

CUELUX[®]

SOFTWARE LIGHTING CONTROL

MANUEL



Cuelux Manuel
Écrit pour Cuelux 1.03.24
Janvier 2011

Bienvenue dans le guide utilisateur Cuelux, ce manuel présente le logiciel Cuelux et les bases de la programmation lumineuse.

Table des matières

1 Aperçu.....	3
2 Installation des drivers.....	4
3 Options.....	6
4 Patch.....	9
5 Les actionneurs.....	11
6 Groupes.....	14
7 Cuelists.....	16
8 Stacklists.....	21
9 Raccourcis Globaux.....	22
10 Contrôle du tempo.....	23
11 Raccourcis Clavier.....	24
12 Gestion des contrôleurs MIDI.....	25
13 Application iPhone.....	30
14 Personality Files.....	31
15 Personality Builder.....	32
Notes.....	45
Index.....	46

Si après avoir consulté ce manuel vous avez toujours des questions vous pourrez alors obtenir des informations complémentaires et de l'aide en consultant notre forum en ligne. Les utilisateurs de Cuelux et les employés de Visual productions y partagent leurs expériences et astuces. Vous pouvez trouver le forum à l'adresse <http://www.visualproductions.nl/forum>.

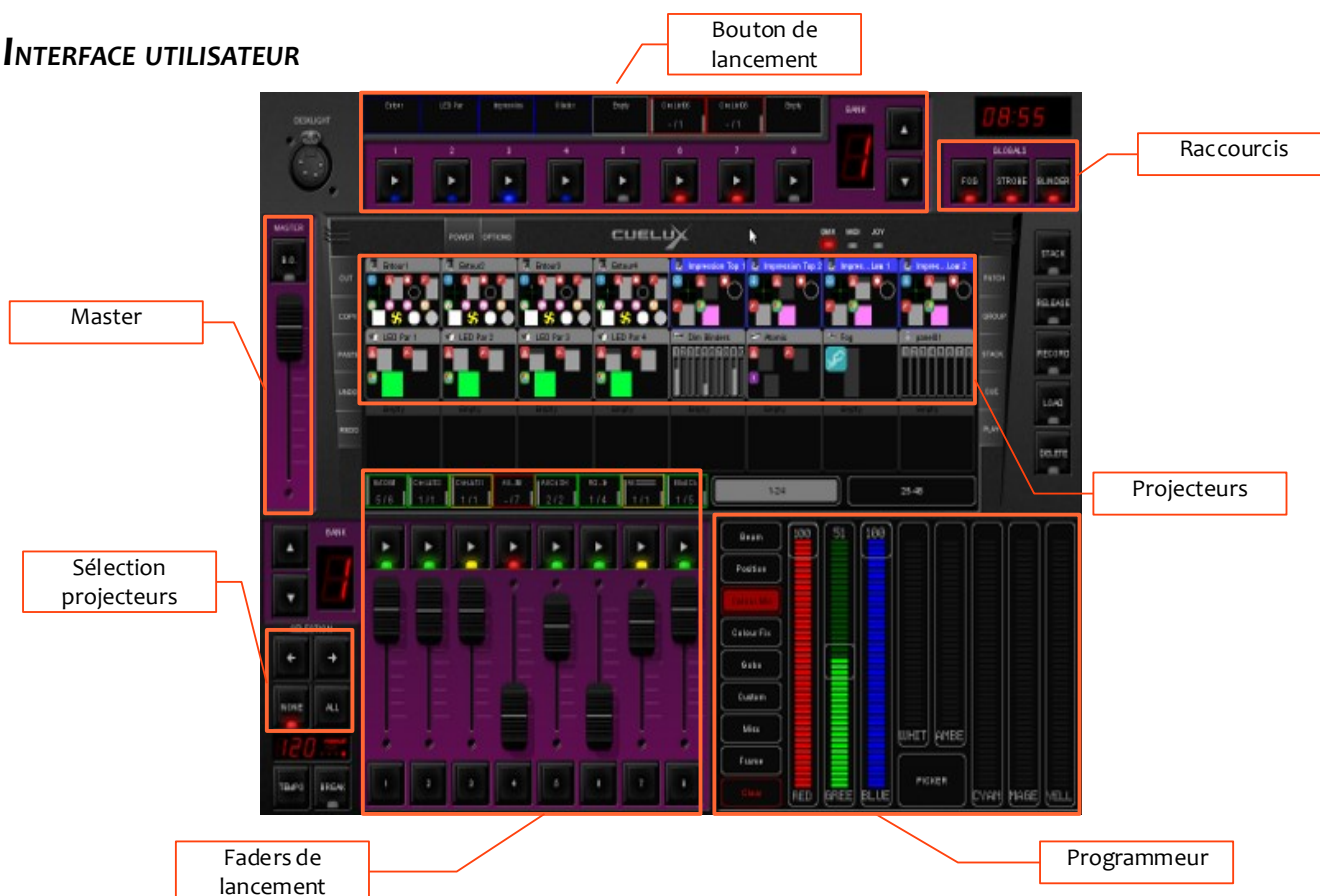
1 APERÇU

Cuelux est un contrôleur DMX 512 pour projecteur intelligent comme les projecteurs à LED, les dimmers, les lasers et de nombreux autres effets. Ce programme est disponible sur différentes plates-formes comme Mac OS X., Microsoft Windows et Ubuntu Linux. Le logiciel est livré avec un câble adaptateur USB vers DMX. La clé du design de Cuelux est son interface utilisateur graphique intuitive. Il a spécialement été conçu pour réduire le temps nécessaire pour apprendre à s'en servir.

PRÉSENTATION

- Mac OS X, Windows 7, Vista, XP & Ubuntu
- Système standard de cuelist
- Gestion Plug and Play des contrôleurs Midi
- 100 % compatible avec les écrans tactiles
- 512 canaux DMX et ArtNet
- Jusqu'à 48 projecteurs (10 sous-fixtures par projecteur)
- Nombre de groupes et Cuelist illimité
- 64 faders de lancement +64 boutons
- Générateur de formes
- Télécommande iPhone
- Multi-langage
- Plus de 2100 fichiers fixtures
- 32 bits et 64 bits drivers
- Editeur de fixtures

INTERFACE UTILISATEUR



2 INSTALLATION DES DRIVERS

Ce chapitre fourni des instructions pas à pas pour installer le driver USB de l'interface CueCable.



Illustration 1: CueCable

2.1 CUELUX SUR MAC OS OU LINUX

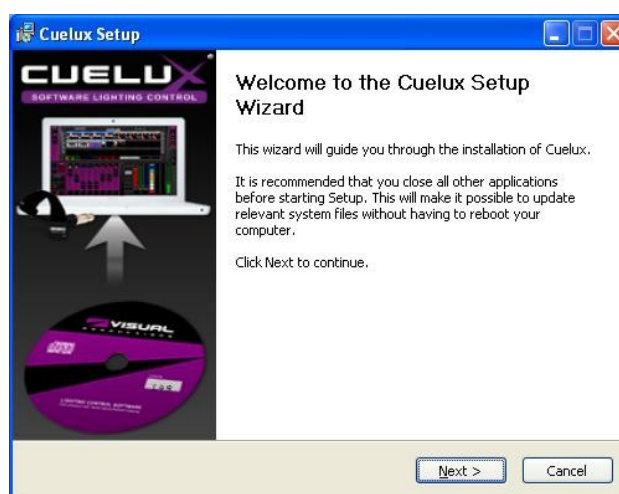
Connectez simplement le cueCable à un port USB de libre sur votre ordinateur Apple ou Linux. Mac OS et Linux ne nécessitent pas de driver spécifique.

2.2 CUELUX SUR WINDOWS

Cuelux est fourni avec des drivers pour les deux versions 64 et 32 bits de Windows XP Vista et Seven. Les drivers sont compris dans le logiciel et copiés sur votre ordinateur lors de l'installation. N'utiliser que cette méthode pour installer les drivers et ignorez toutes les fenêtres « nouveaux matériels détectés » de Windows.

L'outil d'installation détectera automatiquement si votre système utilise 32 ou 64 bits et sélectionne alors le driver adéquate.

Si vous avez déjà installé le driver avant et que vous souhaitez uniquement effectuer une mise à jour de Cuelux vous pouvez alors passer l'installation des drivers.



Installation d'un système 64 bits

Suivez les instructions de l'assistant d'installation. Pendant l'installation du driver Windows peut afficher plusieurs fois des fenêtres vous demandant si vous souhaitez installer un driver provenant de «jungo ». C'est le nom du fournisseur de ce driver. Il suffit d'accepter l'installation de ce driver.



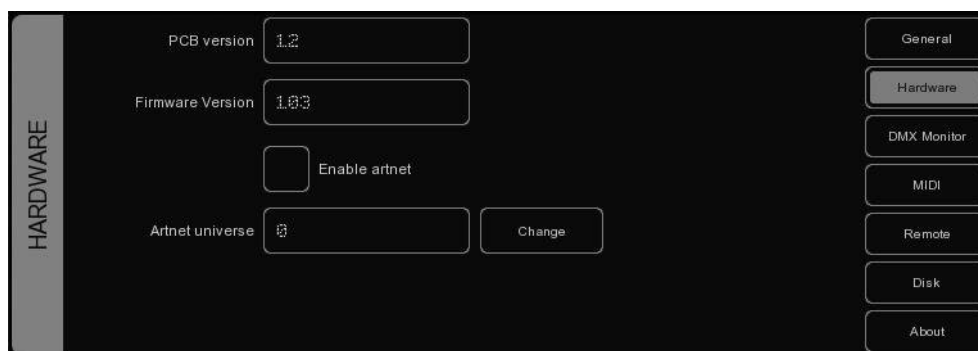
Installation d'un système 32 bits

Assurez-vous que le CueCable est connecté à votre ordinateur puis suivez les instructions affichées à l'écran.



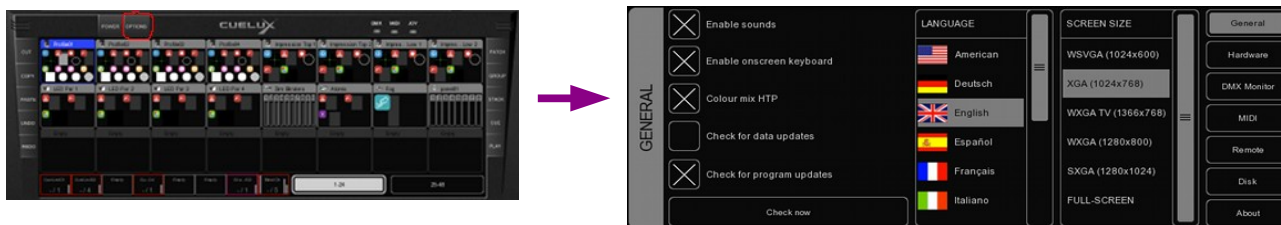
Vérification du driver

Lancez Cuelux et vérifiez dans « options/matériel » que le cuecable est bien détecté.



3 OPTIONS

Le menu « option » vous permet de modifier vos préférences et d'afficher plusieurs réglages.



GÉNÉRAL

Cet onglet vous permet de choisir votre langue et la résolution de l'écran.

Cuelux est mis à jour régulièrement pour vous fournir de nouvelles fonctionnalités, corriger des bugs et proposer de nouveaux ou meilleurs fichiers de fixtures. Pour vérifier les mises à jour cliquez sur « Vérifier maintenant ». Pour que Cuelux vérifie automatiquement à son lancement (seulement une fois par jour) vous pouvez cocher la case « Vérifier les mises à jours ».

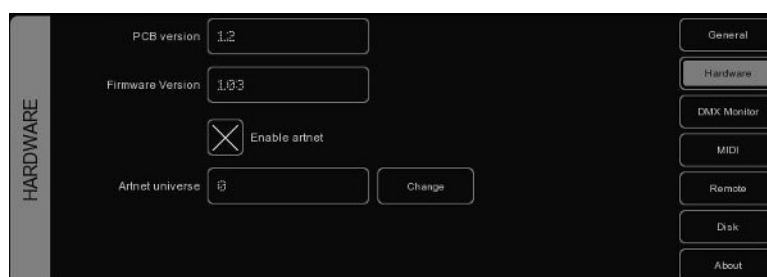
La case « Vérifier mis à jour données » permet à Cuelux de mettre automatiquement à jour ses fichiers comme les fixtures, fichiers de langages et les fichiers MIDI. N.B: cette fonctionnalité n'est pas encore opérationnelle dans la version 1.03.18 du logiciel.

La case à cocher « Mélange des couleurs HTP », sélectionne l'attribut HTP ou LTP pour la gestion du mélange des couleurs. Quand l'attribut HTP est sélectionné, c'est la valeur de couleur la plus haute envoyée par toutes les Cuelist qui sera transmise. La plus « haute » couleur est le (blanc: 255.255.255). Quand il est dés-sélectionné, la valeur la plus récente sera transmise. (LTP)

MATÉRIEL

Dans l'onglet matériel vous pouvez vérifier si le CueCable est correctement connecté. Vous pouvez également activer Art-Net (un protocole pour renvoyer les données DMX à travers le réseau). Art-Net est d'un protocole très utile pour connecter Cuelux à un visualiseur externe. (ex: Wysiwyg ou Capture Polar). Le protocole Art-Net supporte jusqu'à 256 univers alors que Cuelux n'en supporte qu'un. La valeur par défaut est zéro. Le champ « univers Art-Net » vous permet donc de sélectionner sur quel univers Art-Net Cuelux enverra ses données.

Notez que la fonctionnalité Art-Net n'est disponible que si le CueCable est connecté.



MONITEUR DMX

C'est onglet vous montre les valeurs DMX qui sont actuellement envoyées.

	001	002	003	004	005	006	007	008
	020	204	000	156	000	005	000	000
	009	010	011	012	013	014	015	016
	000	087	070	080	127	255	193	084
	017	018	019	020	021	022	023	024
	000	000	020	255	000	156	000	005
	025	026	027	028	029	030	031	032
	000	000	000	001	106	080	127	255
	033	034	035	036	037	038	039	040
	193	084	000	000	020	255	000	156
	041	042	043	044	045	046	047	048
	000	005	000	000	000	001	106	080

MIDI

Cuelux supporte plusieurs contrôleurs Midi. Ils permettent de contrôler l'interface utilisateur Cuelux en utilisant les boutons et faders du contrôleur MIDI. Le logiciel est fourni avec une liste d'interfaces prédéfinies. Un fichier MIDI décrira comment le contrôleur MIDI devra interagir avec l'interface de Cuelux.

Pour configurer l'utilisation d'un contrôleur MIDI dans Cuelux, sélectionnez l'interface d'entrée approprié et l'interface de sortie optionnelle. L'interface de sortie est utilisé par Cuelux afin d'avoir un retour sur le contrôleur via des LED ou des faders motorisées. Sélectionnez le fichier qui correspond à votre contrôleur MIDI.



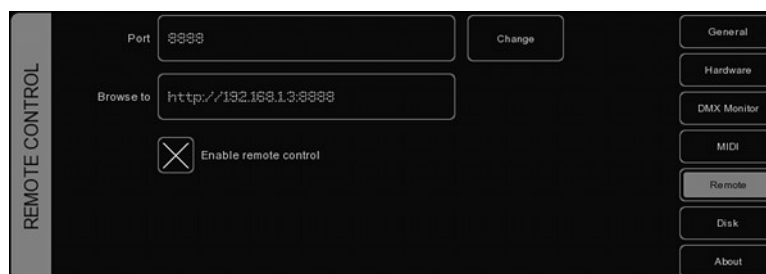
Veuillez noter que le contrôleur MIDI doit être connecté à l'ordinateur avant que Cuelux soit démarré. Cuelux recherche des interfaces MIDI à son démarrage. Vous pouvez cependant utiliser le bouton « rafraîchir » pour lancer un nouveau scan.

Veuillez vous référer à la page 25 pour la présentation des différents contrôleurs. Un aperçu de tous les contrôleurs Midi supportés par Cuelux peut-être consulté sur le site <http://www.cuelux.com/features/#midi>

TÉLÉCOMMANDE

La fonctionnalité télécommande vous permet de visualiser en temps réel votre patch ainsi que l'adressage et le réglage par dip-switch via votre Smartphone. Elle vous permet également d'activer à distance les boutons de lancement.

Pour connecter votre téléphone à cette applications Web assurez-vous que la case « activer télécommande » est activée. Puis saisir dans dans le navigateur Internet de votre téléphone l'adresse saisie dans le champ « adresse ».



DISQUE

L'onglet « disque » vous permet de sauvegarder et de charger des fichiers « shows ». Un fichier show sauvegarde votre patch, vos assignements, vos cuelist etc... Vous n'avez pas besoin de sauvegarder votre show car cuelist effectue une sauvegarde automatique suite à chaque changement.



En sauvegardant manuellement vos fichiers show vous pouvez choisir un nom pour le fichier et ainsi créer des sauvegardes, ou des fichiers différents en fonction des implantations. Les fichiers show sont sauvegardés au format XML et sont accessibles aux adresses suivantes:

Windows XP	C:\Documents and Settings\[username]\My Documents\Visual Productions\Cuelux
Windows Vista	C:\Users\[username]\Documents\Visual Productions\Cuelux
Mac OS X	/Users/[username]/Visual Productions/Cuelux
Ubuntu Linux	/home/[username]/Visual Productions/Cuelux

En effectuant des copies de vos fichiers shows, vous pouvez ainsi facilement transférer vos shows sur différents ordinateurs ou même systèmes d'exploitations.

A PROPOS

Cet onglet vous indique la version actuelle de votre logiciel.

4 PATCH

La fenêtre de patch va vous permettre de sélectionner les projecteurs DMX qui seront connectés à Cuelux.

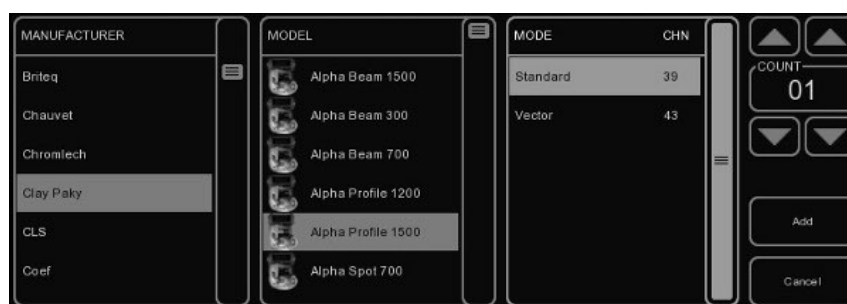


Ajouter

Cliquez sur « ajouter » pour ouvrir la fenêtre d'ajout de projecteur.

Parcourez la liste des fabricant et sélectionnez celui correspondant au premier projecteur à ajouter.

Pour trouver rapidement un fabricant commencez à taper son nom au clavier. La liste s'alignera automatiquement sur le nom que vous tapez.



Parcourez la liste des modèles disponibles pour le fabricant choisi et sélectionnez celui qui correspond à votre projecteur en cliquant dessus. Pour trouver rapidement un modèle dans une grande liste, cliquez sur la liste de modèles et commencez à taper au clavier le nom du produit que vous cherchez.

Supprimer

Pour retirer un ou plusieurs projecteurs de votre patch, sélectionnez les éléments à supprimer en cliquant dessus dans la fenêtre de patch puis cliquez sur « retirer ». Pour retirer tous les projecteurs d'un patch, appuyez sur le bouton « retirer » et gardez le bouton appuyé pendant au moins 1 seconde.

Remplacer

Si vous avez pré-programmé un show avec un ensemble de projecteurs, et que finalement les projecteurs sont configurés dans un autre mode ou sont différents, l'outil remplacement peut vous aider. Sélectionnez le projecteur que vous souhaitez remplacer en cliquant dessus et cliquez sur « remplacer ». La fenêtre « changement de projecteur » va s'ouvrir. Elle ressemble à la fenêtre ajout de projecteur. Sélectionner un autre mode pour le même projecteur ou un autre produit.

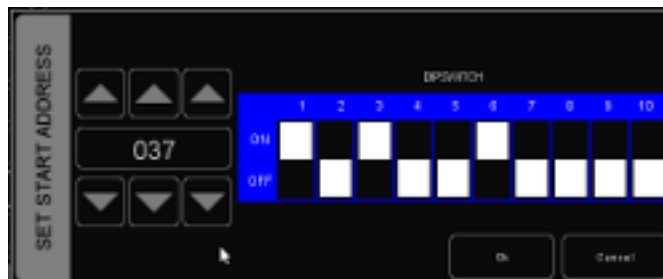
Renommer

Pour donner à votre projecteur un nom plus significatif, sélectionnez un ou plusieurs projecteurs puis cliquez sur le bouton « renommer ». Donner un nouveau nom au projecteur puis cliquez sur « ok » ou appuyer sur la touche « enter ». Si vous avez renommé plusieurs projecteurs, Cuelux ajoutera automatiquement 01,02,03... au nom que vous avez saisi.

Adresses

Cuelux adresse automatiquement les projecteurs quand ils sont ajoutés au patch, en prenant la première adresse DMX de libre dans votre patch. Cependant, si vous souhaitez changer l'adresse, sélectionnez un ou plusieurs projecteurs et cliquez sur « adresse », entrez la nouvelle adresse et cliquez sur « OK ». Si vous avez ajouté plusieurs projecteurs, Cuelux va affecter l'adresse que vous avez rentré au premier projecteur et affectera les suivants avec les adresses suivantes.

Par exemple si vous sectionnez 4 blocs 8 canaux dans votre patch, appuyez sur « adresse » et rentrez « 101 », cela affectera les adresse 101, 109, 117 et 125 pour les blocs ajoutés.



Propriétés

Si vous sélectionnez un projecteur et que vous cliquez sur le bouton « propriétés », une fenêtre « propriétés du projecteur » apparaîtra.

Cette fenêtre vous permettra d'activer l'inversion de pan, l'inversion du tilt, ou l'échange pan/tilt dans le cas où le projecteur est une lyre ou un scanner.

Si le projecteur propose une gestion des couleurs par un mélange RGB, mais n'a pas de canal DMX associé au dimmer général, vous pouvez activer l'option « dimmer virtuel ». Cette option créera un dimmer général pour votre projecteur séparé du contrôle des canaux RGB.



5 LES ACTIONNEURS

Les faders et boutons de lancement sont des éléments importants dans un contrôleur lumière basé sur les Cuelist comme Cuelux. Ils permettent à l'utilisateur de démarrer et arrêter la Cuelist, ou de contrôler d'autres paramètres tels que l'intensité, la vitesse, l'attaque etc. Ces actionneurs peuvent aussi contrôler des stacklist et des groupes.



Illustration 2: Playback Faders



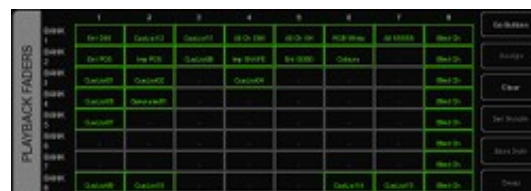
Illustration 3: Playback Buttons

Il existe 2 types de contrôleurs, les boutons et les faders. Ils fonctionnent de la même manière, la différence est qu'un bouton ne possède pas de contrôle d'intensité et de boutons flash. Par contre les boutons prennent moins de place sur l'interface. Ils sont mieux adaptés à la gestion de cuelist qui ont des valeurs d'attributs fixes comme 1 roue de couleurs, des gogos, prisme et shutter. A l'opposé, les faders sont meilleurs pour contrôler des cuelist avec des attributs a niveaux comme des dimmers, des couleurs RGB, un iris, stroboscope, etc..

Assignements

Il existe trois manières d'assigner un actionneur.

La première consiste à ouvrir le menu Play, sélectionner une case correspondant à l'actionneur puis cliquer sur le bouton « assigner ». La fenêtre qui apparaît vous guidera pour sélectionner une cuelist, une stacklist ou un groupe a assigner à ce contrôleur. Le menu Play vous permet également de copier coller ou inverser des assignements.



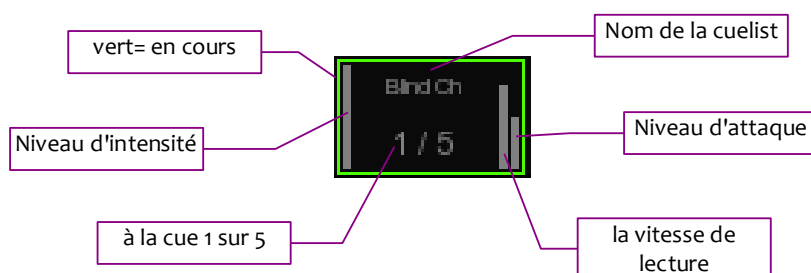
Une autre manière est de double cliquer sur l'indicateur se trouvant au-dessus de l'actionneur. Cette action ouvrira une fenêtre de réglage. En cliquant sur le bouton «assigner» dans cette fenêtre vous accèderez à la fenêtre d'assignements.



Sinon, vous pouvez également assigner en créant une nouvelle cuelist, stacklist au groupe à partir de la fenêtre principale, Cette action assigne automatiquement le nouvel élément créé à un actionneur. Pour savoir comment faire, vous référer au chapitre concernant les Cuelist, stacklist ou groupe.

Indicateurs

Le petit rectangle au-dessus de l'actionneur est appelé indicateur, il fournit quelques informations de base sur le contenu de l'actionneur.



Arrière-plan

si un actionneur est réglé comme « arrière-plan » il se lancera alors automatiquement au démarrage du logiciel. Il ne sera pas non plus arrêté quand la commande « arrêter tout » est effectuée (la commande « arrêter tout » est activée quand le bouton « arrêter » est maintenu pendant plus d'une seconde).

La fonctionnalité « arrière-plan » est utile pour les cuelist contrôlant les projecteurs qui ne doivent pas être éteints durant un show, par exemple la lumière des coulisses.

Le démarrage par fader

Quand la fonctionnalité « démarrage par faders » est activée, l'activation de l'événement se fera dès que le faders est monté ou que le bouton flash est pressé. L'événement s'arrêtera aussitôt que le faders sera remis en position basse ou quand le bouton flash sera relâché.

Bundle

Vous pouvez regrouper des actionneurs dans un « bundle » ils fonctionnent alors ensemble par exclusivité. (Un seul actionneur est actif en même temps). Peu importe à quel moment vous utilisez un actionneur faisant parti d'un « bundle » tous les autres actionneurs faisant parti de ce « bundle » seront stoppés. Vous pouvez créer jusqu'à 20 différents « bundles ».



Les « bundles » sont très utiles si vous avez un ensemble de contrôleurs assignés à des cuelist contrôlant le même projecteur, spécialement si ces cuelist contiennent des attributs HTP comme un dimmers.

Sous-Master

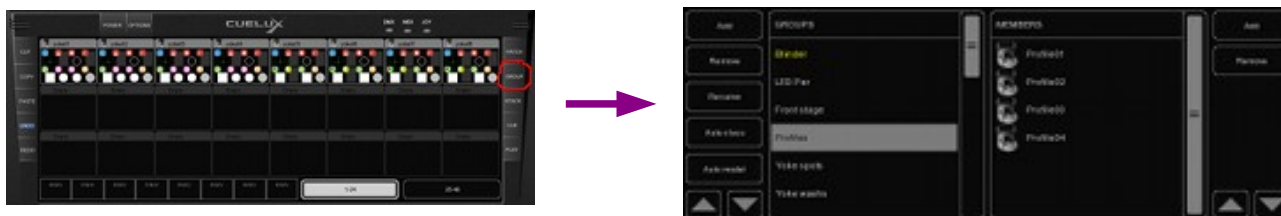
Quand vous assignez un groupe à un bouton, ce bouton vous permet de sélectionner rapidement tous les projecteurs de ce groupe. Quand ce groupe est assigné à un faders le bouton Play correspondant aux faders agit comme un bouton de sélection et le faders devient un contrôleur d'intensité.

Sauver banque

Certaines cuelist ou sous master peuvent avoir besoin d'être modifié fréquemment, il est donc indispensable de pouvoir y accéder à partir de toutes les banques. Dans le menu Play, vous pouvez rapidement assigner une action dans toutes les banques en cliquant sur la case contenant l'action à copier puis sur le bouton « sauver banque ».

6 GROUPES

Le menu Groupe permet de créer des groupes de projecteurs et/ou de parties d'un projecteur (par exemple un pixel d'une barre à LED.) Ceci vous permet ensuite de sélectionner facilement un groupe ou sous groupe et d'y utiliser les faders pour la gestion du dimmer..(Voir page 11 pour plus d'informations sur les faders.)



6.1 CRÉER UN GROUPE

Ajoutez un groupe en cliquant sur le bouton « ajouter » se trouvant à gauche. Sélectionner le nouveau groupe puis cliquer sur « ajouter » sur la partie droite de la fenêtre. Le fenêtre suivante va apparaître.

Sélectionnez le projecteur dans la liste des projecteurs ou sous-projecteurs. Cliquer sur « >> » pour ajouter le projecteur sélectionné au groupe.



Vous pouvez également créer un groupe à partir de la fenêtre principale, en assignant directement les projecteurs sélectionnés à un fader ou bouton. Le groupe est alors automatiquement assigné à ce fader ou bouton. Pour effectuer cette action suivez les instructions suivantes:

1. Assurez vous que rien n'est envoyé par la partie « programmeur »(cliquer sur « clear » 2 fois)
2. Sélectionnez les projecteurs
3. Cliquer sur « enregistrer »
4. Cliquer sur le bouton « go » d'un fader ou un bouton de lancement.

6.2 CLASSE AUTO & MODÈLE AUTO

Cuelux peut créer automatiquement des groupes pour vous. Appuyer sur « auto-clas » dans le menu « groupe » et le programme vous créera un groupe pour chaque famille de projecteur (lyres, blocs etc...). Appuyez sur « auto-model » et vous aurez un groupe par modèle de projecteur.

6.3 LES « SOUS-PROJECTEUR »

Cuelux utilise le principe de « sous-projecteur ». Ce qui veut dire que certains projecteurs peuvent être divisés en plusieurs sous-projecteurs. Ainsi un bloc de 10 canaux peut être considéré comme un projecteur avec 10 sous-projecteurs. C'est également applicable aux projecteurs à LED composés de plusieurs segments ou pixels. Ainsi la limite de 48 projecteurs maximum ne sera pas atteinte

rapidement(vous pouvez ajouter $48 \times 10 = 480$ circuits gradués). La raison qui se cache derrière ce principe de « sous-projecteur » est que cela simplifie grandement le « patch ». Il suffit d'ajouter le projecteur « physique » et vous n'avez pas à vous préoccuper de régler l'adresse de chaque canal, dimmer ou pixel.

7 CUELISTS

En lumière une scène est enregistrée dans une « cue » et les « cues » sont enregistrées dans des « cuelist ». Chaque cuelist peut contenir une ou plusieurs « cue ». Vous pouvez créer plusieurs cuelist qui contrôleront chacune une partie de votre show, ou vous pouvez créer une simple cuelist qui contrôlera toutes vos lumières.

Vous pouvez également créer et modifier les « cues » par la fenêtre principale ou utiliser le menu « cue ». Ce chapitre présente les deux solutions.

7.1 LE TRAKKING

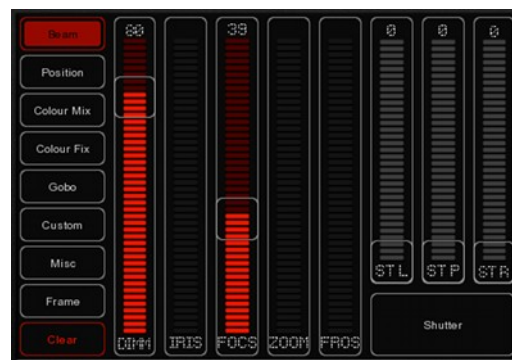
Un contrôleur lumière basé sur les cuelists peut être au choix « tracking » ou « non-tracking ». Cuelux est un contrôleur « tracking ». « Tracking » signifie que dans une cuelist, seuls les changements sont enregistrés. Si un projecteur a la même valeur dans deux cue consécutives il n'est pas nécessaire d'enregistrer la deuxième valeur, il faut cependant s'assurer que cette deuxième valeur ne contient « aucune valeur », ainsi la première valeur restera inchangée tout au long des cue.

7.2 CRÉATION DE CUELIST DANS LA FENÊTRE PRINCIPALE

Le moyen le plus rapide pour créer des cuelist est de le faire à partir de la fenêtre principale. Des boutons spéciaux comme enregistrer, charger et effacer sont disponibles pour rendre cette manipulation intuitive.

Le Programmeur

Quand vous enregistrez des cue, vous devez tout d'abord créer une scène qui sera alors sauvegardée dans un cue. La fenêtre programmeur est l'endroit où vous créez cette scène. Tout d'abord sélectionnez un projecteur, la fenêtre programmeur se mettra à jour pour vous montrer les possibilités de ce projecteur et vous permettre de sélectionner les différents paramètres (par exemple, un niveau de dimmer, une couleur ou un gobo). Vous pouvez également de-sélectionnés le projecteur et en sélectionner un nouveau, les valeurs saisies pour le projecteur précédent seront sauvegardées dans la mémoire du programmeur.



Nettoyer

Toutes les valeurs sélectionnées dans le programmeur sont prioritaires. Par exemple si vous avez une cuelist qui envoie un niveau de dimmers à 50 % mais si le programmeur contient un niveau de dimmers de 10 % pour ce projecteur, alors le dimmers du projecteur sera réglé à 10 %. Il est donc important de vider le programmeur une fois que vous avez fini d'enregistrer vos cues.

Retirer un attribut

Pour retirer un attribut de la mémoire du programmeur et être sûr qu'il ne sera pas enregistré dans la cue, cliquez sur le bouton « effacer » et sélectionner l'attribut ou la page d'attribut que vous souhaitez supprimer.

Réglage fins

Certains projecteurs supportent des valeurs sur 16 bits pour contrôler leurs attributs. Pour effectuer de petits changements sur une valeur afin d'utiliser au mieux un réglage sur 16 bits, vous pouvez utiliser la touche « CTRL » en même temps que vous manipulez la roulette de votre souris sur le fader correspondant.

Inverser

Une lyre peut, par construction atteindre un point de deux manières différentes en fonction des valeurs pan et tilt. Quand le programmeur contient des valeurs de position pour une ou plusieurs lyres vous pouvez utiliser le bouton « inverser » pour atteindre exactement la même position en inversant les valeurs de pan et de tilt.

Enregistrer une cue

Une fois que vous avez créé votre scène dans le programmeur vous pouvez transférer ces valeurs vers une nouvelle cue en suivant ces étapes.

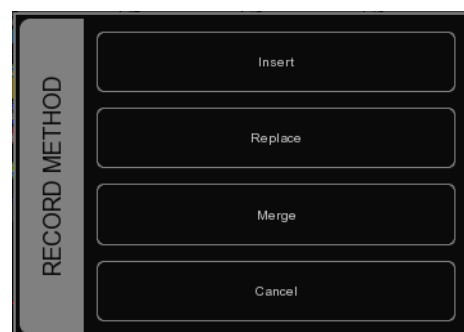
- Appuyer sur le bouton enregistrer
- Appuyer sur le bouton go d'un actionneur non utilisé

Ceci créera automatiquement une nouvelle cuelist composée d'une cue qui contient la scène issue du programmeur. La cuelist est automatiquement assigné à l'actionneur. Vous pouvez répéter cette opération pour ajouter de nouvelles cue à la cuelist.

Éditer une cue

Pour éditer une cue, il faut d'abord s'assurer que la cue est bien « active » en jouant la cuelist pas à pas avec la touche « play » jusqu'à la cue à éditer. Sélectionnez le projecteur puis changez les attributs dans le programmeur. Il est également possible d'ajouter des attributs en modifiant l'attribut désiré. Vous pouvez même ajouter des projecteurs: sélectionnez le ou les projecteurs puis changez la valeur que vous souhaitez enregistrer dans le Cue.

Cliquez sur enregistrer puis sur le bouton « play » attribué à la cuelist qui comporte le Cue à modifier. Une fenêtre s'ouvre alors vous demandant ce que vous souhaitez faire. Sélectionnez « modifier » pour mettre à jour les nouvelles valeurs du cue.



Retirer une valeur ou un projecteur d'une cue

Pour retirer un attribut ou un projecteur d'une Cue, il suffit de charger la cue dans le programmeur, faire les modifications, puis stocker les nouvelles informations en cliquant sur « remplacer »

Assurez vous de bien activer le cue à éditer en lançant la cuelist contenant le cue et avançant pas à pas à l'aide de la touche « play ». Chargez la cue dans le programmeur en cliquant sur « charger » et en cliquant sur le bouton « play » de la cuelist. Toutes les informations sont alors chargées dans le programmeur.

Pour supprimer un projecteur du programmeur, sélectionnez le projecteur à retirer et cliquez une fois sur le bouton « nettoyer » dans le programmeur. Pour retirer un ou plusieurs attributs, sélectionnez le projecteur, pressez « nettoyer » puis cliquez sur l'attribut, ou la page d'attributs pour effacer soit l'attribut ou l'ensemble des attributs.

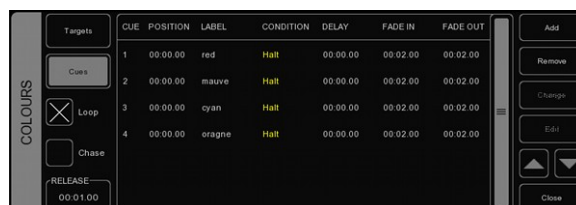
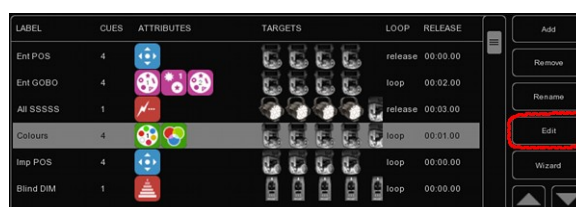
Pour sauvegarder les données du programmeur dans le cue, pressez « enregistrer » puis la touche « play » correspondant à la cuelist qui contient le cue. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquer sur « remplacer » pour mettre à jour les données de la cue.

7.3 MODIFIER UNE CUELIST À PARTIR DU MENU

En plus de leur gestion dans la fenêtre principale, vous pouvez également éditer vos cuelist via le menu cue. Bien que vous puissiez créer une nouvelle cuelist dans ce menu, il est plus particulièrement prévu pour modifier les cuelist qui ont déjà été créé dans la fenêtre principale.

Pour modifier une cuelist existante, ouvrir le menu cue. Sélectionnez une cuelist puis cliquez sur éditer pour ouvrir l'éditeur de cuelist. À partir d'ici vous pouvez éditer les propriétés de la cueliste et des cues qui la composent.

Les propriétés suivantes peuvent être réglées pour la cuelist.



Séquence

Quand l'option « Séquence » est validée, La Cuelist ne suivra plus les conditions de timings de chaque cue. La cuelist sera jouée comme une séquence. Le temps de montée et de descente peut être réglé en utilisant l'onglet « attaque ». La vitesse de la séquence est liée au tempo principal, qui se trouve en bas à gauche de la fenêtre Cuelux. Toutes les cuelist configurées comme des séquences seront synchronisées sur ce tempo.

Dans l'éditeur de cuelist, vous pouvez également spécifier un diviseur de tempo pour chaque séquence.

1/1: La séquence avancera d'un pas à chaque temps du tempo principal

1/2: La séquence avancera d'un pas tous les deux temps du tempo principal

1/4: La séquence avancera d'un pas tous les quatre temps du tempo principal

Etc.

Vitesse

La vitesse contrôle la vitesse de lecture de la cuelist. 50 % correspond à la vitesse normale de lecture, avec les timings programmé pour chaque cue. En changeant la vitesse vous modifiez la vitesse de toutes les cue de la cuelist.

7.4 MODIFIER UNE CUE VIA LE MENU

Les propriétés suivantes peuvent être réglées pour chaque cue:

Nom

Correspond au nom de la cue afin de faciliter sa reconnaissance.

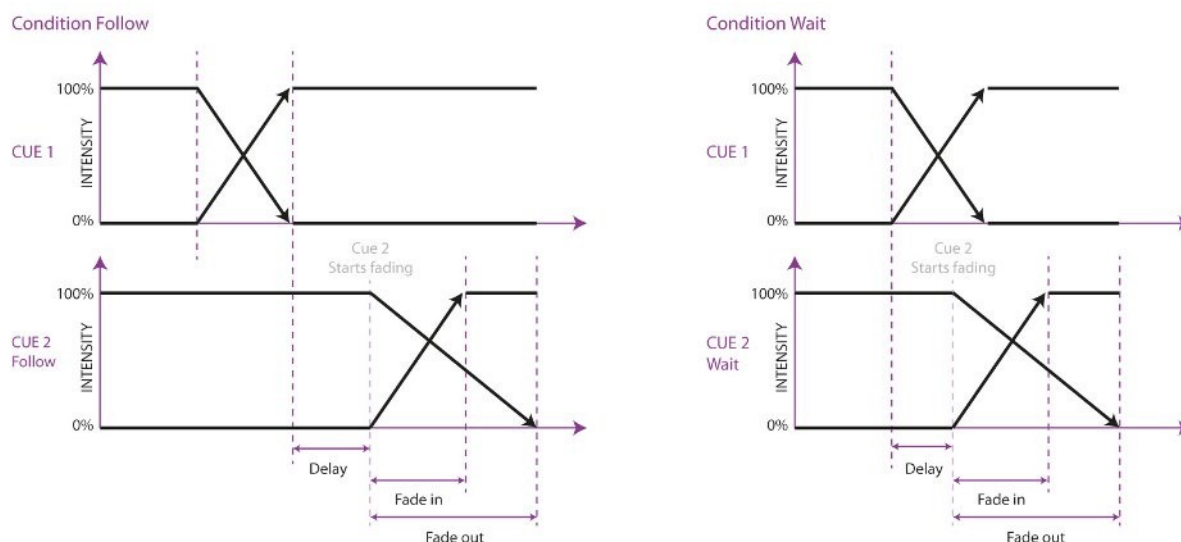
Conditions

Les conditions indiquent quand le cue sera lancée. Il existe 3 possibilités:

Halt	La Cue sera lancée en pressant le bouton « GO ».
Follow	La Cue sera lancée aussitôt que la cue précédente sera terminée.
Wait	Le cue sera lancé en même temps que la cue précédente.

Le timing des Cues

Pour comprendre les différents modes de timing et les conditions, consulter le schémas suivant:



Délais

Le délais est le temps en secondes entre le moment où la cue est lancée et le moment où elle commence à être jouée.

Fade In

Le temps de « Fade In » en secondes est le temps que met le canal d'un attribut enregistré dans la Cue à atteindre sa valeur.

Fade Out

Le temps de « fade out » en seconde correspond au temps que met le canal d'un attribut enregistré dans la cue à retourner à 0.

Vous pouvez sélectionner plusieurs cues en cliquant et maintenant le bouton appuyé pour modifier en même temps le même paramètre de plusieurs Cues.

Éditer

Une Cue peut également être éditée à partir de l'éditeur de Cuelist. Sélectionnez la Cue désirée, puis cliquez sur « Edit »,

Insérer

Utilisez « insérer » pour ajouter un attribut à la Cue,

Effacer

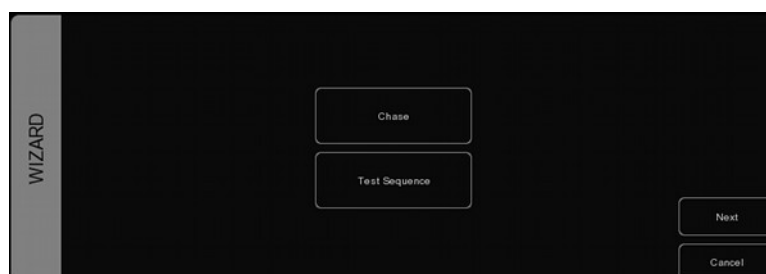
Utilisez « effacer » pour retirer un attribut à la Cue. L'attribut sera toujours visible dans la colonne « attributs » tant que celui-ci n'aura pas été retiré de toutes les « cues ».

Changer

Sélectionnez une ou plusieurs valeurs d'attributs et cliquez sur « modifier » pour changer cette valeur.

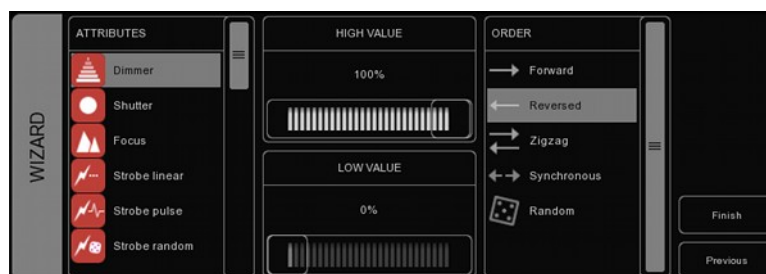
7.5 ASSISTANT

L'assistant permet de créer automatiquement des cuelist qui auraient pris beaucoup de temps à programmer à la main. Pour utiliser la cuelist créée, il suffit de l'assigner à un faders ou un bouton. Voir instructions à la page 11.



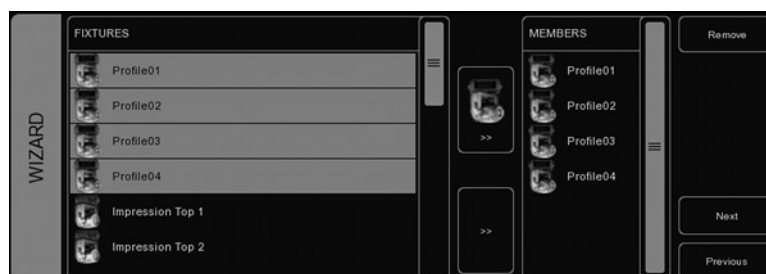
Séquence

L'assistant peut créer une séquence sur plusieurs projecteurs. Vous pouvez sélectionner n'importe quel attribut qui est proposé par le projecteur que vous avez sélectionné. L'assistant propose différents modes de défilement : vers l'avant, vers l'arrière, en zigzag, synchronisé ou aléatoire.



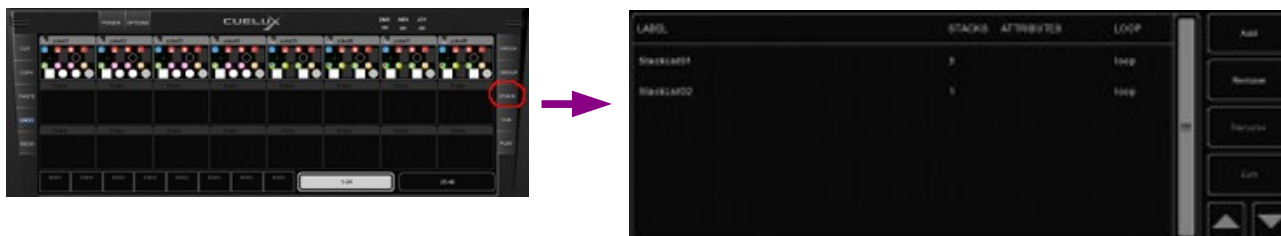
Séquence de test

L'assistant peut créer pour vous une cuelist qui contiendra une séquence de pas pour tester vos projecteurs. Basé sur le fichier features du projecteur sélectionné, il générera des cue pour chaque attribut proposé par le projecteur. Il est conseillé de créer une séquence de test pour chaque type de projecteur.



8 STACKLISTS

Stacks can be used to combine multiple cuelists into one effect. You could use it on-the-fly to start multiple cuelists in sync, or you can program a stacklist and assign it to a playback.



8.1 UTILISER LES STACKS EN « LIVE ».

Pour lancer plusieurs évènements en même temps en live, appuyez sur le bouton « stack » puis cliquez sur le bouton play des contrôleurs que vous souhaitez utiliser simultanément. Au moment où vous presserez à nouveau le bouton « stack » tous les éléments seront activés simultanément.

8.2 ENREGISTRER UNE STACKLIST

Si vous avez régulièrement à activer plusieurs actionneurs en même temps, enregistrer plusieurs stacks dans une stacklist simplifie l'opération. Appuyez sur le bouton STACKS. Cliquez sur les boutons Play des actionneurs que vous souhaitez activer en même temps, puis appuyez sur ENREGISTRER. Il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton Play d'un actionneur libre. Une nouvelle stacklist sera alors créée, qui contiendra la nouvelle stacks. Vous pouvez enregistrer plusieurs stacks sur le même actionneur.

8.3 ÉDITER UNE STACKLIST

Pour éditer une stacklist, aller dans le menu stacks ou double-cliquez sur l'indicateur au-dessus de l'actionneur où votre stacklist est assignée.



Une stacklist propose plusieurs propriétés que vous pouvez modifier.

Boucle

Cette case à cocher permet de sélectionner si la stacklist s'arrêtera une fois que la dernière stacks aura été lue, ou si elle retournera à la première stacks et continuera en boucle jusqu'à que la stacklist soit stoppée manuellement.

Nom

Vous pouvez donner un nom à chaque stacks afin de les reconnaître plus facilement.

Conditions

Comme lorsque vous créez des cue, vous pouvez régler des conditions pour chaque stacks. Cependant les stacks ne supporte que les conditions « halte » et « suivre ».

Délais

Un délai peut-être réglé entre le moment où la stacks est activée et le moment où la cuelist démarrera.

9 RACCOURCIS GLOBAUX

Dans l'écran principal de Cuelux vous remarquerez 3 raccourcis pour la fumée (FOG), les stroboscopes (Strobes) et les blinders (blinders). Ces boutons fonctionnent à tout moment sans avoir à créer de cuelist ou autre. Lors de la création du patch, Cuelux reconnaît automatiquement les stroboscopes et les machines à fumée et les assigne directement.



Fog

Toutes les machines à fumée du patch seront activées tant que le bouton est enclenché.

Vous souhaitez utiliser le bouton FOG uniquement pour une sélection de machines? Créez un groupe nommé « FOG » puis ajoutez les machines de votre choix à ce groupe.

Strobe

Tous les stroboscopes du patch seront activés tant que le bouton reste activé.

Si vous avez besoin de plus de stroboscopes, créez un groupe nommé « strobe » et ajoutez les projecteurs désirés à ce groupe. N'oubliez pas d'y inclure les stroboscopes!

Blinder

Tous les projecteurs du groupe « blinder » resteront allumés à 100% tant que le bouton est active. Comme Cuelux ne peut pas savoir sur quel canal des blocs de dimmers les blinders ont été connectés, il faut en premier lieu créer un groupe nommé « blinder » et y inclure les canaux des blocs correspondants aux blinders que vous souhaitez utiliser.

10 CONTRÔLE DU TEMPO

Toutes les cuelist paramétrées en sequence sont synchronisées sur le tempo principal. Vous pouvez accéder aux contrôles de ce tempo en bas à gauche de la fenêtre cuelux.

En utilisant le bouton tempo situé sous l'affichage digital vous pouvez synchroniser le tempo principal avec le rythme de la musique. Vous pouvez également augmenter le tempo en cliquant sur l'afficheur et en déplaçant la souris vers le haut. Pour le diminuer il suffit de glisser vers la droite.

Break

Cliquez sur le bouton "break" pour stopper tous les séquences. Cliquez a nouveau sur le bouton pour tout relancer.

Horloge MIDI

Quand un contrôleur est configuré sur l'entrée MIDI via la page "MIDI" de la fenêtre d'options (voir chapitre "contrôleurs MIDI") et que celui ci fournit une horloge, le tempo des séquences se calque automatiquement sur cette horloge. Ceci permet une synchronisation parfaite du tempo quand Cuelux est, par exemple, utilisé avec un séquenceur pour un concert.

Si le tempo est donné par une horloge MIDI, l'affichage doit être réglé en mode « MIDI ». Cliquez sur le bouton TEMPO pendant plus d'une seconde pour basculer en mode « MIDI ». Pressez à nouveau le bouton TEMPO pour retourner en mode « manuel ».



Illustration 4: Manual mode



Illustration 5: MIDI mode

11 RACCOURCIS CLAVIER

En fonction de la fenêtre affichée à l'écran les opérations les plus communes peuvent aussi être effectuées via des raccourcis clavier. En utilisant ces raccourcis vous pouvez facilement diminuer votre temps de programmation. Ci-dessous un résumé des différentes possibilités dans Cuelux.

Fenêtre principale

F1-F8: « actionneur boutons »
F9-F10: changement banque actionneurs boutons
1-8: boutons go des faders
Q-I: boutons flash des faders
Page down/up: changement banque des faders
Home: page 1-24
End: page 25-48
/*-: raccourcis globaux
pause/break: break
Ctrl+S: Stack
backspace: enlever
INS: enregistrer
Ctrl+L: Charger
DEL: effacer
Tab: tempo tap
flèche gauche/droite: sélection gauche/droite

Menu de Patch

INS: ajouter
DEL: effacer
F2: renommer
Entrée: adresse
F3: propriétés

Menu groupes

INS: ajouter groupe ou membre
DEL: retirer groupe ou membre
F2: renommer
Tab: changer le focus

Menu Stack

INS: ajouter
DEL: effacer
F2: renommer
Entrée: Editer

Menu Cue

INS: ajouter
DEL: effacer
F2: renommer
Entrée: Editer
W: assitant

Menu Play

Tab: bascule boutons/faders
Entrée: assigner
DEL: effacer
B: Bundle
S: Echanger

12 GESTION DES CONTRÔLEURS MIDI

Cuelux supporte plusieurs interfaces MIDI. Les boutons et faders de ces contrôleurs sont assignés à certaines actions sur l'interface utilisateur de Cuelux grâce à un fichier d'interface prédéfini. Les illustrations suivantes montrent ces assignements.

Fichier MIDI générique

En parallèle aux fichiers MIDI spécifiques à certains contrôleurs, Cuelux propose aussi un fichier générique où toutes les fonctionnalités de Cuelux qui peuvent être contrôlées via MIDI sont assignées à des messages de changement de note ou de contrôles. Ce fichier générique a été conçu pour être utilisé avec des logiciels MIDI externes ou des séquenceurs ou des DAW.

Elation MIDIcon

Le MIDIcon de Elation est compatible plug and play.



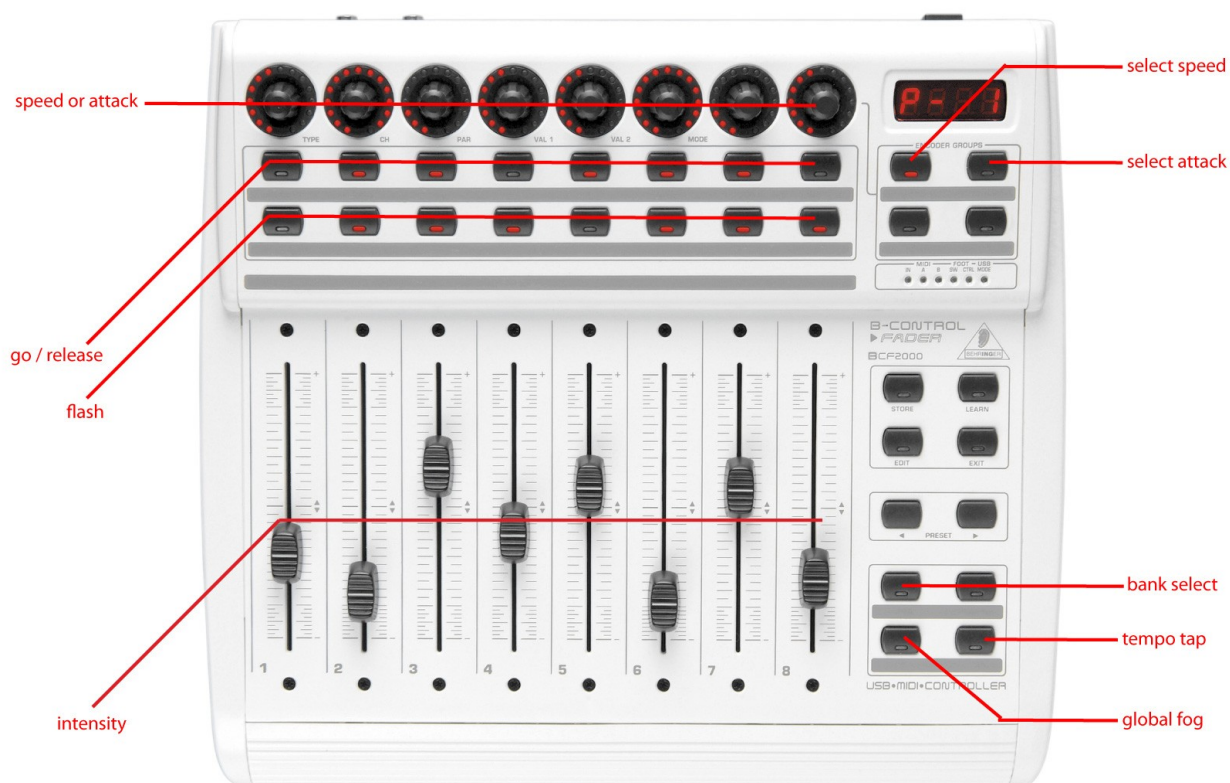
Behringer BCF-2000

Le BCF-2000 de behringer est compatible plug and play. Cependant, pour une utilisation optimale de ce contrôleur nous avons inclus un fichier Sysex que vous trouvez dans le dossier « programFiles/visualProductions/cuelux/sysex » des systèmes windows. Vous pouvez également le récupérer sur notre forum (<http://forum.visualproductions.nl>).

Le fichier Sysex peut être transféré vers le BCF-2000 avec un de ces logiciels gratuits.

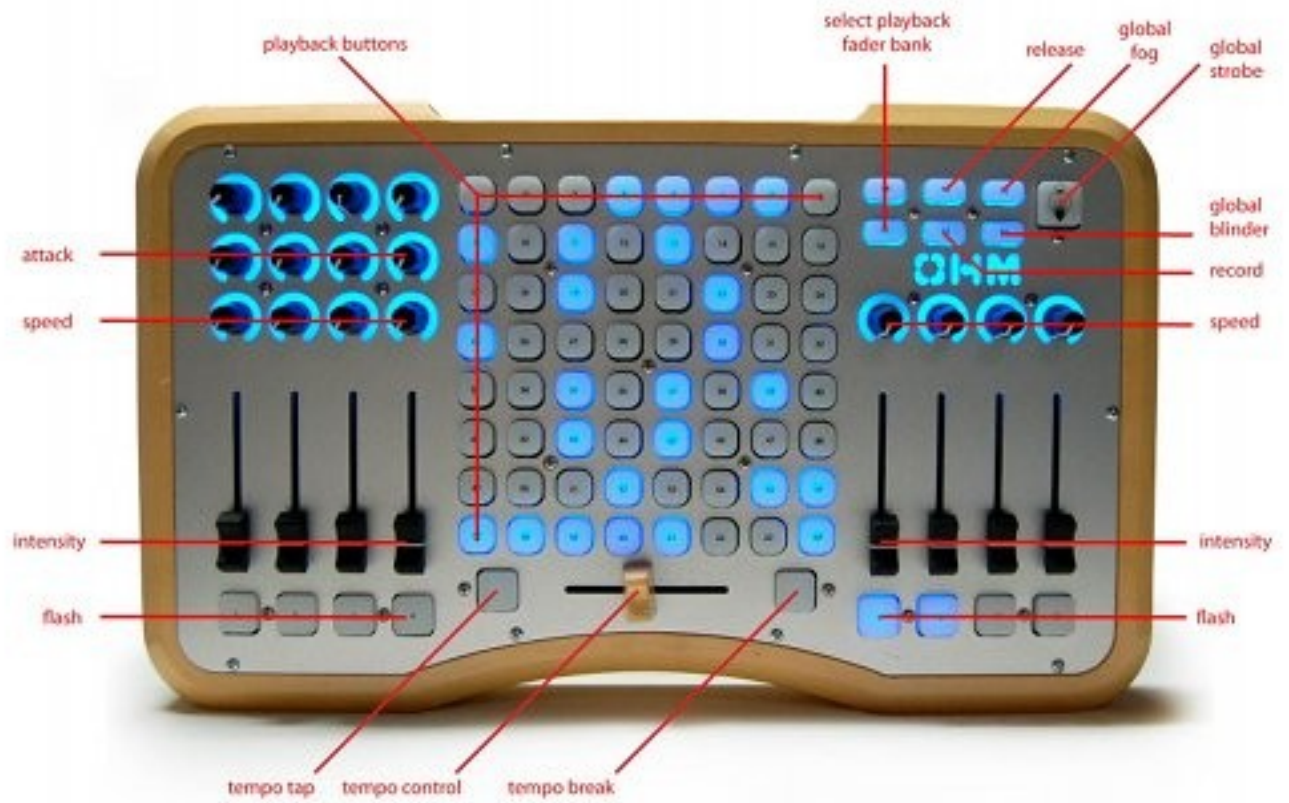
- Midi-OX pour Windows: <http://www.midiox.com>
- SyEx Librarian pour Mac OS X: <http://www.snoize.com/SyExLibrarian/>

Après avoir transféré le fichier Sysex vers le BCF-2000, les informations sont enregistrées dans la mémoire temporaire et seront donc perdues quand le contrôleur sera éteint. Pour enregistrer définitivement ces informations, après leur téléchargement dans le contrôleur, appuyez sur le bouton « Store », utilisez le bouton « preset » pour choisir dans quelle mémoire vous souhaitez enregistrer ces informations, puis pressez à nouveau « store ». Les données seront alors définitivement sauvegardées dans le contrôleur.



Livid Instruments Ohm64

Le livid Instrument de Ohm64 est compatible plug and play.



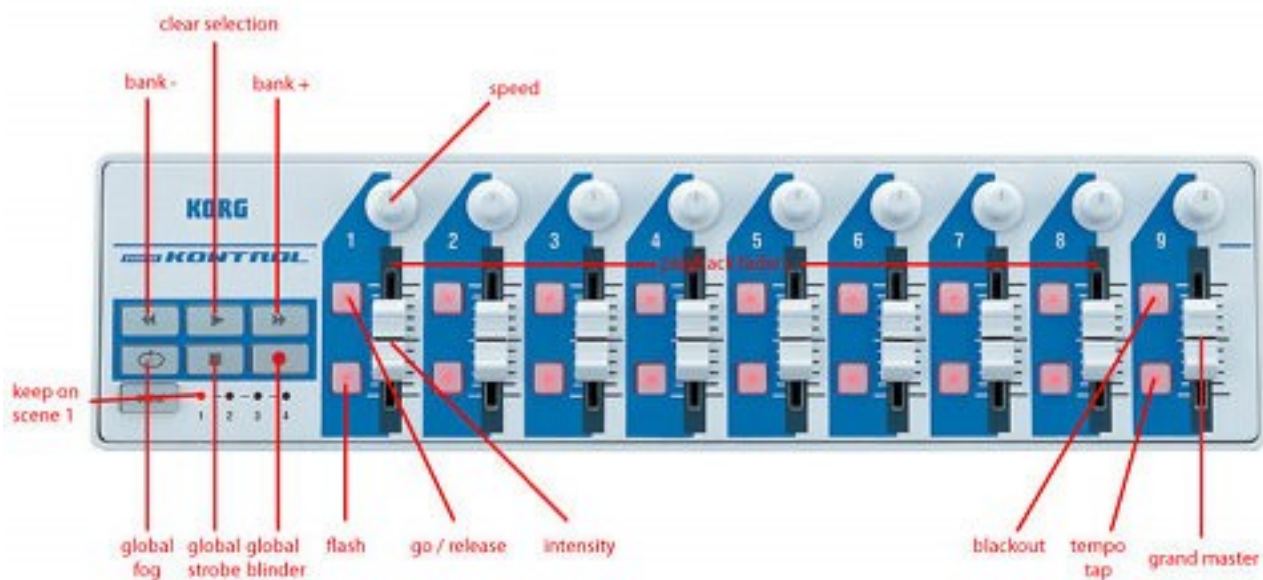
Novation Launchpad

Le Launchpad de Novation est compatible plug & play.



Korg nanoKontrol

Le NanoKontrol de Korg est compatible plug & play.



13 APPLICATION IPHONE

Ce chapitre explique, pas à pas, comment configurer votre iPhone pour utiliser la fonction télécommande telle qu'elle est décrite à la page 7.

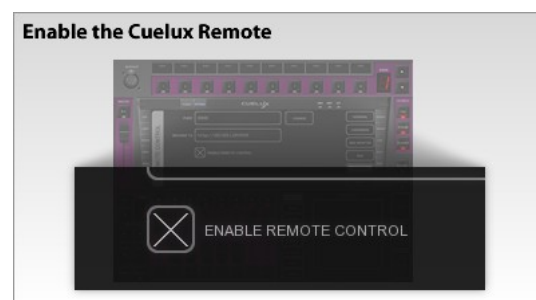
Étape 1

Assurez-vous que l'ordinateur exécutant Cuelux et votre téléphone sont bien connectés en wifi. (par exemple via un routeur wifi).



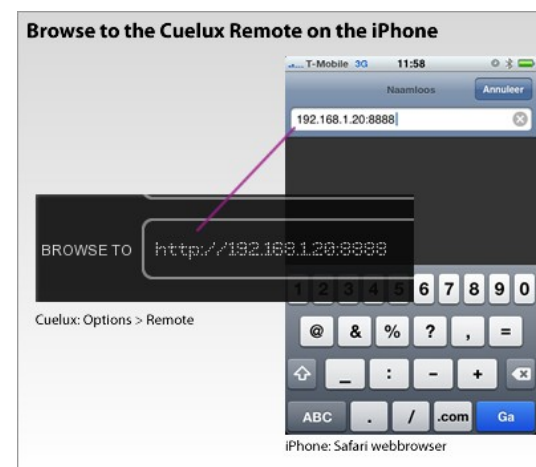
Étape 2

Dans cuelux, allez dans options->activer le contrôle distant.



Étape 3

Dans votre téléphone, allez dans le navigateur internet et saisir l'adresse indiquée dans cuelux.



Étape 4

Et c'est terminé!



14 PERSONALITY FILES

La plupart des projecteurs DMX diffèrent sur la manière dont ils sont contrôlés. Cuelux utilise un fichier de fixtures, parfois appelé « personality file », afin de savoir à quelle fonction du projecteur correspond chaque canal DMX. Quand vous ajoutez un projecteur à votre patch, vous devez le sélectionner dans une liste de produits déjà enregistrés. (Tel que décrit à la page 9). Ce chapitre va vous présenter comment créer de nouveaux fichiers de fixtures dans le cas où votre projecteur n'est pas présent dans la liste des produits.

14.1 GÉNÉRIQUES

Certain projecteurs de base ont des caractéristiques DMX communes. Ces projecteurs courants (par exemple: dimmers, machines à fumées, PAR à LED RGB...), sont disponibles sous le nom de fabricants « génériques ».

14.2 DEMANDER DE NOUVEAUX FICHIERS DE FIXTURES

Visual productions proposent un service gratuit de réalisation de vos fichiers de fixtures à la demande. Veuillez faire vos demande sur le forum de Visual productions (<http://forum.visualproductions.nl>) sans oublier de transmettre le manuel de votre projecteur ou la table d'affectation des canaux DMX.

Quand vous recevrez le fichier de la part de Visual productions il est nécessaire de le copier à l'emplacement suivant avant de démarrer Cuelux:

Windows XP	C:\Documents and Settings\[username]\My Documents\Visual Productions\Common\Personalities\Factory
Windows Vista	C:\Users\[username]\Documents\Visual Productions\Common\Personalities\Factory
Windows 7	C:\Users\[username]\Documents\Visual Productions\Common\Personalities\Factory
Mac OS X	/Users/[username]/Visual Productions/Common/Personalities\Factory
Ubuntu Linux	/home/[username]/Visual Productions/Common/Personalities\Factory

14.3 CRÉER VOTRE PROPRE FICHIER

Parfois il est plus facile de créer son propre fichier, peut-être en avez-vous besoin rapidement, ou vous êtes en dehors des horaires de bureau. Peut être simplement vous ne possédez pas le manuel de votre projecteur et vous devez créer le fichier en testant directement sur le produit.

Pour tous ces cas, nous avons développé un logiciel qui permet de créer vous-même des fichier de fixtures: le « personality Builder ». Il s'agit d'un outil externe pour créer ou modifier les fichiers fixtures utilisés par Cuelux. Ce logiciel est fourni gratuitement pour tous les utilisateurs de Cuelux et peut être téléchargé à l'adresse suivante: <http://www.cuelux.com/downloads>.

Pour une présentation détaillée de cet outil, veuillez lire le manuel à partir de la page 31.

15 PERSONALITY BUILDER

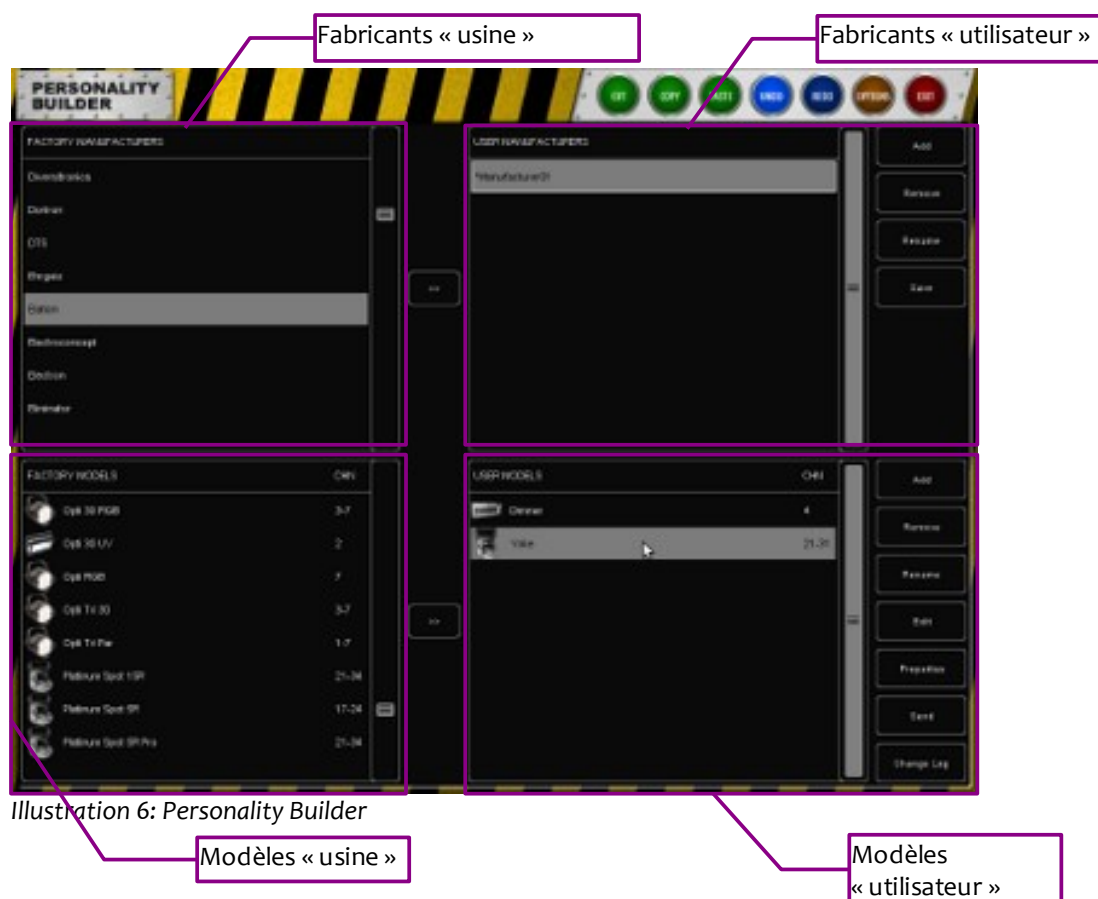
Ce logiciel va vous permettre de créer ou modifier les fichiers « fixtures » utilisés dans Cuelux. Il est disponible en version mac et windows, et vous pouvez le télécharger gratuitement sur www.visualproductions.nl.

Ce chapitre va vous présenter le « personality builder » en vous guidant à travers toutes les possibilités. Il a été écrit pour la version 1.01.6 du logiciel.

15.1 PRÉSENTATION

Le logiciel est divisé en 2 sections, la section « usine » et la section « utilisateur ».

Dans la section « usine » vous ne pourrez rien modifier, cette section contient les fixtures fournis par default par Visual Productions. La section « utilisateur » contient les « fabricants » qui peuvent être modifiés.



15.2 DIAGRAMME DMX

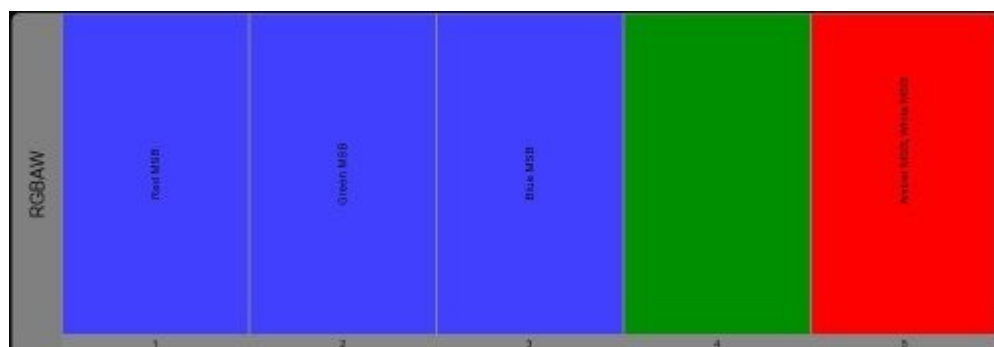
Dans le diagramme DMX vous allez pouvoir voir quel canal DMX est déjà utilisé et lesquels ne le sont pas. Vous pourrez également voir si il y a des chevauchements de canal, dans certain cas certains modèles nécessitent ce genre de chevauchement mais dans d'autres cas cela peut signifier une erreur.

Légende

Vert: représente un emplacement vide pour un canal dmx

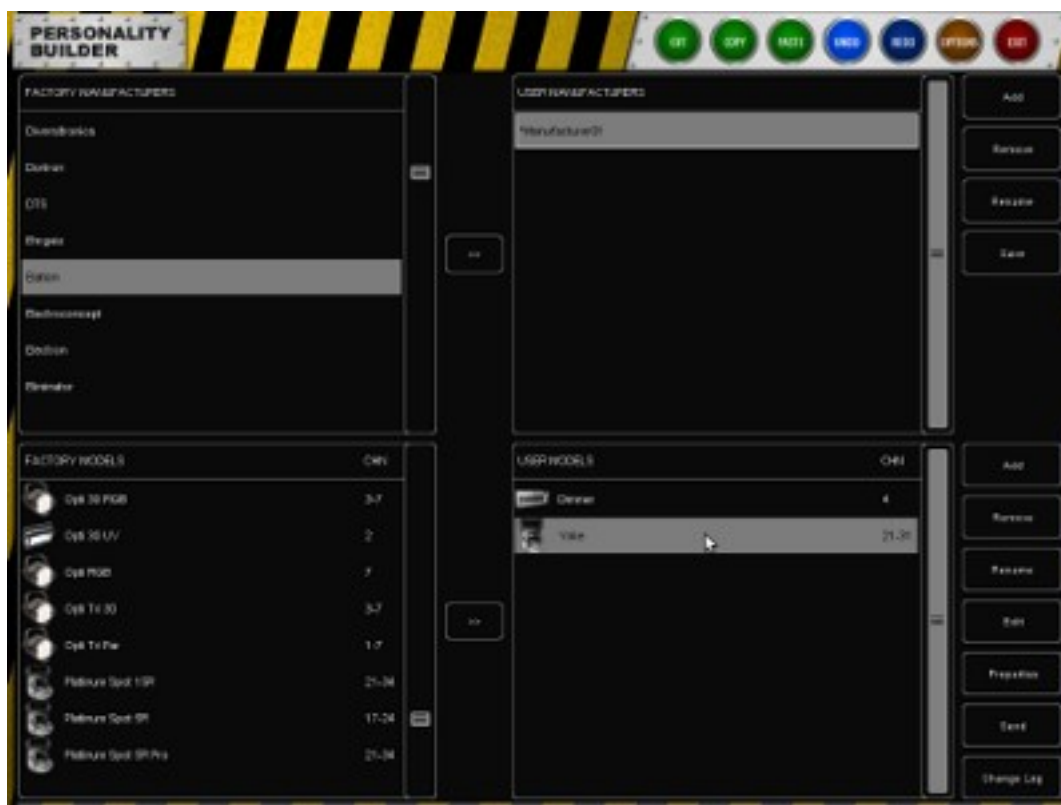
Bleu: représente un emplacement utilisé par un canal dmx

Rouge: chevauchement de canal



15.3 GESTION DES « FIXTURES »

Bien qu'il ne soit pas possible d'éditer directement les fabricants « d'usine » vous pouvez les copier vers la partie « utilisateur » pour pouvoir ensuite les modifier à partir de cette section.



Copier un fabricant d'usine

Si vous souhaitez ajouter un nouveau modèle à un fabricant vous devez copier le fabricant de la partie « usine » vers la section « utilisateur ». Pour cela sélectionnez d'abord le fabricant puis cliquez sur « >> ».

Dorénavant le fabricant est dans la section « utilisateur » et vous allez donc pouvoir modifier ou ajouter des modèles à ce fabricant.

Copier des modèles « usine »

Sélectionnez le fabricant « utilisateur » que vous souhaitez utiliser, puis sélectionnez le modèle de la section « usine » que vous souhaitez copier.

Cliquez sur le bouton « >> » à côté de la section « modèles » pour copier le modèle vers la section « utilisateur ».

Il est maintenant possible de modifier le modèle copié sans avoir à repartir de zéro.

Créer un nouveau fabricant

Pour ajouter un nouveau fabricant à votre bibliothèque « utilisateur » cliquez sur le bouton « ajouter » à côté de la ligne des fabricants.

Ceci ajoutera un fabricant nommé « manufacturer_01 ». Pour le renommer il suffit de le sélectionner puis cliquer sur le bouton renommer.

Créer un nouveau modèle

Sélectionner le fabricant de la section « utilisateur » auquel vous souhaitez ajouter un modèle puis cliquez sur le bouton « ajouter » situé à côté de la liste des modèles « utilisateurs ».

Pour renommer le modèle, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur bouton « renommer ».

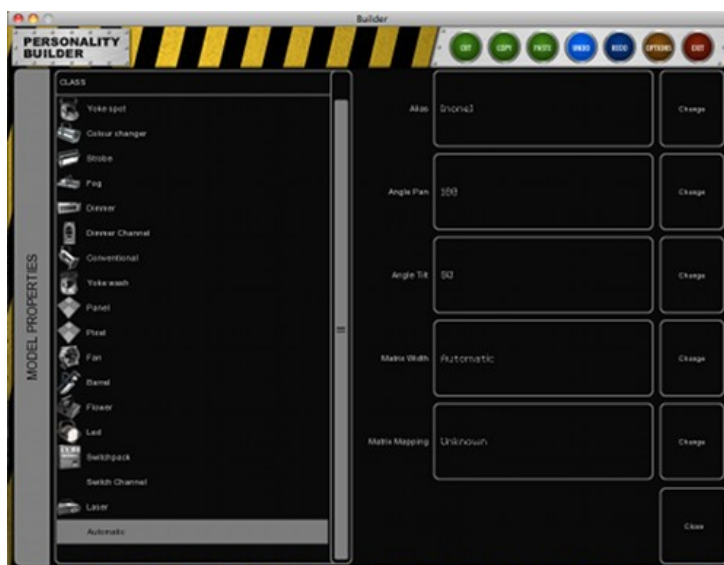
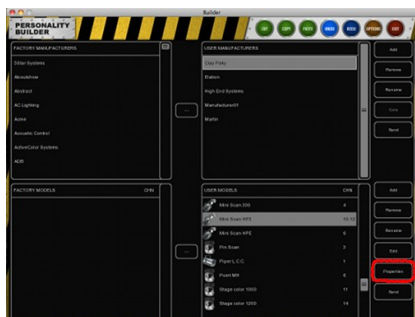
Sauvegarder le « fixture »

Une fois que vous avez fini de modifier votre « fixture » vous pouvez cliquer sur le bouton « sauvegarder » à côté de la section fabricant « utilisateur ». Ceci sauvegardera l'ensemble de votre projet. (ce qui veut dire que votre liste de fabricants sera également sauvegardée)

Quand le nom d'un fabricant est précédé de *, cela signifie qu'un de ses modèles a été modifié et que ces changements doivent être sauvegardés.

15.4 PROPRIÉTÉS D'UN MODÈLE

Dans la fenêtre principale sélectionnez le modèle que vous souhaitez modifier puis cliquez sur « propriétés ».



La fenêtre qui s'ouvre va vous permettre d'éditer les paramètres suivants:

Alias

Détermine le nom que le modèle aura quand il sera ajouté au patch de cuelux. Si ce nom n'est pas renseigné c'est le nom du modèle qui apparaîtra par défaut.

Angle Pan

Angle maximum de PAN. Si le modèle n'est ni une lyre ni un scanner ce paramètre ne doit pas être renseigné.

Angle Tilt

Angle maximum de tilt, Si le modèle n'est ni une lyre ni un scanner ce paramètre ne doit pas être renseigné.

Matrix Width

Largeur de la matrice. En configurant la largeur de la matrice vous permettez à cuelux de calculer sa hauteur en fonction du nombre de sous-fixture.

Organisation matrice

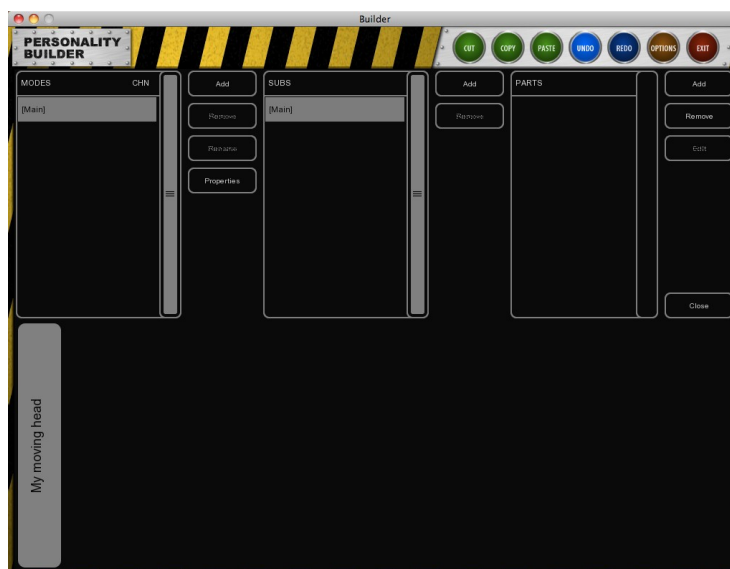
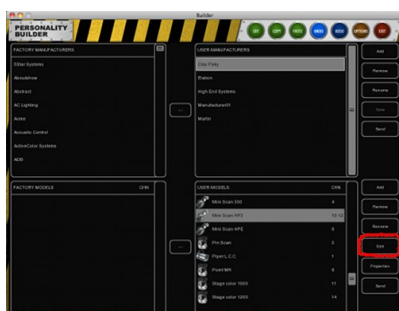
Si le modèle se compose de plusieurs sous-fixtures qui sont utilisés pour une matrice, vous pouvez indiquer ici l'ordre dans lequel ils seront utilisés.

Classe

La classe d'un modèle est déterminée automatiquement par défaut. C'est alors Cuelux qui va choisir qu'elle classe sélectionner en fonction des paramètres saisis. Il est aussi possible de choisir soit même la classe de son modèle.

15.5 EDITING MODELS

Dans la fenêtre principale sélectionnez le modèle que vous souhaitez éditer, puis cliquez sur « éditer ».



Modes

Si votre produit comporte plusieurs modes de fonctionnement il faut lui créer autant de modes.

Une fois que vous avez créé tous les modes disponibles pour votre produit, vous pouvez placer dans la partie « main » les éléments en commun à tous les modes.

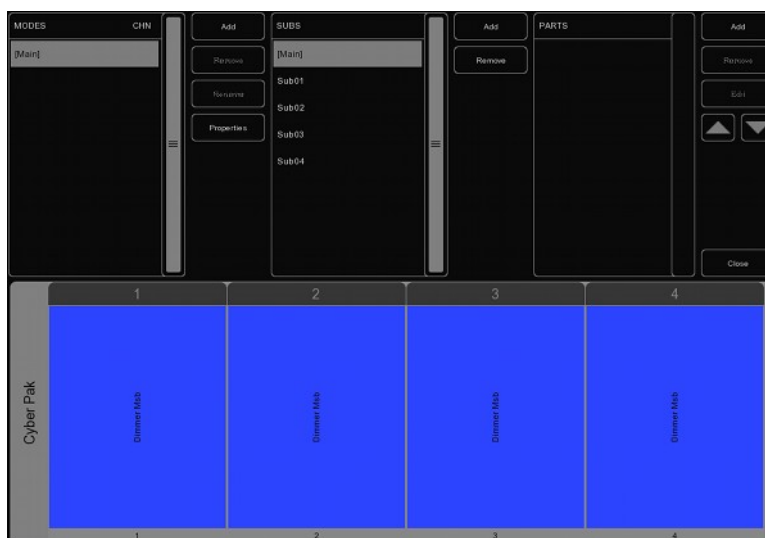
Par exemple le Clay Paky Mini Scan HP3, ce modèle comporte 2 modes, un mode de fonctionnement 8 bits et un mode 16 bits. Ci-dessous les 2 modes cités.



Utilisation des sous-fixtures (subs)

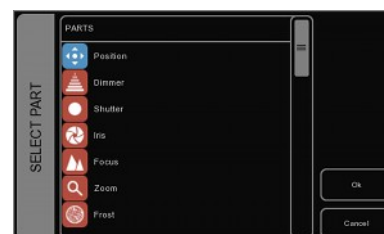
Certains modèles sont composés de sub-fixtures qui peuvent être contrôlés séparément. Par exemple un bloc de dimmer comporte plusieurs sous-dimmer. Chaque sous élément peut être contrôlé individuellement par Cuelux.

Par exemple, le Elation Cyber Pak se compose de 4 sous-fixtures qui ont chacun leur propre dimmer.



Les éléments

Pour commencer à ajouter des éléments à votre modèle cliquez sur le bouton « ajouter » à droite de la partie « élément ». Une liste apparaît alors avec tous les éléments disponibles. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez ajouter puis cliquez sur « OK ».

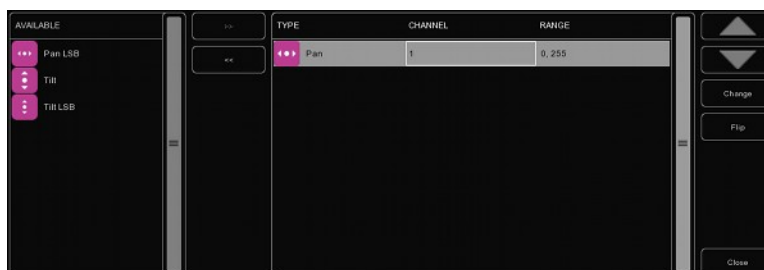


Position

Ajoute, l'élément « position », si votre projecteur propose un réglage de pan et de tilt.

Dans la fenêtre qui apparaît choisir l'élément que vous souhaitez ajouter puis cliquer sur le bouton « >> ».

Une fois que l'élément est ajouté vous pouvez changer le canal, les valeurs min et max de celui-ci.



MSB/LSB

Les acronymes MSB (Most Significant Byte) et LSB (Least Significant Byte) sont souvent utilisés lors de la création de fichiers de fixtures...

MSB, contrôle les paramètres en 8 bits. (parfois appelé « Coarse »)

LSB, contrôle les paramètres en 16 bits. Le mode 16bits est utilisé pour une meilleur précision. Le paramètre LSB ne peut être utilisé que sur des machines 16 bits (souvent appelées « Fine »). Quand un modèle comporte un paramètre en 16bit vous devez configurer le MSB et le LSB.

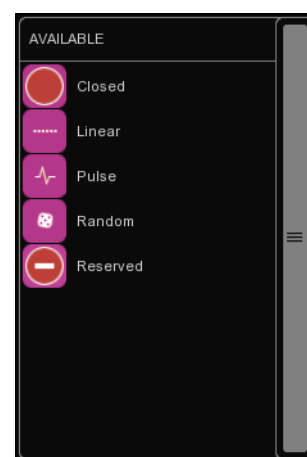
Shutter

Dans la section shutter vous pouvez ajouter un shutter fermé et 3 modes différents de stroboscope.

Si lors de l'utilisation du fixture dans cuelux, aucune fonction n'est activée (pas de dimmer, pas de shutter, pas de strob etc...) cuelux activera automatiquement une valeur de « repos » dans la gamme des valeurs non configurées. Cette valeur de repos ne peut pas être configurée dans le « builder », mais vous pouvez cependant « bloquer » certaines valeur que Cuelux ne dot pas utiliser.

D'autres paramètres utilisent des valeurs de « repos » quand ils ne sont pas utilisés. C'est le cas du « reset », « lampe on » et « lampe off » etc...

Pour chacun de ces paramètres des plages de valeurs « bloquées » peuvent être configurées.



Dimmer



Iris



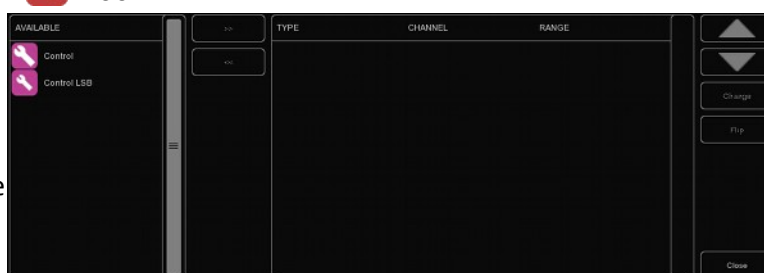
Focus

Les paramètres dimmer, Iris, focus et zoom possèdent chacun un élément de contrôle MSB et LSB qui peuvent leurs être attribués.

Quand vous paramétrez un iris dans votre fichier fixture, vérifiez bien que dans la plage de valeurs utilisées, la valeur minimum représente bien l'iris ouvert et la valeur maximum l'iris fermé.



Zoom





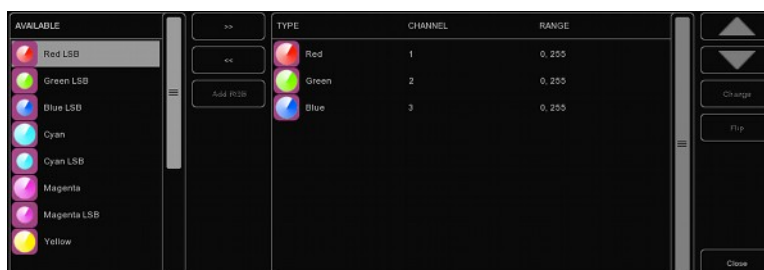
Frost

Le paramètre Frost possède 2 différents modes de fonctionnement. Certaines machines utilisent un système Msb et LSB alors que d'autres se contentent d'un système ON/OFF.



ColourMix

Le paramètre « mélange de couleurs » peut être utilisé pour les spots à LED. Il inclut les paramètres RGB, CMY, blanc et ambre. Pour ajouter rapidement les paramètres RGB à votre fixture vous pouvez cliquer sur le bouton « ajouter RGB ».

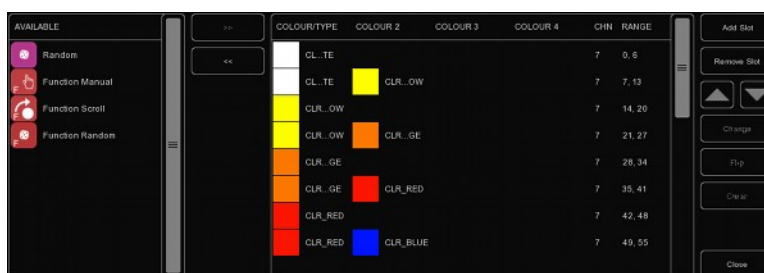


ColourFix

Quand un projecteur est équipé d'une ou plusieurs roues de couleur vous pouvez utiliser le paramètre « couleurs fixes » pour renseigner chaque couleur disponible.

Vous allez devoir créer un emplacement (slot) pour chaque couleur disponible. Jusqu'à 3 éléments « couleurs fixes » peuvent être ajoutés sur un projecteur, ce qui représente un maximum de 3 roues de couleurs.

Sélectionnez un emplacement puis cliquez sur « changer » afin de choisir la couleur correspondante.



Les « demi-couleurs » sont supportées jusqu'à 4 composantes.

Par exemple, le elation power spot 575 possède des demi-couleurs.

En plus d'ajouter les emplacements pour des couleurs, vous pouvez également ajouter des plages de valeur correspondant à des défilements, un effet aléatoire, ainsi que d'autres fonctions. Ces fonctions sont expliquées à la page 41.

Pour changer la plage de valeur d'une couleur, sélectionnez les valeurs puis cliquez sur « changer ». Pour saisir la valeur vous pouvez également utiliser votre clavier ou les flèches haut et bas. Le moyen le plus rapide, est de saisir la valeur minimum, appuyer sur la touche « entrée », saisir la valeur maximum, puis appuyez une nouvelle fois sur la touche entrée pour fermer la fenêtre.

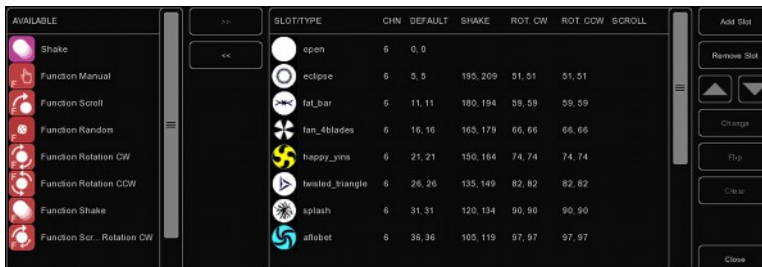
Lorsque vous modifiez le numéro de canal d'un des emplacements de couleur, la valeur du canal de tous les autres emplacements sera automatiquement modifiée pour cette nouvelle valeur.

Gobo

Ajouter l'élément gobo pour chaque roue de gobo présente dans votre projecteur. Vous pouvez ajouter jusqu'à trois roues de gobo. Ajoutez un emplacement pour chaque gobo de la roue, sans oublier le gobo ouvert, et enfin saisir les valeurs de chaque emplacement.

Vous pouvez sélectionner une image pour chaque gobo, si vous ne connaissez pas la forme du gobo il est préférable d'utiliser les images numérotées.

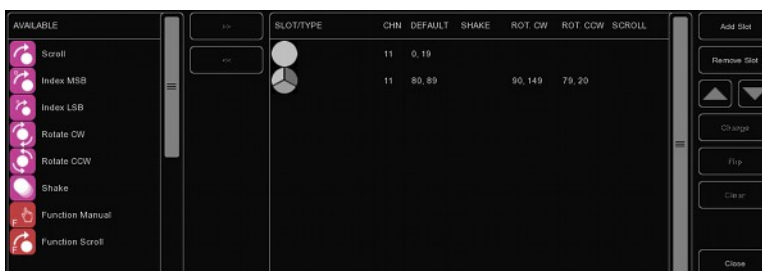
Les fonctions comme le « shake », la rotation et l'indexation sont parfois contrôlés par un autre canal DMX. Dans ce cas il suffit d'ajouter l'élément correspondant à cette fonction dans la liste des emplacements. (Par exemple l'effet « shake »). Dans d'autres cas ces effets sont sur le même canal DMX que la sélection du gobo, dans cette situation saisir la gamme de valeur de chaque effet pour chaque emplacement.



SLOT/TYPE	CHN	DEFAULT	SHAKE	ROT. CW	ROT. CCW	SCROLL
open	6	0, 0				
eclipse	6	3, 5	185, 209	51, 51	51, 51	
rot_bar	6	11, 11	180, 194	55, 55	55, 55	
fan_4blades	6	16, 16	165, 179	65, 65	65, 65	
happy_arms	6	21, 21	150, 164	74, 74	74, 74	
twisted_triangle	6	26, 26	135, 149	82, 82	82, 82	
splash	6	31, 31	120, 134	90, 90	90, 90	
alphabet	6	36, 36	105, 119	97, 97	97, 97	

Prisme

Ajoute l'élément prisme si votre projecteur possède une roue de prisme. Les prismes sont identifiés par le nombre de facettes qu'ils possèdent. Le prisme le plus courant possède 3 facettes, sélectionnez un prisme à une seule facette pour annuler l'effet.



SLOT/TYPE	CHN	DEFAULT	SHAKE	ROT. CW	ROT. CCW	SCROLL
	11	0, 19				
	11	80, 89		90, 149	79, 20	

Lampe

Si votre produit propose un contrôle de la lampe via DMX, vous pouvez utiliser cette fonction. Vous y trouverez un « lamp ON » ainsi qu'un « lamp OFF ».

Certains produits doivent recevoir l'information lamp OFF/ON durant un certain temps. Cette option se trouve dans la section « durée » du contrôle de lampe.

Reset

Le reset de votre projecteur peut être configuré grâce au paramètre Reset. Le reset ne contient qu'un paramètre configurable, la durée d'envoi de l'information. Si votre manuel indique que l'information doit être envoyée durant 3 secondes, vous pouvez saisir 3 car Cuelux ajoute automatiquement 1 seconde à la valeur saisie.

Fumée

Quand vous créez un fichier « fixture » pour une machine à fumée ou à brouillard, vous pouvez utiliser le paramètre « FOG ». Dès que le paramètre « FOG » est utilisé pour un produit, celui-ci se retrouve automatiquement associé au bouton global « fumée » dans Cuelux. Si votre machine est équipée d'une ventilation nous vous recommandons d'utiliser un des paramètres « divers ». Ces paramètres « divers » sont décrits un peu plus loin dans ce chapitre.

LAD

Cette fonction permet d'activer le fonctionnement d'un laser en complément de l'utilisation normale du projecteur. Cette option est par exemple disponible sur le High End Systems Technobeam.

Mode automatique

Ce paramètre est utile lorsque votre produit propose un mode de fonctionnement automatique ou par détection sonore. Il est paramétrable comme un interrupteur qui active ou pas ce mode de fonctionnement.

Affichage

Ce paramètre permet d'allumer ou d'éteindre l'afficheur de votre projecteur.

Cylindre

Un cylindre peut avoir 2 modes de fonctionnement, soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Deux exemples de produits utilisant un cylindre: Martin Destroyer et Martin Wizard Extreme.

Macro

Utilisez le paramètre macro si votre produit propose des programmes internes. Chaque « macro » se configure en indiquant une valeur qui l'active.

Couteaux

Certains projecteurs sont équipés de couteaux paramétrables via DMX. Utilisez le paramètre « frame » pour les contrôler. Par exemple le martin MAC 2000 Performance est équipé de couteaux motorisés.

Divers

Quand un paramètre de votre projecteur n'est pas disponible dans la liste vous pouvez le créer en utilisant la fonction « custom ». Quand vous souhaitez créer un paramètre en « divers », vous pouvez choisir le nom du paramètre qui apparaîtra sous le fader dans Cuelux.

Astuce: Gardez en tête que l'emplacement disponible pour afficher ce nom n'est pas très grand. Nous vous recommandons de ne pas dépasser 4 caractères par paramètre. Par exemple ANIM pour « roue d'animations ».

Vous pouvez ajouter jusqu'à 8 paramètre divers.

Verrou

Le paramètre « parked » vous permet de verrouiller une valeur DMX durant toute l'utilisation de votre produit. Par exemple certains produits demandent à avoir une valeur dmx précise pour activer l'utilisation via DMX. Vous pouvez donc configurer une valeur dmx « verrouillée ». Cette valeur peut aussi être une plage de valeurs en configurant un maximum et un minimum.

Les Fonctions

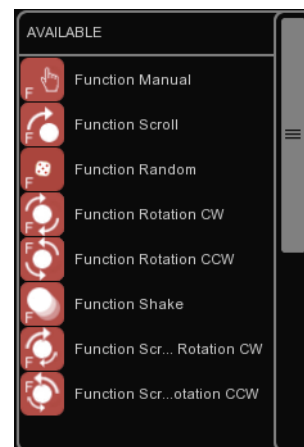
Quand vous créez un fichier pour un projecteur qui a besoin qu'un canal DMX soit à une certaine valeur pour qu'une fonction spécifique puisse être activée, vous pouvez utiliser une des fonctions disponibles dans le paramètre.

Par exemple, si vous souhaitez créer un défilement de gobos sur le canal 6 et que vous avez besoin de régler le canal 5 sur une certaine valeur pour permettre ce défilement, vous pouvez créer une fonction « scroll » (défilement) et saisir les valeurs nécessaires du canal 5.

Tout ce qui vous reste à faire c'est créer le défilement comme d'habitude.

Quand vous utiliserez le défilement dans Cuelux, le logiciel changera automatiquement la valeur du canal DMX 5 vers celle que vous avez choisie.

Par exemple la roue de gobo du Studio spot 575 de High End Systems illustrée ci-dessous.



SLOT/TYPE	CHN	DEFAULT	SHAKE	ROT. CW	ROT. CCW	SCROLL
Function Manual	9	0, 0				
Function Rotation CW	9	16, 16				
Function Rotation CCW	9	16, 16				
Function Scroll	9	48, 48				
Function Random	9	80, 80				
Scroll	11	4, 255				
Random	11	4, 255				
Rotate CW	11	4, 255				

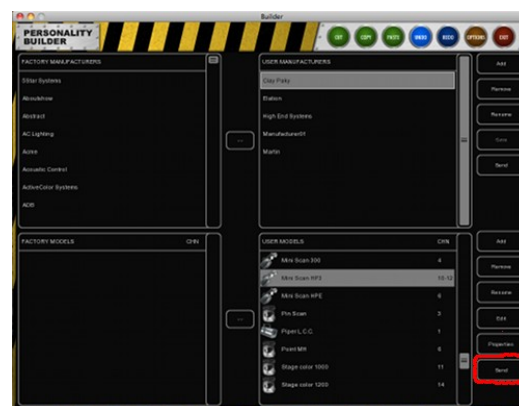
15.6 UTILISATION DES FICHIERS FIXTURES.

Une fois que votre nouveau fichier de fixures est créé vous pouvez commencer à l'utiliser dans Cuelux ou le partager avec d'autres utilisateurs.

Envoyer vers Visual Productions

Si vous souhaitez partager vos créations de fichiers de fixtures avec nous, veuillez vous assurer avant de leur bon fonctionnement. Ainsi nous pourrions inclure votre fichier dans la prochaine mise à jour de Cuelux. Nous vous remercions de votre aide pour faire de la librairie de cuelux une des plus grande et des plus complète du marcher.

Pour nous envoyer vos créations cliquez sur le bouton « envoyer » dans la fenêtre principale.



Envoyer par email

Si vous souhaitez partager un de vos fichiers avec un client ou un autre utilisateur de Cuelux vous pouvez l'envoyer en pièce jointe d'un mail. Tous les fichiers « fixtures » que vous aurez créés sont disponibles à l'emplacement suivant.

Windows XP	C:\Documents and Settings\[username]\My Documents\Visual Productions\Common\Personalities\User
Windows Vista	C:\Users\[username]\Documents\Visual Productions\Common\Personalities\User
Windows 7	C:\Users\[username]\Documents\Visual Productions\Common\Personalities\User
Mac OS X	/Users/[username]/Visual Productions/Common/Personalities/User
Ubuntu Linux	/home/[username]/Visual Productions/Common/Personalities/User

Utiliser vos fichiers dans Cuelux

Lorsque vous avez créé votre propre fichier « fixture » et que vous l'avez sauvegardé, vous devez redémarrer Cuelux, pour trouver votre fichier à la toute fin de la liste des fabricants dans la partie « patch ». Tous les « fabricants » créés par vos soin ont un nom qui commence par [USER].



NOTES

INDEX

32 bits.....	5	Fade Out.....	19	Options.....	6
64 bits.....	4	Fog.....	22	Organisation matrice.....	36
actionneurs.....	11	Follow.....	19	parked.....	42
adresse.....	10	Fonctions.....	43	Patch.....	9
Alias.....	36	frame.....	42	Personality Builder.....	32
Arrière-plan.....	12	Generic.....	31	Personality Files.....	31
Art-Net.....	6	Globals.....	22	Position.....	39
Assignements.....	11	Globaux.....	22	Prisme.....	41
Assistant.....	20	Groupe.....	14	Programmeur.....	16
Auto class.....	14	Groups.....	14	Propriétés.....	10
Behringer BCF-2000	26	Halt.....	19	Raccourcis Clavier.....	24
Blinder.....	22	Horloge MIDI	23	Sauver banque.....	13
Boucle.....	21	Hot-keys.....	24	Séquence de test.....	20
Break.....	23	Indicateurs.....	12	Shutter.....	39
Bundle.....	13	Inverser.....	17	Sous-Master.....	13
Classe.....	36	iPhone.....	30	sous-projecteur.....	14
Classe Auto.....	14	Korg nanoKontrol.....	29	Stacklists.....	21
Conditions.....	19	Lampe.....	41	Strobe.....	22
Couteaux.....	42	langue.....	6	Sub-fixtures.....	14
Cuelists.....	16	LSB.....	39	Télécommande.....	7
custom.....	42	Mac OS.....	4	tempo.....	23
Délais.....	19	Matrix Width.....	36	Tracking.....	16
Disque.....	8	Midi.....	7	trakking.....	16
Divers.....	42	Modèle Auto.....	14	Verrou.....	42
drivers.....	4	Modes.....	37	Wait.....	19
Elation MIDIcon	25	Moniteur DMX.....	7	Wizard.....	20
envoyer.....	44	MSB.....	39	6, 12p.
Fade In.....	19	Novation Launchpad	28		