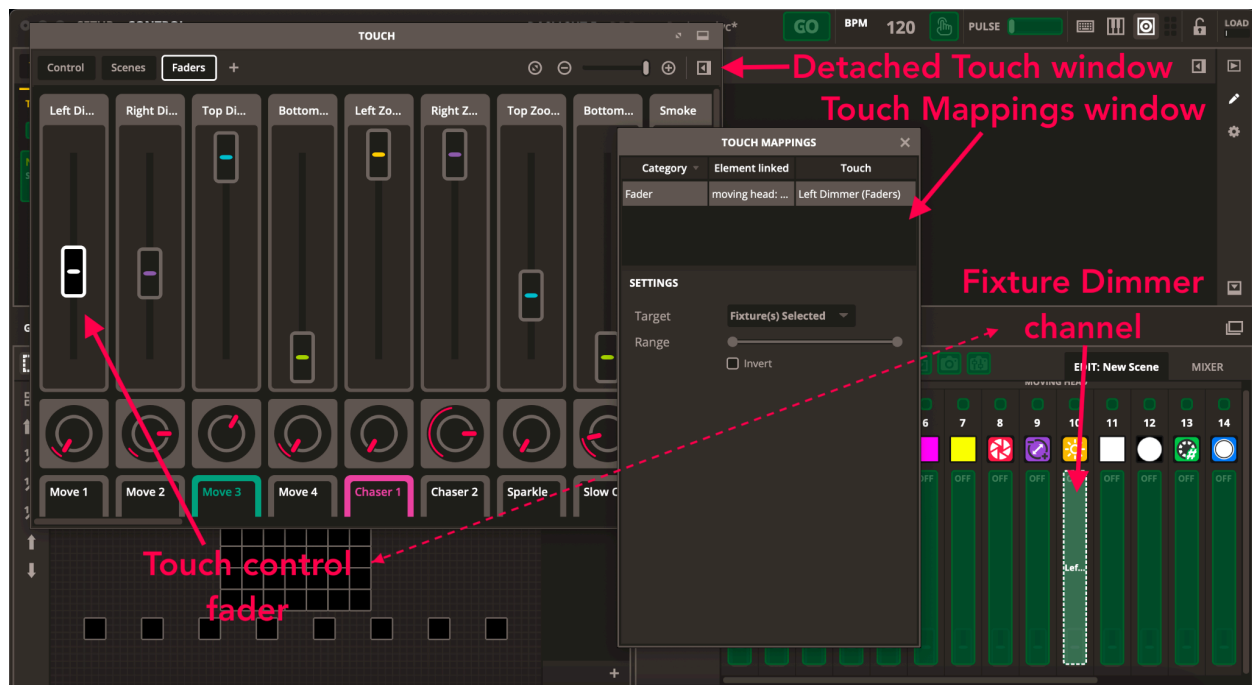
Mappage de fonctions à un contrôle

Le moyen le plus rapide d'attribuer une fonction (c'est-à-dire canal Dimmer, lecture de scène, grille Pan/Tilt, etc.) est de localiser la fonction que vous souhaitez contrôler sur l'écran Touch, puis de maintenir « Alt » (Windows) ou « Option » (Mac) et faites un clic gauche sur la fonction. Cela attribuera automatiquement une commande à l'écran Touch avec la fonction qui lui est attribuée.

Si vous souhaitez attribuer manuellement une fonction à un contrôle préexistant, vous devez d'abord sélectionner le bouton « Touch Mappings », révélant une superposition verte sur toutes les fonctions mappables. Une fois que vous avez sélectionné le bouton/fader/molette souhaité, une ligne pointillée apparaîtra alors mettant en évidence la fonction. Ensuite, vous pouvez simplement activer la commande Touch pour mapper la fonction à la commande.

Vous pouvez ajuster les paramètres d'un mappage individuel en sélectionnant le mappage dans la liste Touch Mappings. Par exemple, vous souhaitez peut-être définir la plage d'un fader lorsqu'il est contrôlé depuis l'écran Touch.

Si vous souhaitez qu'une seule fonctionnalité (c'est-à-dire un fader Dimmer, un bouton Scene, etc.) soit attribuée à plusieurs commandes Touch, vous pouvez le faire en : ouvrant la fenêtre Affectations Touch, en cliquant avec le bouton droit sur la superposition verte de la fonction souhaitée, et en appuyant sur « Dupliquer ». Vous devriez maintenant voir une nouvelle affectation dans la liste. Vous pouvez ensuite la sélectionner et l'attribuer à la commande souhaitée en activant la commande sur l'écran Touch. Vous pouvez attribuer jusqu'à 10 affectations Touch à une fonctionnalité logicielle.



6.3. Daslight Remote

Vous pouvez visualiser et contrôler votre fenêtre Daslight Touch à l'aide de votre smartphone ou tablette avec l'application Daslight Remote, disponible sur Google Play/Apple App Store.

Connexion de Daslight Remote à Daslight 5

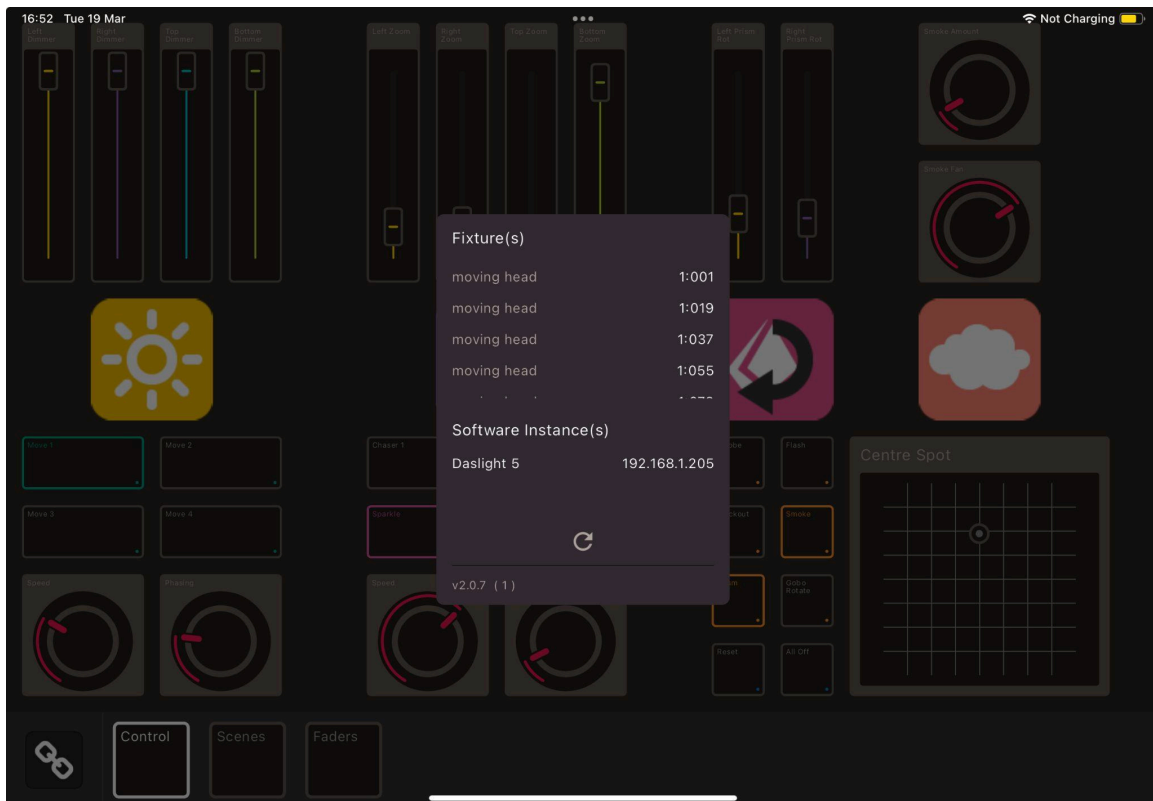
Daslight Remote fonctionne sur un réseau local, par conséquent l'ordinateur exécutant Daslight 5 et l'appareil mobile exécutant Daslight Remote doivent être connectés au même réseau wifi. Lorsque l'application est lancée pour la première fois, vous verrez une page vide. La sélection du bouton « Software Instance(s) » (coin inférieur gauche de votre écran) affichera alors toutes les instances Daslight 5 sur le réseau local. Sélectionnez la bonne instance (cela affichera l'adresse IP de votre

ordinateur) pour vous connecter. Si vous ne voyez pas votre instance Daslight, vous pouvez actualiser la liste à l'aide du bouton en bas de la section « Instances logicielles ». Sélectionnez l'instance Daslight 5, puis l'interface sera construite automatiquement telle qu'elle apparaît sur votre écran Touch.

Lorsque vous êtes connecté à une instance Daslight 5, vous pourrez voir le patch actuel de l'appareil et l'adresse de chaque appareil en accédant à l'écran « Instances logicielles », où apparaîtra désormais une liste « Appareil(s) ». Ceci est particulièrement utile si vous devez aborder vos luminaires en fonction de votre projet Daslight 5 lorsque vous êtes sur place !

La taille/le zoom de votre interface utilisateur dépendent des dimensions de l'appareil sur lequel vous exécutez Daslight Remote. L'interface utilisateur se redimensionne automatiquement pour s'adapter à tous les contrôles dans la vue à la plus grande taille possible. Vous pouvez créer différentes pages dans Daslight 5 pour s'adapter à différents appareils (c'est-à-dire une page plus petite et plus étroite pour un iPhone, puis une page plus grande et plus large pour votre tablette, etc.).

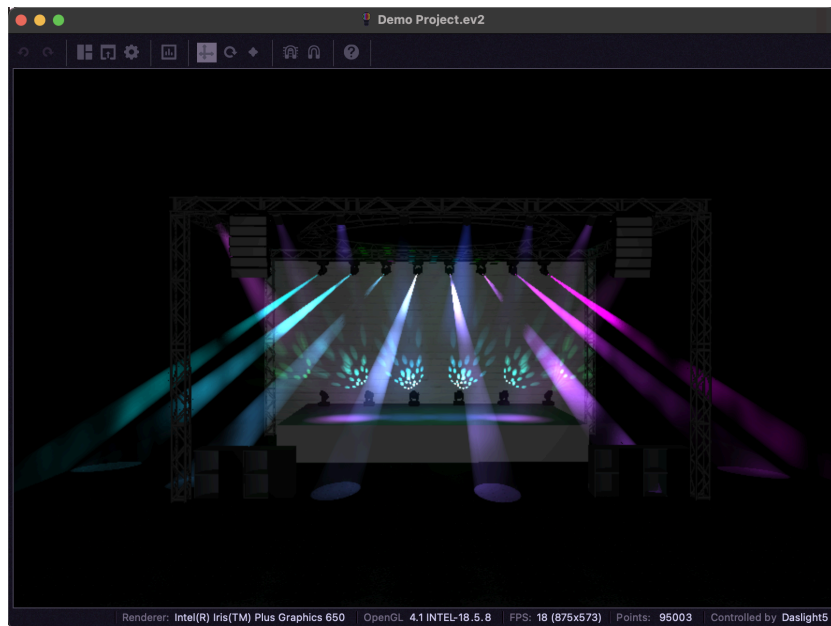
Une fois connecté, vous pourrez déclencher des boutons, contrôler les molettes/faders, changer de page, etc. à distance depuis l'application.



7. Autres informations

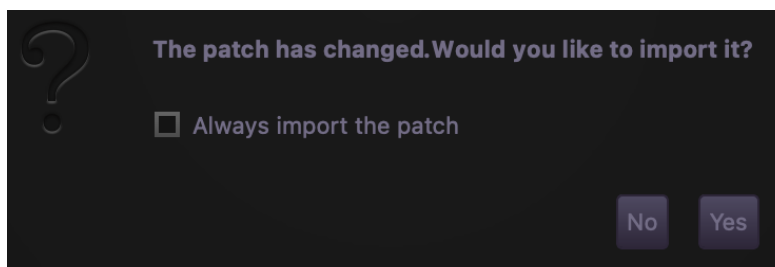
7.1. Visualiseur 3D

Le visualiseur 3D, également connu sous le nom d'Easy View 2, vous permet de visualiser votre spectacle de lumière à l'aide de modèles 3D. Cet outil permet d'avoir très rapidement une idée de l'apparence réelle de votre spectacle de lumière, sans avoir à configurer tous vos luminaires physiques.



Mise en place d'un spectacle 3D

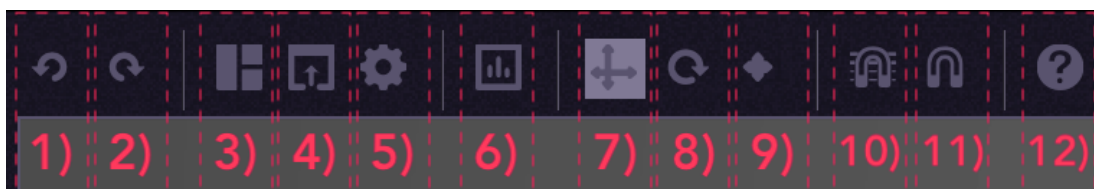
Lorsque vous ouvrez le visualiseur 3D, vous verrez un message indiquant que le « patch a changé » et vous demandant si vous souhaitez l'importer. La sélection de « Oui » importera automatiquement tous les appareils de votre projet Daslight vers leurs adresses DMX correctes. Sélectionner « Non » ouvrira un projet de visualiseur 3D vide, vous permettant de configurer le spectacle manuellement à votre guise.



Navigation dans Easy View 2

Easy View 2 comporte un certain nombre de boutons dans la barre d'outils, située en haut de la fenêtre. Lorsque vous survolez un bouton, son nom apparaît en bas à gauche de la fenêtre. Voici la description de chacun des boutons:

1. **Annuler:** Annule l'action précédente.
2. **Refaire:** Rétablit l'action annulée.
3. **Créer une vue:** Cela affichera les options de configuration pour Easy View 2. Ici, vous pouvez patcher les appareils, ajouter des modèles 3D et ajuster les paramètres visuels. Vous pouvez également déplacer, faire pivoter et aligner vos luminaires.
4. **Gardez la fenêtre toujours au-dessus:** Lorsqu'elle est activée, la fenêtre Vue 3D restera au-dessus de la fenêtre Daslight. Cela vous permettra de jouer des scènes ou d'ajuster votre spectacle de lumière dans Daslight, tout en pouvant utiliser l'outil Visualiseur 3D.
5. **Paramètres:** Vous permet d'ajuster les paramètres spécifiques du programme (Par exemple l'espacement de la grille, la qualité du rendu, etc.).
6. **Entrée DMX:** Vous permet de visualiser les niveaux DMX envoyés au programme depuis Daslight.
7. **Translation:** Dans la vue Construction, vous permet de déplacer manuellement des objets sur les axes X, Y et Z à l'aide des flèches rouges, bleues et vertes.
8. **Rotation:** Dans la vue Construction, vous permet de faire pivoter manuellement les objets sur les axes X, Y et Z à l'aide des cercles rouges, bleus et verts.
9. **Mise à l'échelle:** Dans la vue de construction, vous permet de mettre à l'échelle les objets manuellement sur les axes X, Y et Z à l'aide des pointeurs rouge, bleu et vert.
10. **Aligner sur la grille:** Lorsque cette option est activée, vos appareils s'alignent sur la grille lorsque vous les déplacez.
11. **Accrocher aux objets:** Lorsque cette option est activée, vos appareils s'alignent sur les autres appareils/objets lorsque vous les déplacez.
12. **À propos de Easy View 2:** Affiche les informations sur votre version d'Easy View 2.



7.2. Gestionnaire de matériel (Hardware Manager)

Hardware Manager est un outil de gestion et de maintenance de votre interface DMX. Vous pouvez y accéder dans Daslight 5 via le menu « Outils » ou dans le dossier Daslight 5 du répertoire de fichiers de votre ordinateur. Grâce à Hardware Manager, vous pouvez mettre à jour le firmware,

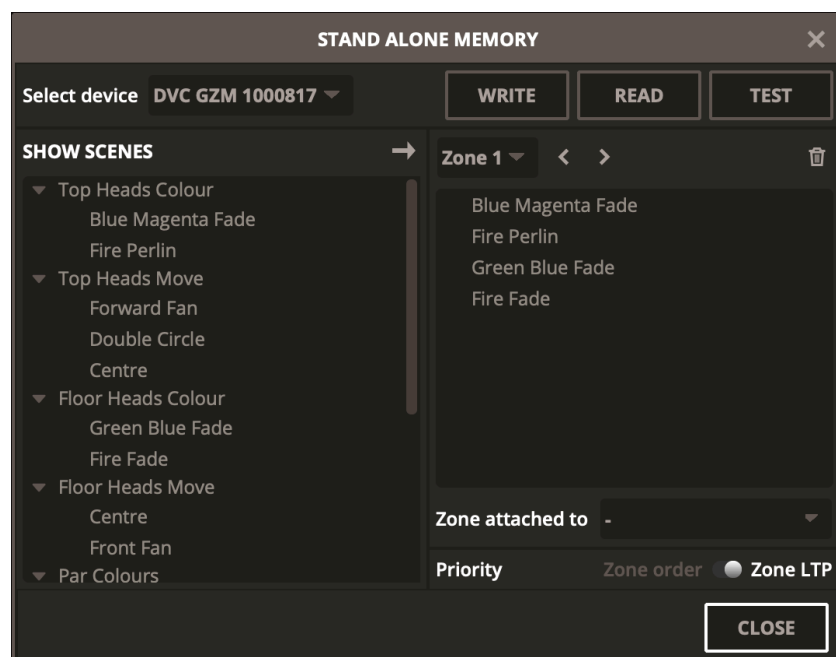
7.4. Mode autonome (Stand Alone)

Les scènes d'un spectacle Daslight 5 peuvent être transférées vers une interface DMX compatible et exécutées en mode autonome sans ordinateur. Ceci est utile comme sauvegarde, pour un petit spectacle ou une installation architecturale où un ordinateur n'est pas toujours requis. Les fonctionnalités autonomes varient en fonction de l'interface connectée. Par exemple, certaines interfaces peuvent lire plusieurs scènes en même temps tandis que d'autres sont limitées à une seule scène à la fois. Les autres fonctionnalités incluent le déclenchement du calendrier et la mémoire de la carte SD pour lire des projets plus volumineux. La fenêtre « Autonome » est accessible à partir du menu « Outils ».

Créer un show autonome

Un show autonome peut être créé en sélectionnant une interface compatible autonome connectée dans le menu déroulant « Sélectionner un appareil » dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. Une liste de toutes les scènes/banques du spectacle apparaît sur la gauche. Les scènes peuvent être importées dans la mémoire Stand Alone en sélectionnant la ou les scènes dans la liste « Afficher les scènes » sur la gauche, puis en cliquant sur la flèche dans le coin supérieur droit de la liste. Vous pouvez également glisser et déposer les scènes vers la liste des show autonomes. Vous pouvez supprimer une scène de votre show autonome en la sélectionnant dans la liste de droite, puis en appuyant sur le bouton Supprimer dans le coin supérieur droit de la liste.

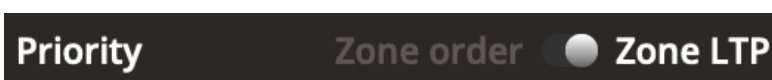
Pour les appareils multi-zones, vous pouvez sélectionner la zone à laquelle vous souhaitez ajouter la ou les scènes en choisissant la zone dans la liste déroulante « Zone » en haut à gauche de la liste de droite. En déplaçant une scène vers la Zone 1 et une autre scène vers la Zone 2, les deux scènes peuvent être lues simultanément, à condition qu'elles ne contrôlent pas les mêmes canaux.



La liste déroulante « Zone attachée à » vous permet de choisir quels groupes de lumières du logiciel sont affectés par les scènes chargées dans la zone actuelle de l'appareil. Choisissez les groupes concernés en cochant la case du groupe souhaité. Remarque : Si vous ne sélectionnez aucun groupe dans cette liste déroulante, il n'y aura pas de signal DMX en sortie de l'appareil en mode autonome.

Les options de basculement « Priorité » sont expliquées ci-dessous. Ceci concerne uniquement les appareils multi-zones.

1. **Ordre des zones:** Cela signifie que les zones avec un numéro inférieur (par exemple la zone 1) auront la priorité sur les zones avec un numéro plus élevé (par exemple la zone 2).
2. **Zone LTP:** LTP est un acronyme pour « Last Takes Priority ». Cela signifie que la scène sélectionnée en dernier lieu, quel que soit l'ordre des zones, aura la priorité.



Les boutons d'accès en lecture/écriture sont les suivants:

1. **Écrire:** Une fois que le show autonome a été configuré comme vous le souhaitez, appuyez sur « Écrire » pour écrire le show sur l'appareil.
2. **Lire:** prend le spectacle de l'appareil et le charge dans Daslight 5. Notez que sur les appareils avec une mémoire limitée, seules les informations essentielles sont enregistrées (c'est-à-dire que les noms des scènes peuvent ne pas être rappelés). En général, la lecture de la mémoire ne doit être utilisée que si le fichier de projet Daslight (.dvc) a été perdu.
3. **Tester:** Règle temporairement l'interface DMX en mode Stand Alone, permettant ainsi de tester le spectacle Stand Alone. Appuyez sur « Stop » pour revenir à l'écran précédent.



Déclenchement, saut et boucle de port

Les scènes peuvent être déclenchées via les ports à contact sec de l'interface DMX. Le port est défini via la fonction « Mappage des ports » dans le menu déroulant Mappages de la barre d'outils. Voir le 5.5. ['Cartographie des ports de contact sec'](#) pour plus d'informations à ce sujet.

Une scène peut être configurée pour boucler un certain nombre de fois, puis passer à une autre scène. Ces paramètres se trouvent dans la fenêtre « Propriétés avancées » de la scène de l'onglet Contrôle.

Déclenchement temporel

Certaines interfaces incluent une horloge et un calendrier permettant de rappeler automatiquement une scène à une certaine heure de la journée ou à un certain jour ou date lorsque l'appareil est en mode autonome. Pour ajouter un déclencheur temporel à une scène, cliquez avec le bouton droit sur la scène dans la fenêtre autonome de Daslight 5 et sélectionnez «Time Trigger ».

Il existe 3 manières de déclencher une scène :

1. Heure nommée : définissez une heure de la journée à laquelle une scène se déclenche.
2. Plage horaire répétitive : déclenchez une scène plusieurs fois entre une heure de début et une heure de fin (si vous avez une scène réglée sur Toujours en boucle, cette fonction redémarrera la scène).
3. Sun Time : Déclenche une scène au lever et au coucher du soleil (appareil compatible requis). Vérifiez que les paramètres d'emplacement sont corrects dans l'application Hardware Manager.

Par défaut, la scène se déclenche chaque jour à l'heure réglée. Cela peut être modifié en un seul jour par an (par exemple, vous aimeriez peut-être que vos feux soient verts le jour de la Saint-Patrick) ou tous les jours entre 2 dates. Vous pouvez également sélectionner une scène à déclencher un certain jour de la semaine, ou un certain jour de la semaine entre 2 dates. Les jours de la semaine se trouvent au bas de la zone de sélection de date. Remarque : Il n'est pas possible de définir une heure pour désactiver une scène à partir du calendrier. La scène sera activée jusqu'à ce qu'une autre soit déclenchée.

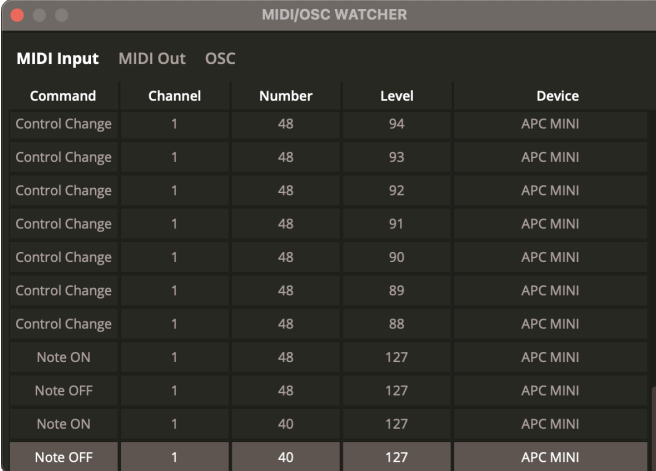
CALENDAR TRIGGER ✕

<p>1. Day time</p> <p><input checked="" type="radio"/> Time (hh:mm) 00 00</p> <p><input type="radio"/> Sunset</p> <p><input type="radio"/> Sunrise</p> <p><input type="radio"/> All day</p>	<p>2. Date</p> <p><input checked="" type="radio"/> Every Day</p> <p><input type="radio"/> Specific date January 01</p> <p><input type="radio"/> Every week Sunday</p> <p><input type="radio"/> Every week between Sunday Sunday</p> <p><input type="radio"/> Every month First Sunday</p> <p><input type="radio"/> Every month between First Sunday First Sunday</p>	<p>3. Options</p> <p><input type="checkbox"/> Date range From: January 01 to: January 01</p> <p><input type="checkbox"/> Repeat Every (hh:mm): 00 00 Stop (hh:mm): 00 00</p> <p><input type="checkbox"/> Offset (hh:mm) plus 00 00</p>
<p>CANCEL OK</p>		

7.5. Observateur MIDI/OSC

L'outil Observateur MIDI/OSC peut être utilisé pour visualiser en temps réel tous les messages MIDI que Daslight reçoit (entrée MIDI) ainsi que les messages MIDI que Daslight envoie (MIDI Out). Lorsqu'un message est envoyé, il sera visible dans la liste. Vous verrez le type de commande, le canal, le numéro, le niveau ainsi que l'appareil par lequel/vers lequel le message est envoyé.

Vous pouvez également surveiller tous les messages OSC entrants en appuyant sur l'onglet OSC. Ici, vous pourrez voir l'adresse, le type, la valeur et le périphérique des messages OSC.



The screenshot shows a window titled "MIDI/OSC WATCHER" with three tabs: "MIDI Input", "MIDI Out", and "OSC". The "MIDI Input" tab is active, displaying a table of MIDI messages. The table has five columns: Command, Channel, Number, Level, and Device. The messages listed are:

Command	Channel	Number	Level	Device
Control Change	1	48	94	APC MINI
Control Change	1	48	93	APC MINI
Control Change	1	48	92	APC MINI
Control Change	1	48	91	APC MINI
Control Change	1	48	90	APC MINI
Control Change	1	48	89	APC MINI
Control Change	1	48	88	APC MINI
Note ON	1	48	127	APC MINI
Note OFF	1	48	127	APC MINI
Note ON	1	40	127	APC MINI
Note OFF	1	40	127	APC MINI

7.6. Générateur de profil

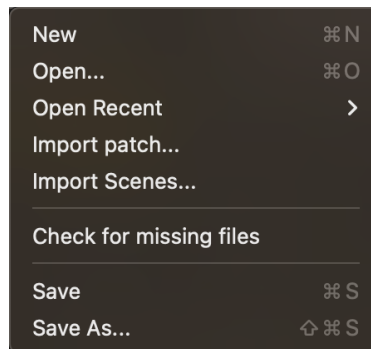
Dans le menu déroulant Outils, vous pouvez accéder au site Web Profile Builder. Une fois sélectionnée, la page Web sera chargée dans un nouvel onglet de votre navigateur par défaut. Le site Web Profile Builder peut être utilisé pour créer vos propres profils d'appareils personnalisés, auxquels vous pourrez ensuite accéder dans l'écran de configuration de la bibliothèque « Affichez vos appareils utilisateur Cloud » (voir 3.2. [Bibliothèque de luminaires](#)). Il est également possible d'effectuer une recherche dans notre bibliothèque de luminaires « officielle », où vous pouvez dupliquer le profil et effectuer des ajustements personnalisés pour un usage personnel.

7.7. Divers composants de l'interface utilisateur

Sauvegarde et ouverture

Le menu « Fichier » vous permet de gérer vos projets.

- **Nouveau:** Crée un nouveau projet vide. Vous serez invité à enregistrer toutes les modifications apportées au projet en cours.
- **Ouvrir:** Ouvre répertoire de fichiers de votre ordinateur, localisez le fichier .dvc que vous souhaitez ouvrir.
- **Ouverte récente:** Affiche une liste des projets récemment ouverts, sélectionnez-en un à ouvrir.
- **Importer le patch:** Ouvre un projet .dvc mais importe uniquement l'écran 'Setup' (appareils).
- **Importer des scènes:** Ouvre un projet .dvc mais importe uniquement l'écran 'Control' (scènes).
- **Rechercher les fichiers manquants:** Liste tous les fichiers manquants du projet (par exemple un fichier audio dans une Super Scene) et propose des outils pour les retrouver.
- **Enregistrer :** Enregistre le projet en cours dans le chemin de fichier déjà défini.
- **Enregistrer sous:** Enregistre une copie du projet actuel dans un chemin de fichier personnalisé.



Réglages généraux

Dans l'onglet « Général » de la fenêtre Paramètres, vous pouvez définir les options suivantes :

- **Langue:** Définit la langue du logiciel.
- **Rapport d'affichage:** Ajuste le rapport d'affichage pour des résolutions d'écran spécifiques.
- **Boîte de dialogue SUT:** Choisissez quand la boîte de dialogue SUT apparaît (lors de la connexion d'un appareil DMX).
- **Verrouiller le mode Edit:** Le mode Edit reste activé quand une nouvelle scène est sélectionnée.

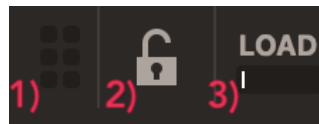
- **Réinitialiser les messages « Ne plus afficher »:** Tous les messages marqués comme « Ne plus afficher » réapparaîtront.
- **Charger le dernier fichier:** Lors de l'ouverture du logiciel, le dernier fichier sera également ouvert par défaut.
- **Ouvrir le mode Touch en plein écran:** Au démarrage du logiciel, la page Touch s'ouvrira en plein écran.

Autres fonctions de l'interface utilisateur

Dans le coin supérieur droit de la fenêtre de votre Daslight 5, vous verrez six petits carrés sombres répartis sur deux colonnes de 3. C'est ce qu'on appelle « l'indicateur d'entrée ». Chaque carré affiche un type d'entrée vers Daslight 5. Par exemple, si vous avez un contrôleur MIDI lié à Daslight, lorsque le logiciel reçoit un message MIDI, le carré du milieu gauche se déclenche. Lorsque Daslight 5 reçoit un message du clavier, le carré en haut à gauche se déclenche, etc.

Immédiatement à droite de l'indicateur d'entrée se trouve le bouton « Verrouiller ». Lors de la sélection de cette option, vous verrez l'option permettant de verrouiller chacun des écrans dans Daslight 5 (Setup, Control et Touch). Vous pouvez également définir un mot de passe personnalisé pour garantir qu'aucune modification permanente ne soit apportée par erreur à votre émission.

À droite du bouton de verrouillage, vous verrez l'indicateur « Charger ». Cela surveillera l'utilisation du processeur de Daslight 5 pendant l'utilisation : plus la barre se remplit, plus l'utilisation du processeur est élevée.



7.8. Appareils DMX et Art-Net

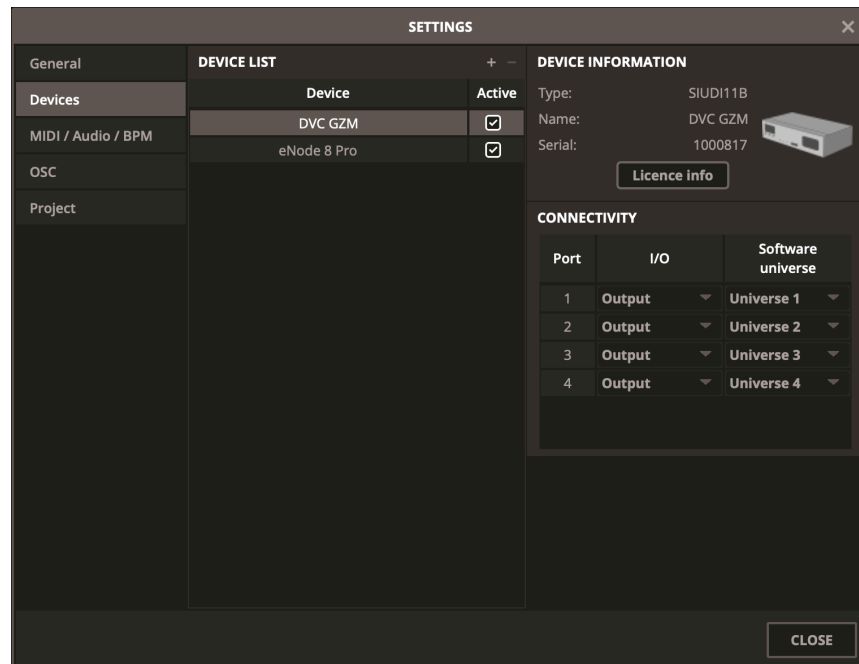
Appareils DMX

Daslight 5 est capable d'envoyer et de recevoir du DMX depuis plusieurs appareils différents simultanément. Ceux-ci peuvent être configurés dans la fenêtre Paramètres > « Interfaces». Les interfaces compatibles incluent :

- DVC Gold, GZM et FUN (derniers modèles)
- DVC Fun (ancien modèle)
- Light Rider LR512
- Sushi-Z1 et Sushi-DS
- MyDMX 3, MyDMX GO et MyDMX Buddy

- Cameo DVC Pro et DVC
- Beamz USB et USB Wifi
- Autres appareils Nicolaudie compatibles SUT
- Appareils Art-Net (un appareil Daslight 4 compatible doit être connecté pour activer la sortie Art-Net)

Les appareils disponibles sont répertoriés au centre de la fenêtre Paramètres, avec la case à cocher « Actif ». La case à cocher indiquera quels appareils sont actuellement utilisés par Daslight. Des informations supplémentaires sur l'appareil sélectionné sont affichées sur la droite, notamment le type de connexion, le numéro de série, l'univers DMX attribué et si chaque univers est défini comme entrée ou sortie.



Appareils Art-Net

Daslight 5 peut envoyer du DMX via Art-Net, à condition qu'un appareil SUT compatible soit connecté avec une licence Art-Net valide déjà achetée. Les appareils Art-Net sont détectés automatiquement au centre de la fenêtre Paramètres comme pour les appareils USB et Ethernet. L'univers logiciel peut être mappé à l'univers Art-Net correspondant sur la droite.

Par défaut, Daslight enverra les données Art-Net à l'adresse IP de l'appareil Art-Net. Les messages peuvent également être diffusés sur l'ensemble du réseau en cliquant sur la case « Diffusion ».

Les appareils Art-Net peuvent également être ajoutés manuellement en cliquant sur le bouton « + » (« Ajouter un périphérique virtuel ») dans le coin supérieur droit de la fenêtre, puis en saisissant le

nom, l'adresse IP et le masque. Vous pouvez supprimer le périphérique virtuel sélectionné en appuyant sur le bouton « - ».

