



myDMX 3.0



MANUEL D'UTILISATION

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu

© 2016 Produits ADJ, LLC Tous droits réservés. L'information, les spécifications, diagrammes, images et instructions sont sous réserve de modifications sans préavis. Les produits ADJ, le logo LLC et les noms et références identifiant des produits sont des marques d'ADJ Products, LLC. La protection des droits d'auteur inclus toute forme, matière, matériel et information protégeables désormais autorisés par la loi statutaire ou judiciaire ou accordé ultérieurement.

Les noms de produits utilisés dans le présent document peuvent être des marques ou des marques déposées de leurs sociétés respectives et sont reconnus par les présentes. Tous les produits non-ADJ, LLC, les marques ou noms de produits sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs entreprises respectives.

ADJ Products, LLC et toutes les sociétés affiliées déclinent par les présentes toutes responsabilités pour les biens, les équipements, la construction et dommages électriques, des blessures à des personnes et la perte économique directe ou indirecte liée à l'utilisation ou de la confiance dans les informations contenues dans ce document et / ou à la suite d'un assemblage incorrect, dangereux, insuffisant et négligent et l'installation, le la suspension ou l'utilisation de ce produit.

Notice Européenne d'économie d'énergie

L'importance d'économie d'énergie (EuP 2009/125 / CE)

Économiser de l'énergie électrique est une clé pour aider à la protection de l'environnement.

Veuillez s'il vous plaît éteindre tous les appareils électriques quand ils ne sont pas en cours d'utilisation afin d'éviter la consommation d'énergie en mode veille. Déconnectez tous vos équipements électriques du courant secteur lorsqu'ils ne servent pas.

Nous vous en remercions !

Table des matières

1. DÉMARRAGE RAPIDE	2
1.1 Installation du logiciel	2
1.2 Ajouter des unités DMX	4
1.3 Programmer une scène	5
1.4 Contrôle en LIVE	9
1.5 Créer votre propre interface utilisateur*	11
2. INTRODUCTION	13
2.1 Qu'est-ce que c'est du DMX ?	13
2.2 Qu'est ce que c'est myDMX3.0 ?	13
2.3 Qu'est ce qu'il y a de nouveau dans myDMX3.0 ?	14
3. PATCH	17
3.1 Profils d'unités	17
3.2 Patch d'unités	17
3.3 Propriétés des unités	18
4. EDIT	19
4.1 Profils d'unités	19
4.2 Patch d'unités	21
4.3 Patch d'unités	23
4.4 Propriétés des unités	25
5. LIVE	28
5.1 Contrôlez votre Show en Live	28
5.2 Editez votre Show en Live	29
5.3 MIDI*	30
5.4 Ports à contacts secs*	32
5.5 Clavier	35
5.6 Audio	36
6. SHOW	38
6.1 Ajouter des contrôles au mode SHOW	38
6.2 iPhone/iPad/Android (l'application Ease Remote)*	41
7. AUTRES INFORMATIONS	42
7.1 Stand Alone (mode autonome)*	42
7.2 Univers DMX multiples	44

1. DÉMARRAGE RAPIDE

1.1 INSTALLATION DU LOGICIEL

Téléchargement

Nous vous remercions d'avoir choisi MyDMX3.0 pour piloter vos éclairages. Les thèmes du démarrage rapide plus loin contiennent toutes les informations pour vous aider à apprendre à utiliser le logiciel en moins d'une heure. Le manuel complet vous explique toutes les fonctionnalités en détails. Le logiciel complet peut être téléchargé sur notre site web.

Exigences minimales du système.

Ordinateur portable ou ordinateur de bureau avec port USB
Windows 7 ou supérieur
Processeur à fréquence d'horloge de 1GHz minimum

Mémoire vive(RAM) de 2Gb

Résolution d'écran de
1280 x 768

OpenGL 3.1 (pour le visualiseur 3D)

Exigences de système recommandées pour un fonctionnement optimal

Ordinateur portable ou ordinateur de bureau avec

port USB Windows 7 ou supérieur

Processeur à fréquence d'horloge de 2GHz, DUAL

CORE

Mémoire vive (RAM) de 4Gb

Carte vidéo à mémoire vidéo de 1Gb

Résolution d'écran de 1920 x 1080

Le câble USB permet d'alimenter en électricité votre interface myDMX2.1 ou 3.0 et doit donc être connecté à votre PC par son port USB.

OpenGL 3.1 (pour le visualiseur 3D)

Installation

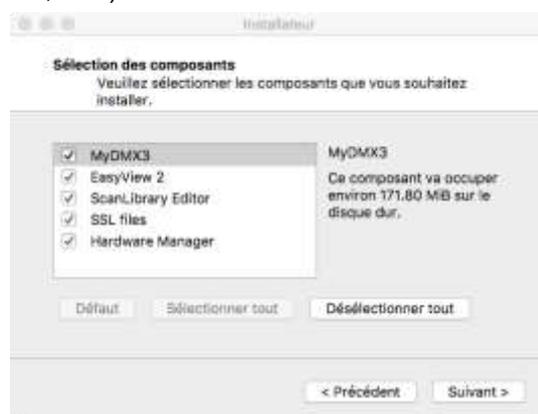
Après le téléchargement, ouvrez l'installateur .DMG (Mac) ou .EXE (PC) et suivez les instructions de l'assistant d'installation pour installer le logiciel. Pendant l'installation, vous avez la possibilité d'installer les composants suivants ;

- **myDMX3.0** – le logiciel de pilotage DMX
 - **Easy View 2*** : en visualiseur 3D en temps réel vous permettant de voir vos lumières et effets pendant la programmation
- *disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Scan Library Editor – Cet éditeur de profil est utilisé pour créer vos propres profils de lumières pour n'importe quel unité DMX .

Fichiers SSL – la librairie de profils complète d'unités DMX de différentes marques

Hardware Manager – cet outil vous permet de gérer l'interface DMX (mises à jour, test de la sortie DMX, etc.)



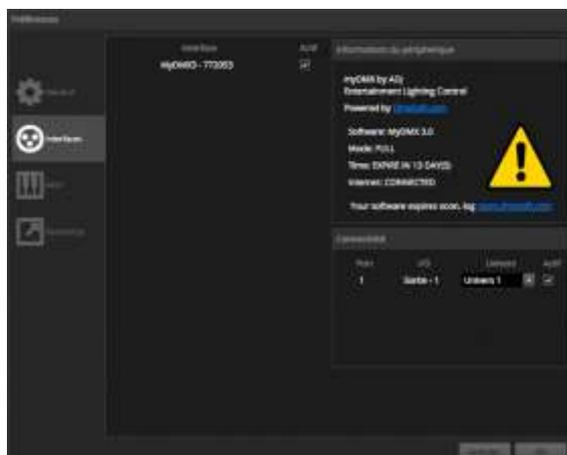
Nous vous recommandons d'installer toutes ces options

Note Si vous installez le logiciel sur un PC Windows, un assistant d'installation du driver s'ouvrira. Suivez bien les instructions de cet assistant afin d'installer tous les drivers nécessaires. La première fois le logiciel s'ouvrira, vous verrez s'ouvrir un message du FIREWALL (pare-feu logiciel) Il est important que vous cliquiez « permettre » si vous désirez utiliser que les capacités réseau du logiciel fonctionnent correctement.

Lancement du logiciel

Quand myDMX3.0 est lancé, vous verrez la fenêtre suivante. Vous verrez une liste de tous les interfaces DMX et Art-Net connectés à votre ordinateur ou à votre réseau local. Cette fenêtre est aussi accessible à partir de myDMX3.0 -> Préférences sur un Mac ou Edition -> Préférences sur un PC. Si une interface manque c'est qu'elle n'a pas été détectée par le logiciel.

Dans ce cas, vérifiez que vous avez bien branché une interface myDMX 3.0 ou 2.1, puis ouvrez le Hardware Manager inclus dans le dossier du logiciel myDMX3.0 et vérifiez si l'interface est bien détectée Cochez l'option « ACTIF » pour chaque interface puis cliquez sur « Ok ». Vous êtes maintenant prêt à utiliser myDMX3.0 !



1.2 AJOUTER DES UNITÉS DMX

Profils d'unités DMX

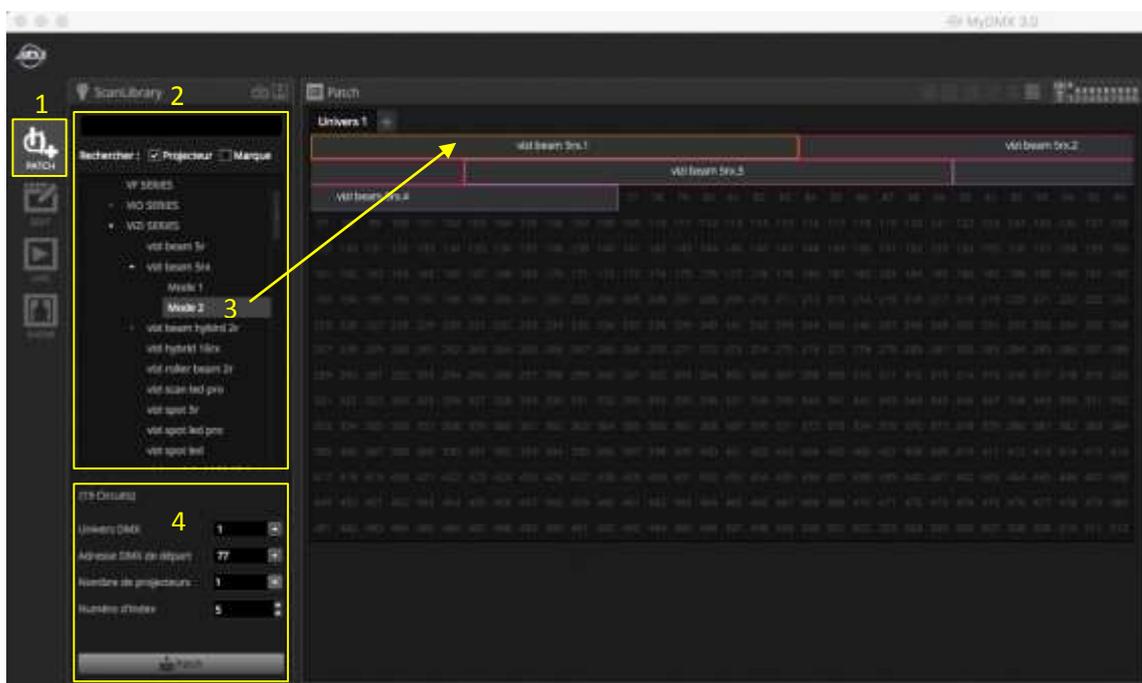
Chaque unité DMX utilisée dans myDMX.0 possède son propre profil. Celui-ci est appelé profil d'unité ou profil SSL. Le profil contient toutes les informations nécessaires concernant l'unité DMX (par ex. quel canal contrôle la couleur, la gradation, le focus motorisé, etc.) Quand un profil d'unité n'est pas disponible, vous ouvrez le créer vous-mêmes avec l'éditeur de profile SCAN LIBRARY EDITOR qui se trouve dans le dossier myDMX3.0. Vous pouvez bien sûr aussi nous contacter pour demander un profil via notre site web. Veuillez toujours inclure le manuel de l'appareil DMX concerné, sans lequel nous sommes incapables de créer un profil.



Patching d'unités DMX

Pour ajouter une unité DMX à votre show :

- Cliquez sur le bouton PATCH (1)
- Sélectionnez le profil de l'unité dans la liste (2)
- Glissez/déposez le profil dans le tableau de droite à l'endroit que vous désirez. (3)
- Plusieurs unités peuvent être patchées en même temps en choisissant la quantité d'unités à patcher et puis en cliquant sur le bouton patch (4)



Adressage d'unités DMX

Chaque unité DMX possède sa propre adresse DMX. C'est pour que myDMX3.0 sache quelle unité il doit piloter. Dans l'exemple ci-dessous, vizi beam 5rx.3 possède l'adresse 39 et comprend 19 canaux. Cette lyre asservie occupe donc les adresses 39-57. L'adresse DMX est encodée dans l'unité DMX via le menu interne ou binaires via des commutateurs DIP à l'arrière de l'unité. Le code binaire vous expliquant quels commutateurs sont à utiliser est affiché en haut à droite (1)

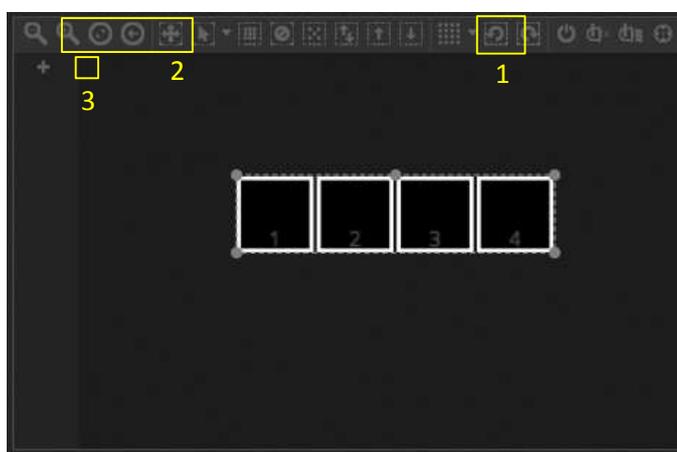


1.3 PROGRAMMER UNE SCÈNE

Sélectionner et arranger vos lumières

Cliquez sur la bouton EDIT au-dessus à gauche pour accéder à l'écran de l'édition. L'éditeur est l'endroit où toute la programmation est effectuée.

Chaque unité DMX dans myDMX3.0 est représentée par un carré dans la fenêtre des unités (section en bas à droite). Des lumières multifaisceaux comme des barres à LEDs seront formées de plusieurs de ces carrés. Cliquez-glissez les carrés dans la position que vous souhaitez. Vous pouvez aussi les arranger dans des formes prédéfinies tel qu'en cercle ou en ligne avec l'assistant des formes (1). Dépendant du nombre d'unités que vous avez patchées, vous pouvez agrandir ou rétrécir la zone et remettre à zéro le positionnement de vos unités en utilisant les 4 icônes en haut à gauche (2). Pour une sélection plus rapide pendant la programmation, vous pouvez créer des groupes d'unités DMX en d'abord sélectionnant les unités que vous désirez regrouper, puis en appuyant sur le bouton « + » (3)



Piloter vos lumières avec les faders

Pour sélectionner une unité, cliquez sur un des carrés dans la fenêtre des unités à droite ; puis bougez les faders sur le côté gauche. Vos lumières vont changer en temps réel. Il y a différentes façons de voir le résultat :

- L'unité branchée à l'interface réagit en temps réel
- Vous verrez la couleur et l'état du faisceau dans la fenêtre des unités
- Vous pouvez voir les données DMX transmises via la fenêtre de sortie DMX (OUTILS -> Niveaux DMX)
- Visionner une représentation 3D de vos lumières dans le visualiseur 3D* (Outils -> Visualiseur 3D).

*Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Pour certaines unités, vous devez bouger plusieurs faders avant de faire apparaître le faisceau. Dans l'exemple suivant, la gradateur, l'obturateur (shutter), la position « Ouvert » de la roue des couleurs et la fonction « LAMP ON » doivent être ajustés. Ceci peut être fait plus rapidement en cliquant sur le bouton « allumer le(s) faisceau(s) » (1). Vous pouvez aussi aligner les unités au centre Pan/Tilt en appuyant sur le bouton « Centre » (2)



Piloter vos lumières avec les palettes

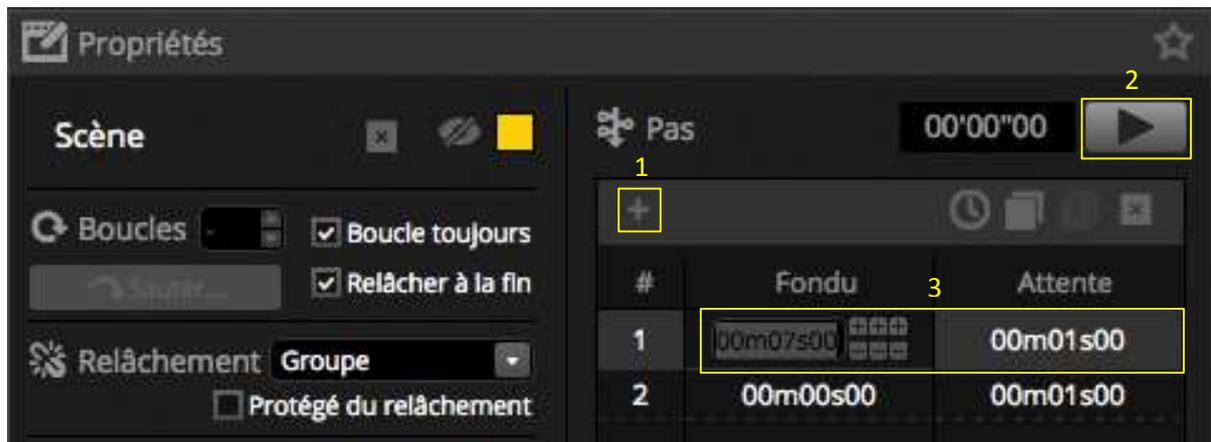
Les palettes permettent un accès rapide aux propriétés des canaux DMX. Positionner une lyre asservie avec la grille Pan/Tilt ou sélectionner une couleur ou un gobo est très facile.



Créer des scènes et des pas

Toute la programmation dans myDMX3.0 est fait avec des **scènes** et des **pas**. Tous ce que vous réglez avec les faders et dans les palettes est sauvé dans un pas. Une scène inclus toujours un ou plusieurs pas. Chaque pas peut avoir un temps de fondu et un temps d'attente. Le temps de fondu définit le temps qu'il faudra au pas avant de fondre avec le pas suivant et le temps d'attente définit combien de temps le pas reste fixé avant d'aller vers le prochain pas.

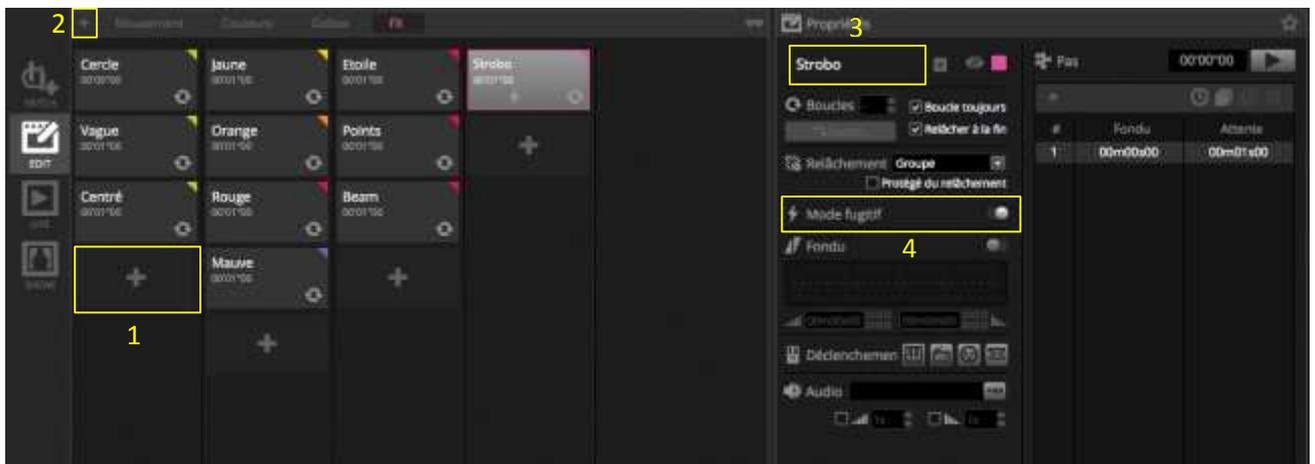
- Tous les pas d'une scène sélectionnée sont affichés à droite
- Cliquez sur le bouton « + » pour ajouter un pas (1).
- Cliquez sur le bouton « Lecture » (2) pour lancer la scène sélectionnée.
- Double-cliquez dans le temps de fondu ou le temps d'attente pour l'éditer (3).



Gérer les scènes

Des nouvelles scènes peuvent être créées ici (1) et des groupes peuvent être créés ici (2). Par défaut, vous pouvez lancer une scène à la fois par groupe. Nous recommandons d'organiser différents types d'effets à travers différents groupes. Par exemple les effets couleur, les mouvements, les effets beam etc. En procédant ainsi, vous pouvez empiler différents effets ensemble. Par exemple un mouvement cercle (groupe 1) avec un certain prisme (groupe 2) et un gobo (groupe 3) dans un certaine couleur (groupe 4). Regroupez aussi vos scènes maître dans un groupe pour des effets blinder ou des effets stroboscopiques que vous désirez lancer en direct pendant un show. Alternativement, si vous avez un show préprogrammé pour un concert live ou une pièce de théâtre, vous pouvez utiliser un groupe reprenant la Cue-liste des scènes pour une chanson ou un acte.

Les propriétés d'une scène peuvent être changées à droite. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet plus bas dans le manuel, mais les propriétés que vous désirez probablement savoir de suite est comment changer de nom de scène (3) et comment définir une scène comme bouton Flash (4)



Créer des effets

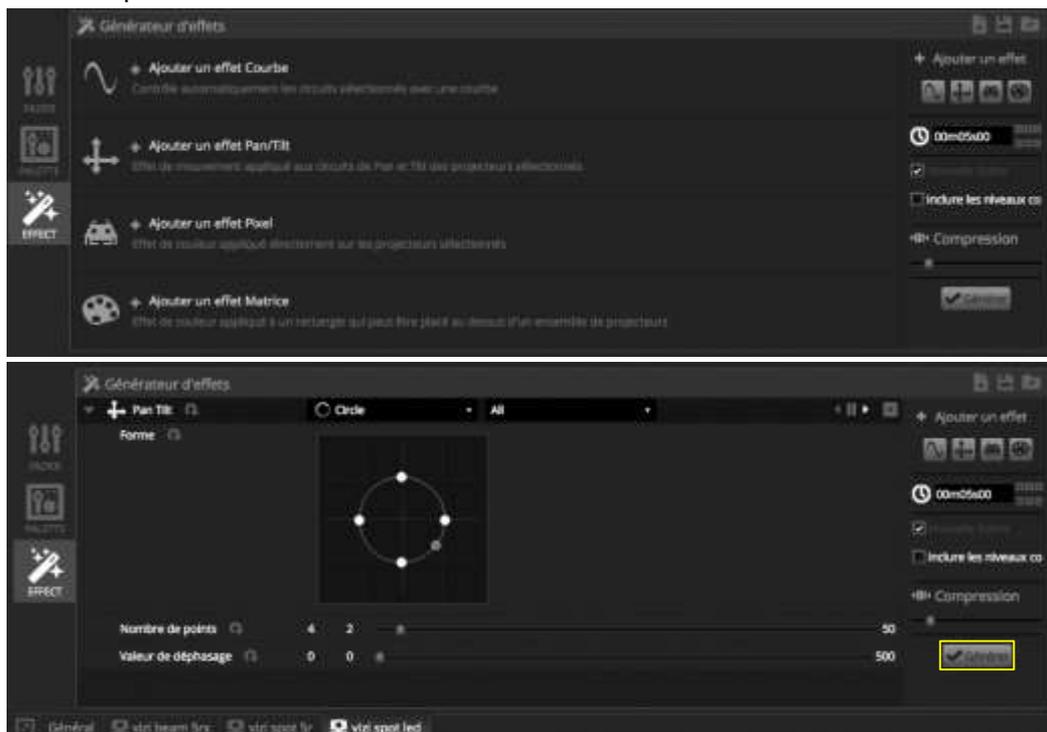
Le générateur d'effets de myDMX3.0 vous permet de créer des mouvements, des effets couleur, des effets beam et ceci sans devoir manuellement programmer chaque pas individuellement. Ceci accélère énormément la programmation et fait d'un show de base quelque chose de spectaculaire.

Il y a 4 types d'effets disponibles qui sont décrites en détail plus loin dans ce manuel.

Pour créer un effet :

- Sélectionnez les unités qui doivent être utilisés par l'effet
- Sélectionnez le type d'effets
- Si un effet de matrice a été sélectionné, glissez-déposez le rectangle vidéo au-dessus des unités auxquelles vous désirez ajouter l'effet de matrice
- Une fois les paramètres réglés, appuyez sur le bouton « Générer »

Note : Quand la fenêtre d'effet est visible, elle prend le dessus sur la scène actuelle qui joue en arrière-plan



1.4 CONTRÔLE EN LIVE

Lancement de scènes

Cliquez sur le bouton « LIVE » en haut à gauche pour accéder à l'écran « LIVE ». C'est sur cet écran que vous contrôlez votre show. Le show exemple ci-dessous montre plusieurs scènes lancées à la fois. Aussi longtemps que les scènes utilisent des canaux DMX différents, elles peuvent être jouées en même temps. Si une scène utilisant les mêmes canaux DMX est jouée, la dernière scène lancée prendra le dessus.

Des scènes peuvent être affichées en trois différentes tailles. En cliquant le bouton de dimensionnement **(1)** vous changerez la taille du bouton de la scène. En cliquant les flèches dans l'en-tête du groupe **(2)** ceci élargira ou rétrécira la taille de toutes les scènes du groupe. Quand une scène est réglée sur sa plus grande taille, 2 faders horizontaux apparaîtront **(3)** Le premier vous permet de régler la gradation maître de la scène et le deuxième vous permet de changer la vitesse de la scène



La barre « LIVE »

La zone à droite de l'écran LIVE montre une barre LIVE et le fader de gradation générale (Master Dimmer)

La gradation maître vous permet de prendre le dessus sur tous les gradateurs/obturateurs de tous les unités DMX (et des canaux couleurs pour les unités RGB/RGBA, etc...). C'est une manière rapide de graduer l'intensité de votre show complet.

8 boutons live vous permettent :

- De sauter en avant et en arrière dans les scènes
- Pauser le show entier
- Blackout de toutes les unités DMX (Noir Général)
- Activer ou désactiver globalement le fondu de scènes
- Bloquer l'accès au logiciel (si vous devez quitter l'ordinateur un instant)
- Prendre un instantané de votre show en lancement et d'en créer une nouvelle scène (créer une Scène Live)
- Prendre un instantané de votre show en lancement et d'en créer une nouvelle scène, mais inclure toutes les manipulations de fader en live pendant ce temps (créer une Scène Live LTP). Voir aussi plus loin dans ce manuel



Les boutons RESET gèrent la mise à zéro de l'édition live. Par exemple, vous pouvez prendre le dessus sur une scène en lancement en bougeant certains faders, vous pouvez alors revenir à la scène originale en appuyant sur un des 3 boutons de reset.

Le Mode Musical

Les scènes peuvent être synchronisées au BPM de la musique ou suivre la pulsation de la musique.

Un Clic-droit sur une scène vous permet de sélectionner « BPM » ou « Pulse », 3 options seront disponibles :

- Pas : Saute au prochain pas si un rythme ou une pulsation est détectée
- Scène : Rejoue la scène quand un rythme ou une pulsation est détectée
- Fondu : Joue la scène normalement, si un rythme ou une pulsation est détectée avant que le pas soit atteint, elle saute vers le pas.

BPM signifie « Beats Per Minute » (battements par minute). C'est un déclenchement qui est envoyé dans un intervalle répété (imaginez-vous taper avec le pied au rythme de la musique). Il y a 3 méthodes de détection BPM disponibles dans myDMX3.0 :

- Audio : myDMX3.0 analyse le signal audio entrant pour calculer les BPM (L'entrée audio peut être sélectionné en-dessous)
- TAP – Un bouton Manuel qui peut être cliqué manuellement au rythme de la musique, ce qui s'appelle généralement « TAP-Sync »
- MIDI – lis l'horloge MIDI vous permettant de lire les BPM des logiciels et mixeurs DJ les plus populaires (le dispositif MIDI Clock doit être sélectionné dans les préférences du logiciel DJ)

Pulse va transmettre un déclenchement chaque fois que le niveau d'entrée audio dépasse un certain seuil. Ce seuil peut être défini automatiquement ou via le fader. Ceci est très intéressant si vous désirez que vos lumières « suivent » la musique mais bougent plus lentement lors de moments plus calmes.



Utiliser un contrôleur MIDI*

Les scènes et les faders peuvent être pilotées avec une console MIDI comme pleins d'autres fonctionnalités de myDMX3.0 comme le BPM Tap, la Scène Live et bien plus (*disponible comme mise à jour – frais supplémentaires)

Pour associer une console MIDI :

- Naviguez dans les préférences du logiciel : myDMX3.0 -> Préférences (MAC), EDIT -> Préférences (PC)
- Sélectionnez « MIDI » sur la gauche. Choisissez ensuite les appareils MIDI concernés
- Pour MAPPER les faders ou boutons avec votre console MIDI : click-droit sur un fader ou un bouton et sélectionnez « Assignment MIDI »
- Bouger le fader correspondant ou appuyez sur le bouton de la console MIDI. L'assignation se fera automatiquement. Plus d'informations sur le MAPPING MIDI plus loin dans ce manuel.

1.5 CRÉER VOTRE PROPRE INTERFACE UTILISATEUR*

Ajouter des boutons, des faders et plus !

Cliquez le boutons SHOW en haut à gauche pour accéder en mode SHOW (*disponible comme mise à jour - frais supplémentaires)

Le mode SHOW est une fonctionnalité puissante vous permettant de créer votre propre design d'écran. Ajouter des composants peut être rapidement fait en maintenant la touche ALT et en cliquant le composant à ajouter, c'est tout ! Pas d'assignation nécessaire. Ceci fonctionne avec des scènes, des faders, des palettes ou d'autres boutons du logiciel.



Editer l'interface

La position, la taille et l'assignation d'un contrôle peut être édité en cliquant le bouton d'édition (1). Double cliquer un bouton de contrôle ouvrira l'éditeur de contrôle. Ici vous pouvez changer la couleur, ajouter du texte personnalisé et assigner une icône personnalisée. D'autres fonctions incluent :

- Blocage de l'écran
- Plein écran
- Ajouter un composant manuellement



Connecter avec un Smartphone ou une tablette*

La fenêtre « SHOW MODE » peut être liée à un smartphone ou une tablette iPhone/iPad/Android.

*disponible comme mise à jour (frais supplémentaires).

Pour configurer la liaison :

- Assurez-vous que la télécommande est activée (1)
- Téléchargez l'application de l'Apple App Store ou de Google Play
- Connectez votre tablette/smartphone au même réseau local que l'ordinateur sur lequel tourne myDMX3.0
- Lancez l'application. Quand la connexion s'est faite, vous verrez une liste de tous les ordinateurs connectés qui ont myDMX3.0 lancé.
- Choisissez l'ordinateur que vous désirez utiliser et l'écran apparaîtra automatiquement sur la tablette.

Quand « Editer » est activé dans le Show Mode, vous verrez des lignes pointillées blanches montrant l'espace écran disponible pour Easy Remote. Si la position ou la taille des composants ne correspond pas exactement à celui de votre smartphone ou tablette, celle-ci peut être adaptée en sélectionnant un Preset différent ou une taille d'écran personnalisée. (2)



Vous pouvez aussi redimensionner la fenêtre d'Easy Remote par un des 4 boutons de redimensionnement (3).

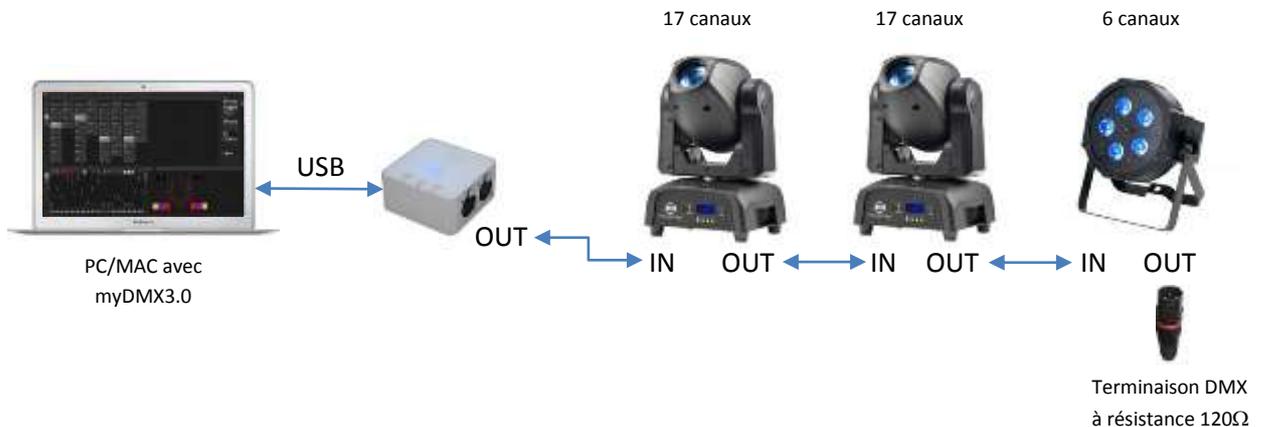
2. INTRODUCTION

2.1 Qu'est que c'est du DMX ?

DMX est un protocole universel de contrôle lumière. Il signifie « **D**igital **M**ultiple**X** » et est un système de données digitales permettant à une console DMX de piloter des unités lumière compatible avec le protocole DMX, sans restriction quant au constructeur. Des unités DMX sont normalement appelées « fixtures » (appareils) ou « drivers » (pilote). Chaque unité DMX possède une entrée et une sortie DMX permettant d'enchaîner l'envoi du signal DMX. Jusqu'à 32 unités peuvent être enchaînées. Pour plus de 32 unités, un séparateur DMX (DMX Splitter) doit être utilisé.

Chaque unité DMX utilise un certain nombre de canaux DMX. Par exemple, il faudra 1 canal pour contrôler la roue de gobos, 3 canaux pour piloter les couleurs RGB, 2 canaux pour les mouvements PAN/TILT, un canal pour régler la gradation, etc...

Un univers DMX peut contrôler 512 canaux DMX. Quand l'univers est complet, vous devez installer une seconde connexion avec l'ordinateur (une seconde interface myDMX3.0 ou 2.1 via port USB). L'exemple ci-dessus montre la connexion de 2 lyres asservies et d'un PAR à LED qui prennent au total 40 canaux DMX.



2.2 Qu'est que c'est myDMX3.0 ?

myDMX3.0 est un logiciel de contrôle lumière via protocole DMX. Il peut être utilisé pour piloter tout type d'appareils compatibles DMX sans restriction de constructeur. Le logiciel a été spécifiquement créé pour piloter la lumière dans les discothèques, les Clubs, les théâtres et les concerts live et peut aussi être utilisé pour piloter l'éclairage architectural.

Pour utiliser le logiciel, vous devez connecter l'interface myDMX3.0 à un port USB de votre ordinateur. Ce boîtier converti l'information du logiciel vers le protocole DMX que les appareils connectés comprennent. Le logiciel peut aussi envoyer le protocole Art-Net via un réseau local à condition qu'un appareil compatible soit connecté (plus d'informations dans le chapitre « Appareils DMX et Art-Net »)



2.3 Qu'est ce qui est inclus ?

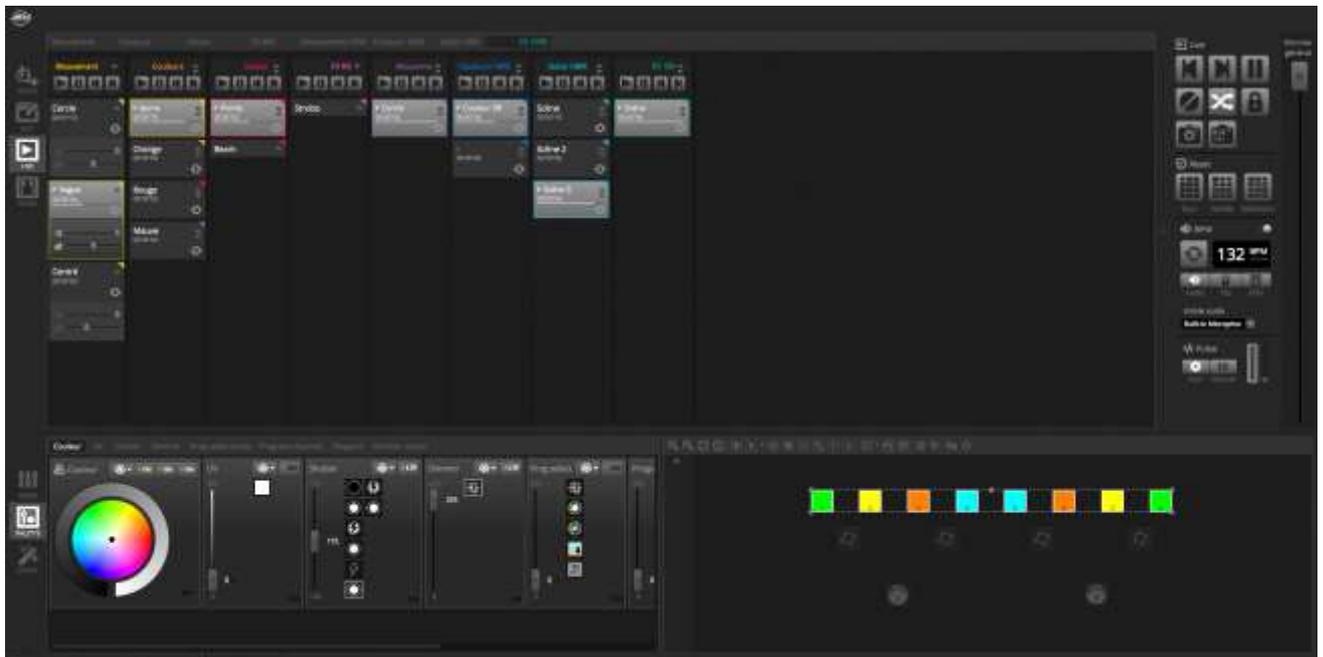
Plusieurs outils sont inclus :

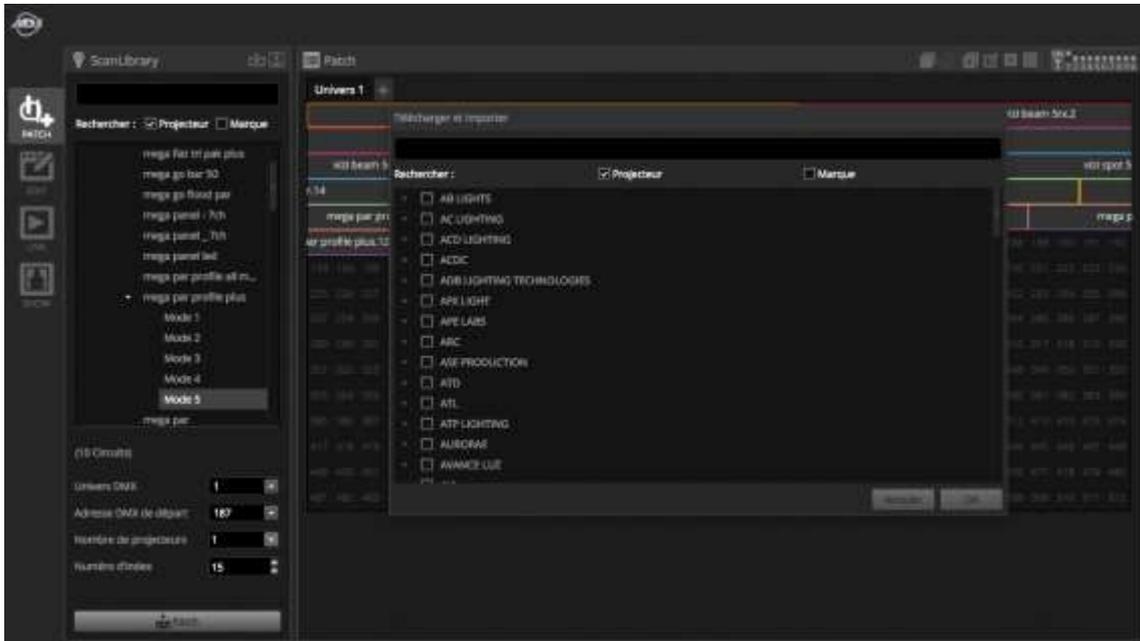
- myDMX3.0 : le logiciel de contrôle DMX
- Easy View 2* : un visualiseur 3D vous permettant de dessiner une scène 3D virtuelle et de programmer vos lumières OFFLINE à l'avance. * disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)
- Scan Library Editor : un outil vous permettant de créer vos propres profils SSL (plus d'informations à ce sujet dans le chapitre « PATCH »)
- Hardware Manager : un outil de maintenance de hardware pour mettre à jour le firmware interne de l'interface ou de configurer les réglages du mode autonome comme l'horloge et le calendrier interne
-



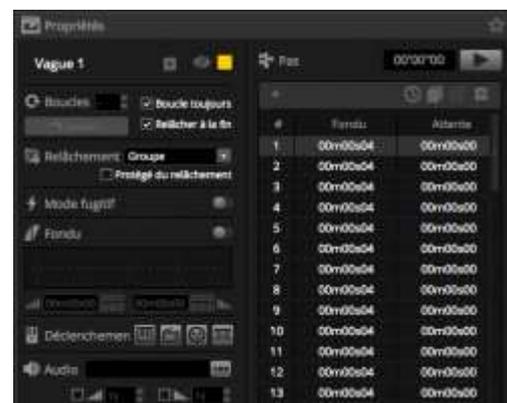
2.4 Qu'est ce qu'il y a de nouveau dans myDMX3.0 ?

myDMX3.0 a été reprogrammé à partir de la base avec une nouvelle interface utilisateur et est disponible pour PC et MAC. Les utilisateurs de versions antérieures remarqueront que nous avons gardé les plus importantes zones aux mêmes emplacements qu'auparavant (Patch, scènes, pas, unités, faders, etc...). Ici, nous vous expliquons les nouveautés et améliorations du logiciel.

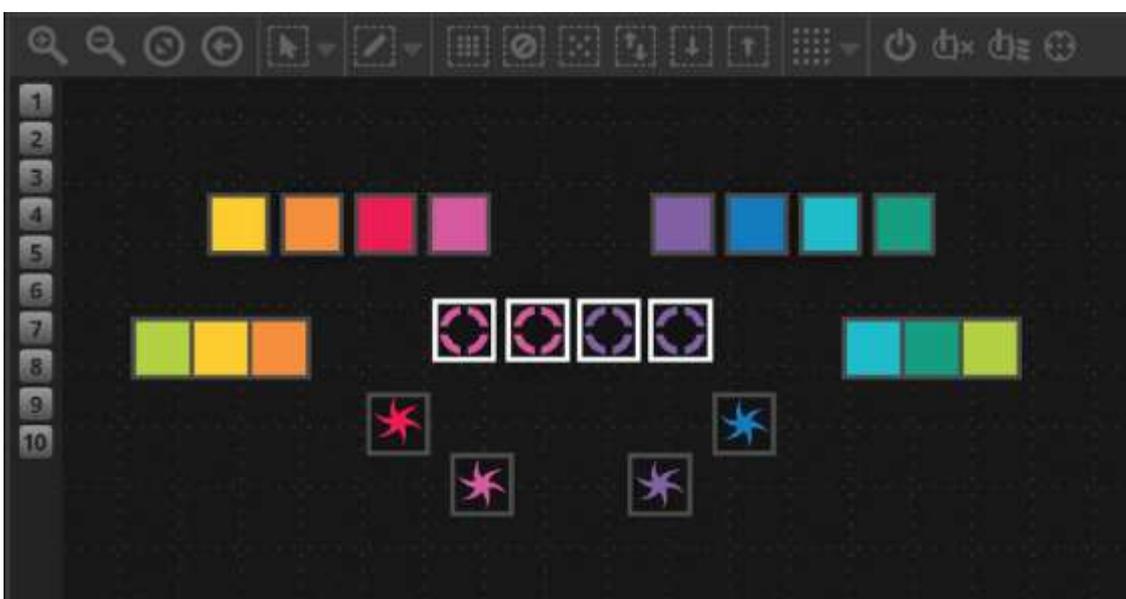




L'éditeur des scènes vous montre une vue en tableau au lieu d'une liste de scènes, vous permettant de voir plus de scènes à la fois. Les propriétés des scènes sont maintenant affichées d'une façon à faciliter la lecture avec un graphique afin de visualiser les temps de fondu et d'arrêt



Une nouvelle fenêtre d'unités DMX permet un regroupement d'unités, un positionnement et une sélection plus facile

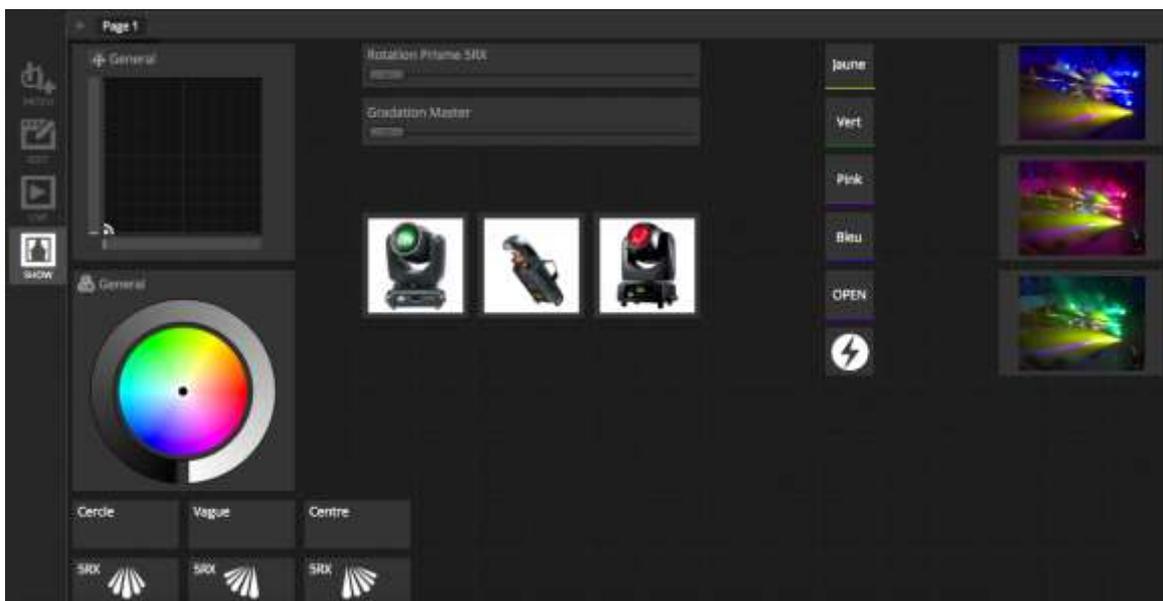


Le nouveau XEEL (X-platform Effects Engine Library) donne accès à des centaines de nouveaux effets incluant un outil d'effet de matrice qui vous permet de superposer un effet sur un rectangle et de la glisser sur vos lumières. D'autres fonctions incluent des effets audio et de nouvelles formes de courbes



L'écran LIVE a été redessiné avec la nouvelle barre Live pour l'utilisation avec des écrans tactiles. Ceci inclut l'accès rapide aux commandes pour remettre à zéro l'outrepassement des canaux LTP et des scènes instantanées live (Remplace les boutons d'effets)

Le nouveau mode SHOW* vous permet de rapidement créer un écran de contrôle pour utilisation sur un écran tactile ou bien l'envoyer sur un iPhone/iPad ou appareil Android. Les commandes de synchronisation se font simplement en appuyant ALT et en cliquant sur la partie du logiciel que vous désirez lier. *Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)



3. PATCH

3.1 Profils d'unités

Un profil d'unité (souvent référé comme fichier de personnalité) est un fichier contenant toutes les informations sur un certain appareil DMX. Ceci inclus :

- L'information sur l'unité elle-même : Nombre de canaux DMX, type de lampe, nom, nombre de faisceaux
- L'information des canaux : Gobos, Couleurs, Pan/Tilt, Iris, Zoom, Gradateur, Obturateur, Prisme,...
- Les informations de Preset : les Presets sont à l'intérieur d'un canal DMX, par exemple Gobo étoile, gobo triangle, ouvert,...

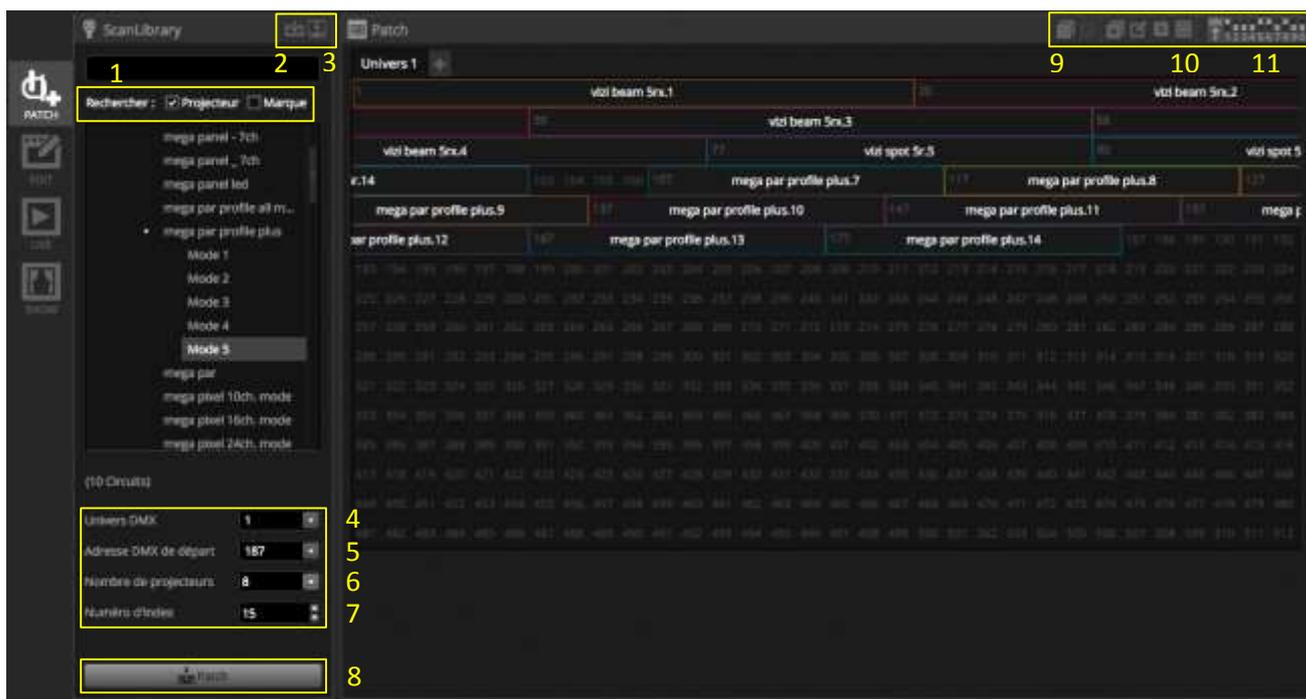
myDMX3.0 supporte les profils de type SSL2. Une librairie de plus de 15.000 différentes unités DMX est incluse avec le logiciel. Des profils peuvent être créés et édités avec l'éditeur de profils « ScanLibrary » inclus. L'exactitude du profil est très importante, si le gradateur par exemple n'est pas inséré à la bonne place, vous ne verrez pas de lumière sortir de l'unité si vous cliquez le bouton « Allumer le(s) faisceau(x) » dans myDMX3.0



3.2 Patch d'unités

Avant de pouvoir commencer à programmer, les unités doivent être « patchées » (ou ajoutées) au logiciel. Les unités peuvent être choisies dans la liste à gauche dans la fenêtre du PATCH.

Pour patcher une unité DMX, glissez-déposer-là de la liste vers la grille du patch à droite, ou sélectionnez une unité sur la gauche dans la liste et cliquez sur le bouton « PATCH ». Assurez-vous de patcher l'unité sur la même adresse DMX que vous avez configuré dans l'unité DMX elle-même. L'exemple ci-dessous montre 4 lyres asservies patchées aux adresses 1, 20, 39 et 58. 2 lyres spot aux adresses 77 et 90 ainsi que 8 PARs à LED patchés aux adresses 107, 117, 127, 137, 147, 157, 167 et 177. L'adresse est configurée sur l'unité DMX soit via des commutateurs DIP, soit via un menu intégré à affichage digital. Pour savoir quels commutateurs DIP doivent être utilisés, sélectionnez l'unité à configurer et référez-vous au graphique DIP en haut à droite (11).

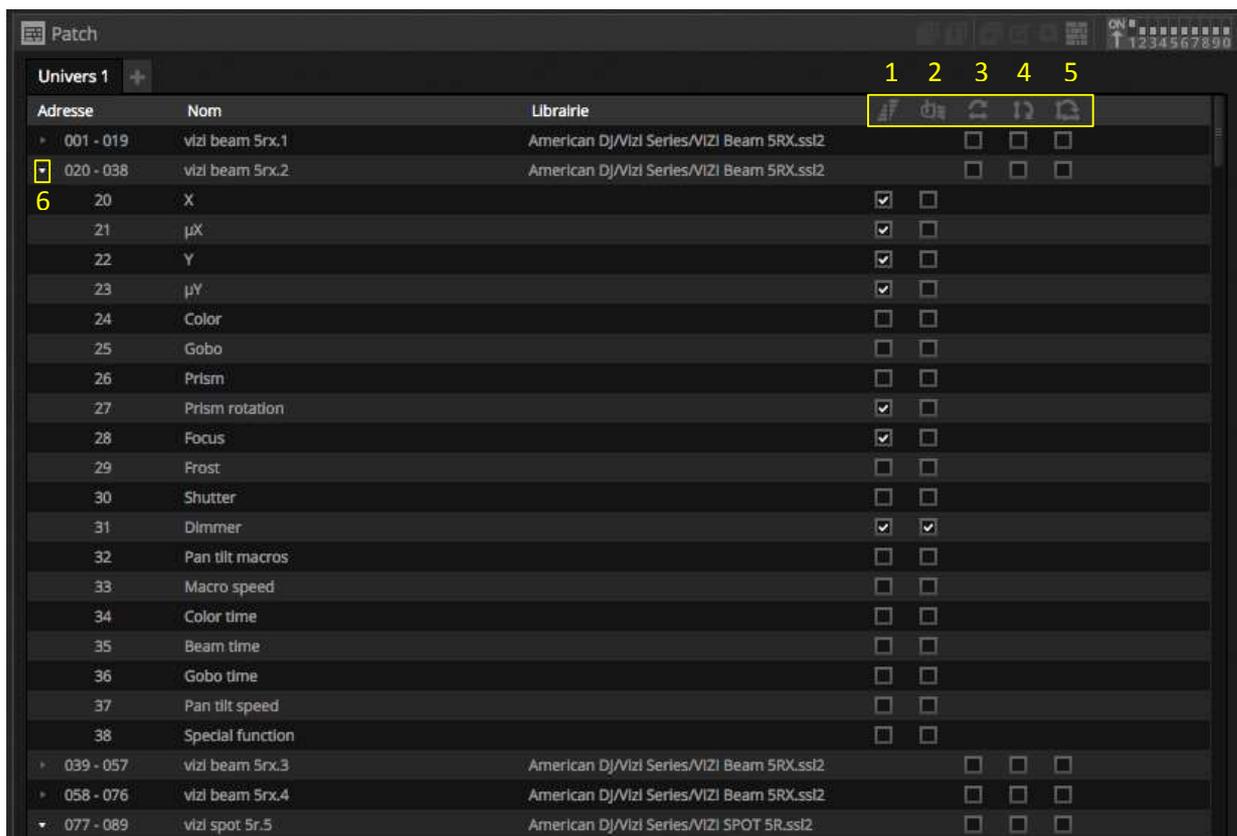


1. Chercher un profil d'unité
2. Importer un profil
3. Rechercher un profil via notre librairie en ligne
4. Sélectionnez un univers DMX
5. Sélectionnez l'adresse de départ
6. Sélectionnez le nombre d'unités à patcher
7. Choisissez un numéro d'index pour l'unité (les effets sont créés suivant l'ordre de l'index avec le bouton « Sélectionner tout » dans la fenêtre de l'unité DMX
8. Patchez l'unité
9. Copier/Coller/Renommer ou Effacer l'unité sélectionné
10. Vue liste
11. Graphique des commutateurs DIP

3.3 Propriétés des unités

Pour modifier la façon dont une unité DMX réagit, cliquez sur le bouton de la vue liste. Une liste de toutes les unités patchées sera affichée avec leurs adresses DMX correspondantes, le nom de l'unité et la position du profile d'unité
 Pour voir les canaux DMX au détail utilisé par une unité DMX, cliquez le petit triangle à gauche de l'adresse DMX de l'unité (6). Plusieurs cases à cocher sont affichées à droite :

- 1 Activer/Désactiver le fondu : Déterminez si le canal suit des pas à temps de fondu
- 2 Dimmer : détermine si le canal doit être gradué si le Master Dimmer ou la gradation de la scène est changée
- 3 Inversion du Pan : Inversez la sortie DMX du canal du PAN (quand le canal est à zéro, la valeur DMX envoyée est 255)
- 4 Inversion du Tilt : Inversez la sortie DMX du canal du TILT (quand le canal est à zéro, la valeur DMX envoyée est 255)
- 5 Intervertir Pan/Tilt : Interchangez les canaux Pan/Tilt. Quand le canal PAN est modifié, le logiciel envoie les données sur le canal TILT et vice-versa



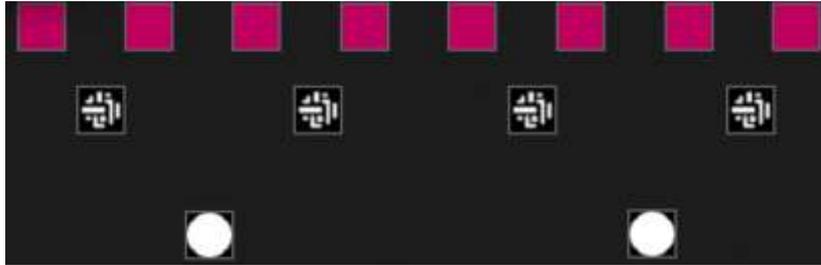
4. EDIT

4.1 Organiser les unités DMX

Chaque unité DMX est représentée par un carré dans la fenêtre des unités en bas à droite de l'écran principal.

Des unités DMX à plusieurs faisceaux comme des barres à LED sont représentés par plusieurs carré, chacun représentant un faisceau de la barre. Chaque carré est capable d'afficher les informations suivantes (dépendant des fonctions de l'unité sélectionnée) :

- Gradation
- Obturateur/Stroboscope (Shutter)
- Couleur
- Iris
- Gobo et Rotation Gobo



Navigation dans la fenêtre des unités

Quand les unités sont patchées, la position et le niveau du zoom de la fenêtre des unités sera automatiquement généré pour que toutes les unités soient visibles.

Les boutons de la barre des outils vous permettent d'ajuster la position et le niveau de zoom

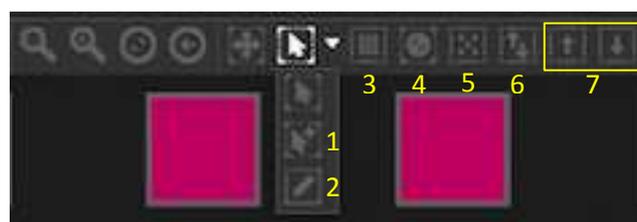
- 1 - Zoom avant/arrière
- 2 - Mise à l'échelle et positionnement de la fenêtre pour que toutes les unités soient visibles.
- 3 - Mise à zéro du zoom au niveau par défaut sans changer de position
- 4 - Bascule entre le mode de sélection d'unité et le mode de positionnement de la fenêtre



Sélectionner des unités DMX

Par défaut, les unités peuvent être sélectionnées soit en cliquant sur les carrés, soit en entourant certains carrés d'une case (comme si vous voulez sélectionner plusieurs icônes dans Windows ou le Finder OS X). Des multiples sélections peuvent aussi être faites en maintenant la touche cmd (Mac OS X) ou Ctrl (PC). Plusieurs autres options de sélection sont disponibles :

- 1 – Libre sélection : dessinez une forme autour des unités que vous désirez sélectionner en maintenant le bouton gauche de la souris.
- 2 – Sélection du stylo : dessinez une ligne à travers les unités que vous désirez sélectionner
- 3 – Sélectionnez toutes les unités
- 4 – Désélectionnez toutes les unités
- 5 – Sélectionnez seulement les unités impaires (1, 3, 5, 7, etc...)
- 6 – Inversez la sélection
- 7 – Déplacez la sélection vers le dessus ou le dessous en sélection l'unité avant ou après dans l'ordre défini dans la fenêtre du patch



Indexer les unités DMX

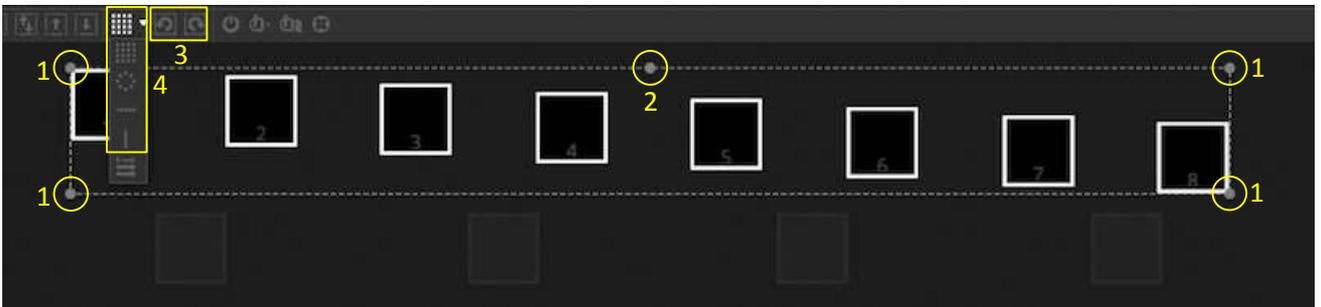
Quand les unités sont sélectionnées, un numéro apparaît e-bas dans chaque carré. Ceci est l'index de chaque unité. Il est important de sélectionner les unités dans l'ordre correct quand vous travaillez avec des effets parce que les effets sont générés suivant l'ordre de l'index. Imaginez-vous avec une ligne d'unités et que vous désirez créer un effet pixel à couleurs arc-en-ciel se déroulant de gauche à droite. Dans ce cas, assurez-vous que l'index est numéroté de gauche à droite comme dans l'exemple ci-dessous. Quand les boutons de sélection rapide sont utilisés, les unités sont indexées comme dans la fenêtre du patch, ce qui n'est pas toujours le bon ordre.



Positionner les unités DMX

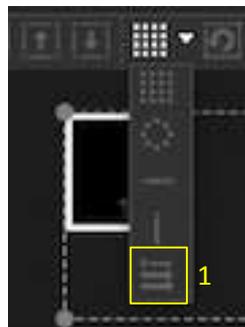
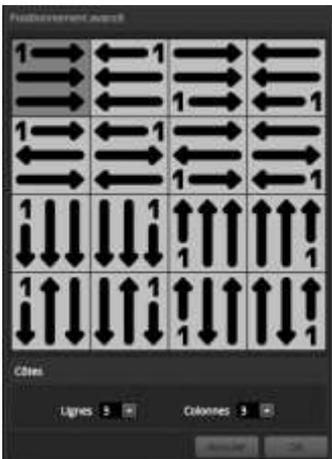
Les unités DMX peuvent être positionnées manuellement en glissant-déposant les carrés. Quand une sélection multiple d'unités a été faite, vous pouvez change les positons relatives en ajustant la position du cadre pointillé (1) (comme agrandir une image). La sélection peut aussi être tournée en maniant le petit cercle en haut au centre du cadre (2) ou tourné par pas de 45 degrés vers la gauche ou la droite en utilisant les boutons de rotation de la barre d'outils (3)

Les unités peuvent être rapidement positionnées en forme de cercle, de matrice ou de ligne en sélectionnant le bouton de formes dans la barre d'outils (4)



Positionner des matrices

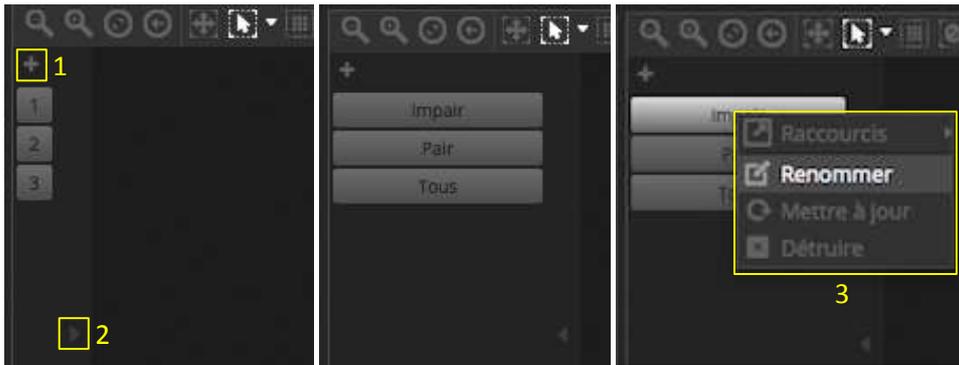
Quand des unités DMX sont positionnées en matrice, elles sont aussi indexées automatiquement dans le patch de gauche à droite et de haut en bas. myDMX3.0 positionnera aussi les carrés dans un cadre aussi petit que possible. L'ordre des unités peut être changé en sélectionnant le « positionnement avancé » (1). Les unités peuvent être rapidement positionnées dans différents ordre en sélectionnant celui qui est approprié et le nombre de lignes et de colonnes peut être sélectionnés au bas de la fenêtre



Groupes

Les unités DMX peuvent être regroupées en groupe pour une sélection plus rapide. Un groupe mémorise aussi l'index de l'unité permettant de créer des groupes avec différents ordres d'index pour des aspects différents. Pour créer un groupe, sélectionnez les unités que vous désirez inclure dans le groupe et cliquez sur l'icône « + » à gauche de la fenêtre des unités (1). Par défaut, les groupes seront numérotés 1, 2, 3 etc... Pour visionner le nom complet du groupe, cliquez la flèche à droite pour étendre la vue (2)

Cliquez à droite sur un groupe pour pouvoir le renommer, l'effacer, le mettre à jour en le remplaçant par la sélection actuelle ou lui assigner un raccourcis clavier ou une commande d'appel MIDI (disponible comme mise à jour – frais supplémentaires) ou DMX. (3)

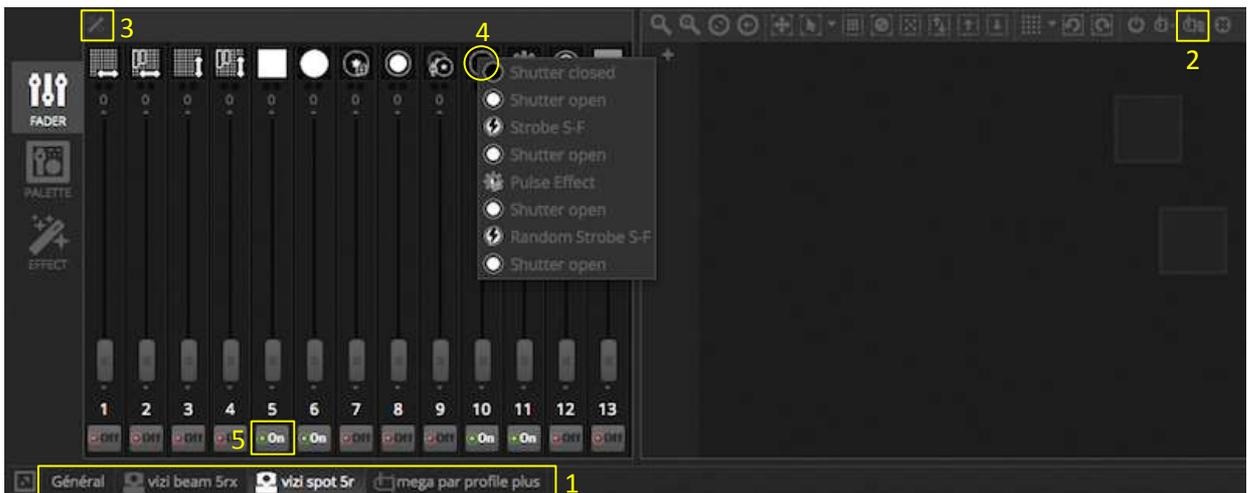


4.2 Piloter les unités DMX

Les unités DMX peuvent être pilotées soit par les faders ou via des palettes. Pour commencer, assurez-vous d'avoir sélectionné une scène, puis sélectionnez les unités DMX que vous désirez piloter. Il y a un onglet par type d'unité dans votre show et un onglet « Général » qui montre toutes les unités. (1) Utilisez le bouton « allumer le(s) faisceau(x) » au-dessus de la fenêtre des unités afin d'ouvrir la gradation et tout autre canal nécessaire pour voir le faisceau (shutter, iris, etc...) (2)

Bougez un fader pour changer la valeur d'un canal. Les canaux DMX peuvent varier de la valeur 0 à la valeur 255. La valeur DMX de chaque canal est affichée au-dessus du canal correspondant et peut être changée manuellement en cliquant sur celle-ci. Pour voir la valeur en % cliquez l'icône « % » en haut à gauche de la fenêtre des faders.(3). Pour sauter vers un preset (par exemple un certain gobo), cliquez à droite sur l'icône au-dessus de la valeur DMX ce qui ouvrira une liste des différents presets de ce canal (4)

Chaque canal peut être allumé ou éteint en cliquant sur le bouton « ON/OFF » en dessous de chaque fader (5). Si le canal est OFF, il ne sera pas utilisé dans la scène. Pour cela, si ce canal est utilisé par une autre scène active, la valeur DMX envoyé sera la même. Si un canal est allumé « ON » et mis sur 0, alors la valeur DMX envoyée sera 0 quand la scène est lancée.

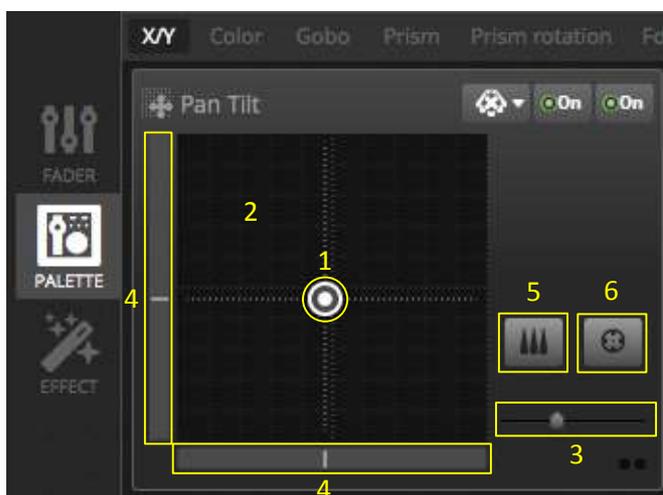


Contrôle via les palettes

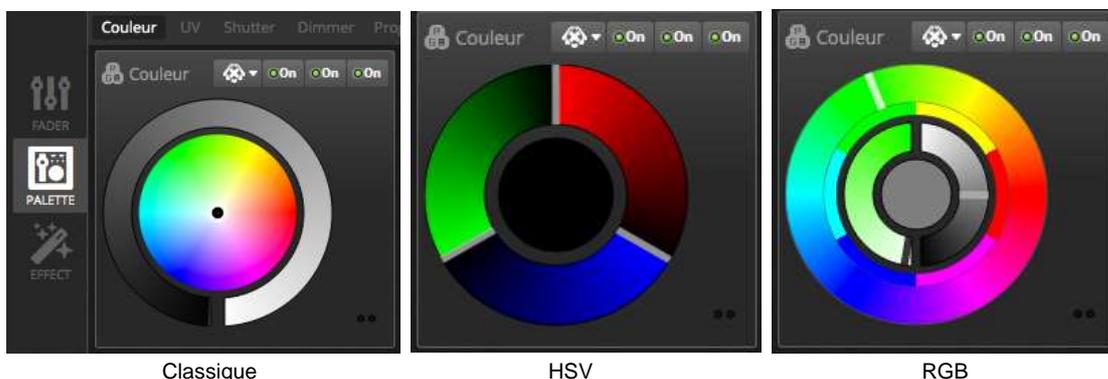
L'onglet des palettes fourni un moyen facile de contrôler les fonctionnalités d'un canal DMX particulier. Une palette est disponible pour chaque différent effet. Tous les effets d'une unité sélectionnée sont affichés le long du dessus de la fenêtre. Cliquez l'effet approprié pour avancer à la palette correspondante.

Il y a 3 types de palette :

Pan Tilt : L'axe X de la grille contrôle le canal PAN (mouvement horizontal de la lyre) et l'axe Y de la grille le canal TILT (mouvement vertical de la lyre). Bougez le curseur dans la grille pour un contrôle rapide (1), cliquez dans une zone vide de la grille (2) et bougez la souris pour un contrôle plus précis. La sensibilité de la précision peut être réglé avec la molette de la souris en étant sur la grille avec le curseur de la souris ou en réglant le fader horizontal en bas à droite de la grille (3). Bougez les faders à gauche et en dessous de la grille (4) pour contrôler individuellement le PAN ou le TILT. Comme pour la grille, en cliquant le fader, vous contrôlez rapidement le mouvement et en cliquant dans une zone vide du fader vous contrôlez le mouvement plus lentement et avec plus de précision. Par défaut, toutes les unités vont suivre les mêmes mouvements PAN et TILT quand vous bougez le curseur de la grille. Si les unités sont positionnées à différents endroits, elles peuvent bouger l'un par rapport à l'autre en cliquant le bouton de « vue relative » (5) Dans ce mode, des petits points indiquent la position de chacune des unités. À droite du bouton de vue relative se trouve le bouton « Centre » (6) qui permet de rapidement positionner les têtes des lyres en position centrale (50% PAN et TILT)



Couleur : La roue de couleur peut être utilisé pour rapidement contrôler des canaux RGB ou CMY. Bougez le curseur à l'intérieur de la roue pour choisir une couleur et bougez le fader circulaire pour régler l'intensité. D'autres roue de couleur sont disponibles en cliquant à droite sur la roue de couleur. La roue de couleur HSV vous permet d'avoir un contrôle séparé des valeurs de la teinte, de la saturation et de la luminosité. Cliquez dans le roue de couleur pour un accès rapide à une couleur, bougez le curseur pour rapidement changer la teinte/saturation/luminosité ou bougez la souris dans une zone vide pour ajuster la couleur avec plus de précision. En cliquant au centre de la roue de couleur ouvrira la palette de couleur système vous permettant de choisir parmi une grande variété de différents échantillons avec une pipette pour sélectionner la couleur d'un pixel sur l'écran. Il est aussi possible d'entrer les valeurs HSV ou RGB directement.

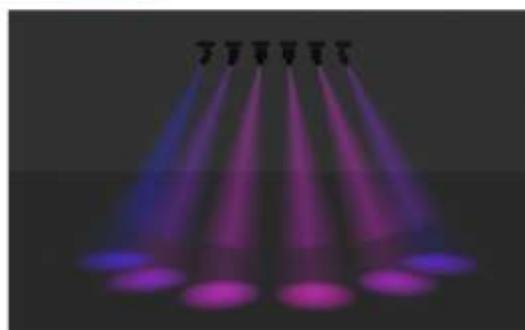
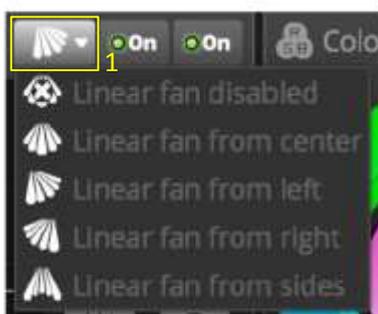


Autres : Les autres canaux DMX montreront une liste de leur presets avec un fader qui peut piloter la fonction étendue de ce preset. Ou tout simplement les valeurs DMX de ce canal, dépendant du profil d'unité créé. Par exemple, quand un preset « Pulsation Iris » est sélectionné, le fader peut contrôler la vitesse de la pulsation.

Créer des dégradés et des séquences (chases) linéaires

En plus de pouvoir définir des valeurs fixes avec les palettes, il est aussi possible de définir une gamme de valeurs à travers plusieurs unités DMX. Par exemple une séquence (chenillard) sur une sélection de lyres asservies ou un dégradé de couleurs à travers une barre à LEDs. Dans myDMX3.0 nous appelons ceci « Linear Fan ». Pour créer un Linear Fan, sélectionnez le type de chenillard à partir de la liste déroulante (1), puis définissez le point de départ et le point de fin.

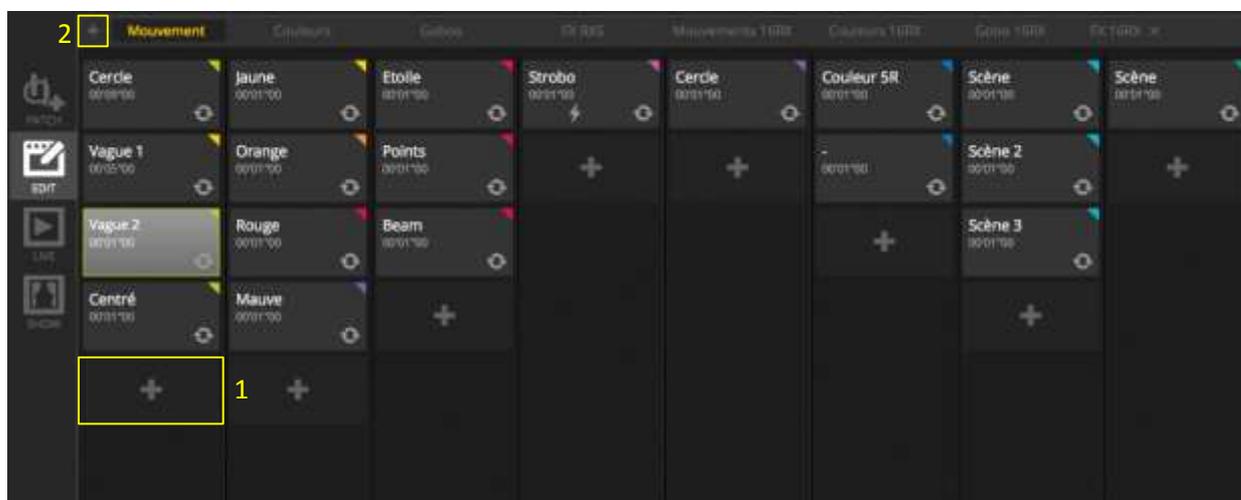
L'image ci-dessous montre comment définir un chenillard linéaire. Dans ce cas il est normalement conseillé de choisir « Linear Fan from Left » ce qui va lancer un chenillard à partir de la gauche. Ce qui veut dire que la première unité DMX sera placée à gauche dans l'effet et la dernière unité DMX à droite. Les unités entre ces deux unités seront calculées automatiquement.



4.3 Créer des scènes

Quand des canaux sont ajustés dans l'éditeur, les valeurs sont sauvegardées dans des scènes. Une scène peut contenir un effet statique (par exemple toutes les unités positionnées au centre du podium en couleur rouge) ou dynamique (par exemple les unités changent de couleur dans un effet arc-en ciel). Les scènes sont organisées en groupes. Par défaut, une scène peut être lancée dans chaque groupe à la fois. Les groupes ont été créés pour pouvoir être empilés, par exemple il peut y avoir un groupe avec les couleurs, un groupe avec les mouvements des lyres, un groupe avec les effets stroboscope, etc...

Les scènes sont organisées dans une grille avec les groupes en colonnes. Cliquez sur le grand « + » (1) afin d'ajouter une scène au groupe. Cliquez le petit « + » au-dessus à gauche (2) pour créer un nouveau groupe.



Les pas de scènes (Steps)

Une scène contient toujours 1 ou plusieurs pas. Chaque pas à son propre « look ». Un effet dynamique peut être obtenu en rajoutant plusieurs pas avec des temps de fondu et d'arrêt différents. Pour créer un nouveau pas, cliquez le bouton « + » (1) Comme les faders et la palettes sont ajustées, les données sont automatiquement et immédiatement sauvegardées dans le pas. Les temps de fondu et d'arrêt peuvent être ajustés en double-cliquant sur un pas. L'exemple ci-dessous montre une scène à 4 pas dont chacun possède un temps de fondu de 2 secondes et un temps d'arrêt d'une seconde. Quand le dernier pas est atteint, la scène recommence au début, au premier pas. Pour prévisualiser la scène, appuyez sur le bouton « PLAY » (2)

Des pas multiples peuvent être édités à la fois. Pour cela, sélectionnez un pas, maintenez ctrl (PC) ou Cmd (Mac) et sélectionnez les pas que vous désirez modifier. Une liste de pas peut aussi être sélectionnée en sélectionnant le premier pas, maintenez la touche SHIFT et sélectionnez ensuite le dernier pas. Pour modifier les temps de fondu ou d'arrêt d'une sélection de pas, continuez à maintenir la touche SHIFT, Ctrl ou Cmd en double-cliquant sur un pas ou cliquez sur l'icône « temps » au-dessus de la liste des pas d'une scène (3). Des pas peuvent aussi être réarrangés en glissant-déposant. Pour effacer un pas, appuyez sur la touche Delete/Backspace ou cliquez sur le bouton « Supprimer » (4)



#	Fondu	Attente
1	00m00s04	00m00s00
2	00m00s04	00m00s00
3	00m00s04	00m00s00
4	00m00s04	00m00s00
5	00m00s04	00m00s00
6	00m00s04	00m00s00
7	00m00s04	00m00s00

Les propriétés des scènes

Les propriétés d'une scène sont affichées à droite de la fenêtre de l'éditeur.

Voici une description de chaque propriété :

Nom de scène (1) : Choisissez le nom de la scène. Les 3 boutons à droite permettent d'effacer le nom, montrer ou cacher la scène sur la grille « LIVE » et attribuer une couleur au bouton de cette scène

Boucles : détermine combien de fois la scène doit jouer. Quand la boucle est mise sur 1, la scène se lancera une seule fois. «

« Boucle toujours » jouera la scène à l'infini jusqu'à ce qu'on l'arrête (« Relâcher une scène »). « Relâcher à la fin » relâche la scène une fois les boucles terminées.

Sauter : Déterminez quelle scène doit être lancée après celle-ci. Ceci peut être une autre scène du show ou la prochaine scène.

Relâchement : Le mode relâchement détermine ce qui doit se passer à toutes les autres scènes du show quand la scène sélectionnée est jouée. 4 modes de relâchement sont disponibles :

1. Off : aucune autre scène sera relâchée
2. Général : toutes les scènes seront relâchées
3. Groupe : toutes les scènes du même groupe seront relâchées
4. Tout sauf le groupe : Toutes les scènes du show seront relâchées sauf les scènes du même groupe que la scène sélectionnée.

Protégé du relâchement : La scène jouera en permanence jusqu'à ce que vous la relâchiez manuellement.

Mode fugitif : La scène jouera le temps que le bouton de scène est maintenu appuyé (la touche clavier assignée est maintenue). Ceci est très intéressant pour des scènes à effet stroboscopique.

Fondu : Déterminez des temps de fondu en entrée et en sortie de la scène.

Déclenchement : déterminez u déclenchement MIDI*/Clavier/Port* pour lancer la scène (voir aussi déclenchement pour plus d'informations). *Disponible comme mise à jour – frais supplémentaires.

Audio : Sélectionnez un fichier audio qui se déclenche en même temps que la scène et déterminez un temps de fondu en entrée et en sortie.

Note : en cliquant l'étoile en haut à droite, les propriétés configurées par vous seront sauvegardées et utilisées par défaut pour les scènes suivantes.

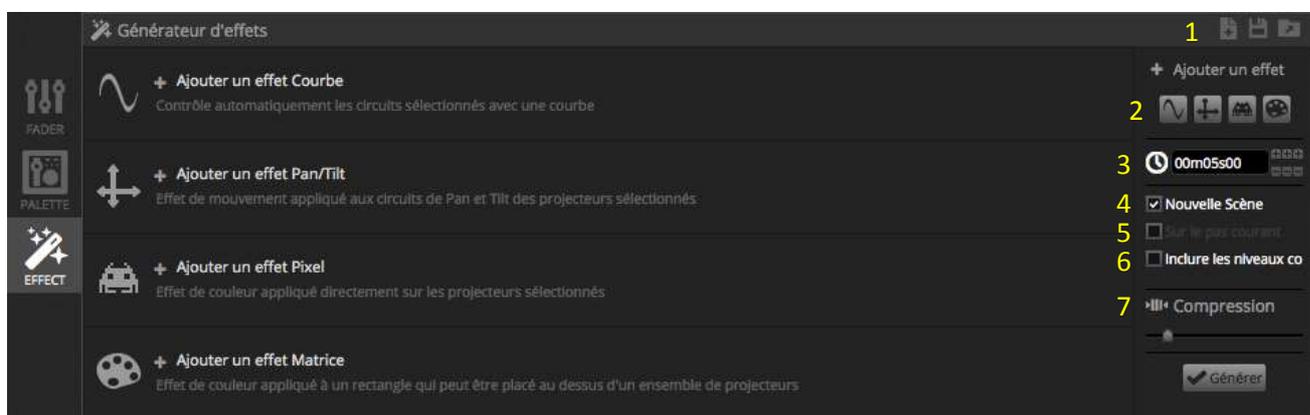


4.4 Créer des effets

myDMX3.0 inclut un générateur d'effets puissant appelé XEEL. L'EXXL contient des centaines d'effets qui peuvent être appliqués à une sélection et générer des pas dans une scène sans devoir ajouter chaque pas individuellement.

Pour créer un effet :

- Sélectionnez les unités DMX à inclure dans cet effet
 - Sélectionnez un des quatre types d'effets
 - Ajuster les propriétés de l'effet
 - Cliquez sur le bouton « Générer »
1. Des Presets d'effet peuvent être sauvegardés et chargés
 2. Une de 4 types d'effets peuvent être choisis (plus d'information plus bas dans ce manuel)
 3. La longueur de l'effet peut être définie
 4. Des effets peuvent être générés dans une nouvelle scène vide ou dans une scène existante
 5. Si « Sur le pas courant » est choisi, la scène commencera avec le pas actuellement sélectionné
 6. « Inclure les niveaux configurés » va inclure les niveaux des faders/de la palette actuelle à chaque pas de la scène générée.
 7. La compression va réduire le nombre de pas utilisés dans cet effet. Ceci est pratique quand des pas individuels doivent être adaptés après avoir généré l'effet ou si la scène va être mémorisée dans la mémoire autonome* d'un interface DMX à mémoire réduite. Cette fonction est aussi pratique quand le logiciel est utilisé en mode express où le maximum de pas autorisés est limité.
- *Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)



Courbe

Avec l'effet de courbe, des formules mathématiques de base peuvent être utilisées pour ajuster un canal. Les types de courbes peuvent être sélectionnés ici (1). Les canaux peuvent être sélectionnés ici (2). En plus du contrôle d'un canal spécifique, il est aussi possible d'ajouter une courbe sur l'intensité générale, le ton ou la saturation d'une unité DMX. Dans l'image ci-dessous, le niveau de la couleur rouge est ajusté avec une courbe sinus.

Le comportement de la courbe est ajusté avec les faders.

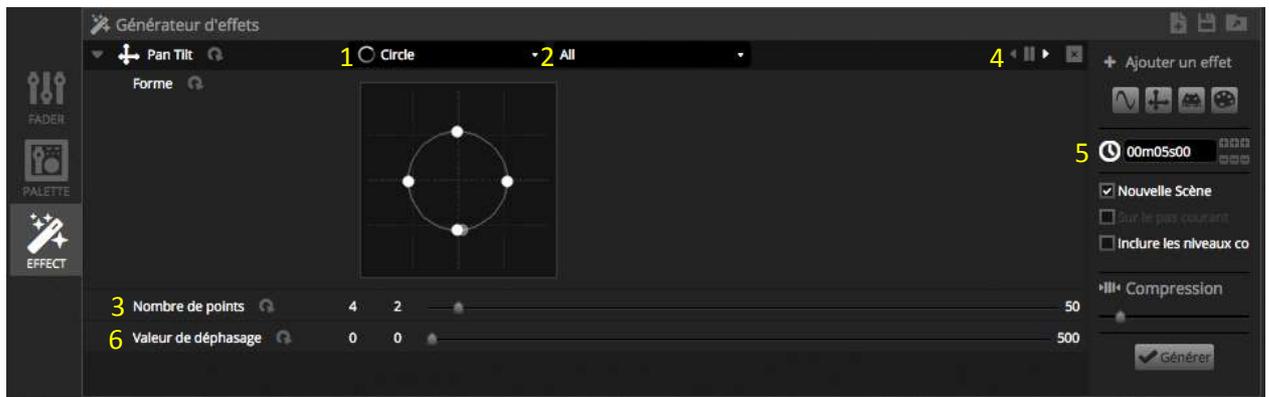
- Changez la fréquence de la vague sinus en ajustant la vitesse
- Ajustez la taille pour étendre la vague sinus
- Bougez la vague vers la gauche ou la droite en ajustant le déphasage
- Ajustez l'Offset pour décaler la vague vers le dessus ou le dessous
- Ajustez la valeur de déphasage pour décaler la position de l'effet dans chaque unité DMX. Pour que le déphasage fonctionne correctement, l'ordre dans lequel les unités sont positionnées doit être communiqué au logiciel. Pour plus d'information sur l'indexation des unités DMX, voir « 4.1 Organiser les unités DMX »



Pan/ Tilt

Cet effet peut être utilisé sur toute unité avec des canaux Pan/Tilt. Il permet de facilement créer des formes de mouvement.

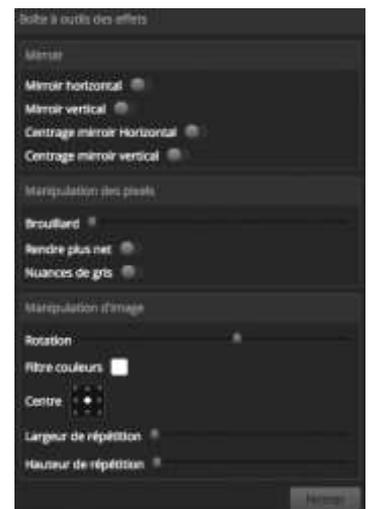
- Allumez d'abord le faisceau en cliquant sur le bouton « Allumer le(s) faisceau(x) » dans la barre d'outils de la fenêtre des unités. Ceci permet de voir vos unités quand vous ajustez leur position Pan/Tilt. Ceci ne sera sauvé comme faisant partie de l'effet que si « Inclure les niveaux configurés » est coché.
- Sélectionnez la forme de mouvement que vous désirez créer (1)
- Si vous possédez une unité MX à plusieurs faisceaux, sélectionnez le numéro de faisceau ici (2)
- Altérez la forme en déplaçant les points ou ajustez le nombre de points avec le fader « Nombre de points »(3). Bougez toute la forme en cliquant dans un endroit vide de la grille.
- Cliquez à droite pour effacer un point
- Double-cliquez pour ajouter un point, ou utilisez le fader « Nombre de points »
- Le déphasage entre les unités DMX peut être réglé avec le fader « Valeur de déphasage »(6)
- L'effet peut être inversé ou pausé (4). Par exemple, vous pouvez superposer 2 effets de Pan/Tilt et inverser un des deux pour créer des mouvements symétriques.
- Pour changer la vitesse de l'effet, ajustez le temps de l'effet sur la droite (5)



Pixel

L'effet de Pixel mélange les couleurs pour créer très rapidement des effets fantastiques

- Sélectionnez un type d'effet de pixel (1)
- Double-cliquez un des carrés colorés pour ajuster la couleur à l'intérieur de l'effet. Des couleurs peuvent être effacées de l'effet en cliquant à droite et en sélectionnant ensuite « Détruire »
- D'autres options dépendent de l'effet de pixel sélectionné
- Cliquez sur la boîte à outils des effets (2) ou d'autres manipulations de l'effet sont disponibles. Ceux-ci incluent la fonction « miroir » de l'effet, la fonction brouillard, les nuances de gris, la rotation et la largeur/hauteur de l'effet



Matrice

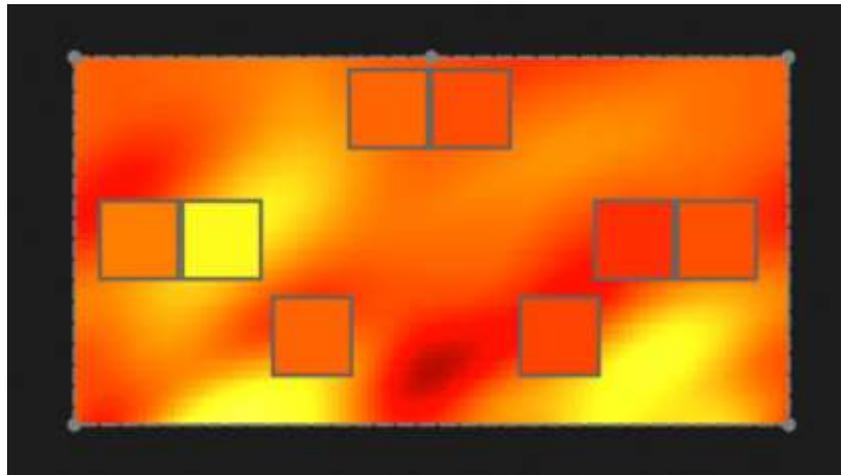
Des effets de matrice sont basés sur des effets vidéo conçus pour être mappés aux pixels

Quand un nouvel effet de matrice est créé, il apparaîtra dans un rectangle dans la fenêtre des unités. Ce rectangle peut être déplacé au-dessus des unités DMX auxquels l'effets doit être appliqué. Ce rectangle peut être élargi et tourné.

Tous les effets disponibles dans l'effet de pixel sont aussi disponibles dans l'effet de matrice. Cependant, un effet de matrice ne sait pas combien d'unités sont utilisées, des effets Knight-Rider ou des séquences ne seront pas aussi précis que dans l'effet de pixel.

Plusieurs autres types d'effets sont inclus dans la partie des effets de matrice :

- Des formes Audio comme Bar Graph et « Level » vous permettent de manipuler des formes avec le signal audio entrant.
- L'effet « Bouncing » vous permet de choisir différentes formes qui bondissent dans une zone définie
- L'effet « Media » vous permet de choisir une image ou une vidéo qui joue dans la zone définie
- Utilisez l'effet « Text » pour afficher un texte coloré à travers la zone définie



5. LIVE

5.1 Contrôlez votre show en Live

L'écran Live est la place où vous contrôlez votre show. L'exemple ci-dessous montre plusieurs scènes qui sont lancées simultanément. Aussi longtemps que les scènes utilisent des canaux DMX différents, elles peuvent être superposées et fusionnées. Quand une scène est lancée qui utilise les mêmes canaux qu'une scène qui est déjà lancée, la dernière scène lancée prend le dessus sur les autres.

Des scènes peuvent être affichées en trois tailles. En cliquant les flèches vers le dessus/bas vous pouvez changer la taille de chaque scène (1) et en cliquant les flèches dans l'entête du groupe, toutes les scènes vont s'agrandir ou se rétrécir (2). Quand une scène est élargie au maximum, 2 faders horizontaux apparaîtront (3). Le premier vous permet de graduer l'intensité générale de la scène et le second vous permet de changer la vitesse de défilement de la scène.



Sauter entre les scènes

Chaque groupe contient 4 icônes :

- Play : Pour lancer les scènes d'un groupe à partir de la première scène
- Pause : pour « geler » la sortie DMX de la scène actuelle
- Précédant/Suivant pour sauter vers la scène suivante ou précédente dans le groupe. Quand la première scène est lancée et que vous appuyez sur « Précédent », la dernière scène de ce groupe sera lancée. Quand la dernière scène du groupe est lancée et que vous appuyez sur le bouton « Suivant », la première scène du groupe se lancera.

Un groupe peut être considéré comme une Cue-Liste traditionnelle où le bouton « Suivant » se comporte comme un bouton « GO ». Il est possible d'assigner des raccourcis aux boutons de groupes « Précédent » et « Suivant » en cliquant à droite sur l'icône.

Il est aussi possible de sauter toutes les scènes de chaque groupe en avant et en arrière en cliquant sur les icônes correspondantes dans la barre d'outils de la fenêtre à droite de l'écran live



La barre LIVE

La zone à droite de l'écran Live montre une barre Live avec son fader de gradation générale.

Le fader de gradation générale remplace les canaux de gradation et de couleur RGB de tous vos lumières. C'est une façon rapide de globalement graduer votre show entier.

Il y a 8 boutons LIVE au-dessus de cette barre vous permettant :

- de sauter en avant/arrière dans les scènes
- de « geler » le show entier (PAUSE)
- d'effectuer un « Blackout » (Noir Général) de tout le show
- de globalement activer/désactiver le fondu entre les scènes
- de verrouiller le logiciel (pratique si vous devez quitter votre PC un instant)
- de prendre des instantanés DMX du show

D'autres options de la barre Live incluent des boutons Reset, et la gestion Audio/détection des BPM/pulsation Audio.

Ceux-ci sont expliqués dans les chapitres « Edition du Show Live » ci-dessous et « Audio »



5.2 Editez votre show en Live

Chacun devra à un moment ou l'autre éditer son show en direct (live), que ce soit une prise en main temporaire ou simplement ajuster les couleurs dans une scène. Il y a plusieurs façons de contrôler votre show au-delà de lancer des scènes.

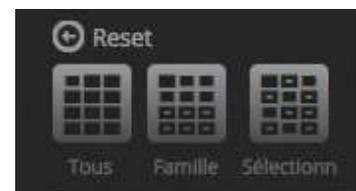
Sauter vers l'éditeur

Quand vous cliquez sur l'éditeur pendant qu'un show tourne, les mêmes scènes resteront activées et le show se poursuit. La seule différence est que tous les canaux utilisés dans une scène sélectionnée et les pas vont remplacer le show actuellement en lancement. Si vous désirez bloquer la sortie DMX d'une scène qui est actuellement éditée, cliquez sur l'icône « Edition Blind » en haut à droite de l'écran d'édition. Si vous voulez vérifier si un mode d'Édition aveugle est actif dans les fenêtres « Live » ou « Show* », cette option peut être activée dans le menu de l'éditeur (*disponible comme mise à jour, frais supplémentaires)

Créer des Éditions Live

Pour créer des éditions Live, sélectionnez quelques unités DMX puis cliquez n'importe quel fader ou palette. Remarquez que l'état change de ON/OFF vers LTP. LTP signifie **Last Takes Precedence**. Cela signifie que le dernier changement prendra automatiquement la priorité. Quand vous bougez un fader, il restera sur cette valeur jusqu'au moment où une scène sera lancée dans laquelle le même canal est utilisé. Des éditions LTP ne sont pas sauvegardées dans les scènes mais superposées au-dessus de cette scène. Des éditions Live peuvent être remises à zéro en cliquant un des 3 boutons RESET sur la barre d'outils LIVE :

- Tous : Toutes les éditions Live dans le Show seront remises à zéro
- Famille : Remise à zéro de toutes les éditions Live dans la famille sélectionnée
- Sélectionnez : Remise à zéro de toutes les éditions Live des unités sélectionnées



Créer une Scène Live

Un instantané statique de votre show eut être pris et sauvé dans une nouvelle scène. Ceci est appelé une Scène Live.

Pour ce faire, cliquez sur la caméra dans la barre d'outils Live. Un instantané de tous les canaux DMX sera sauvé (1)

Ou juste les éditions LIVE (2). Une nouvelle scène sera créée dans le groupe sélectionné

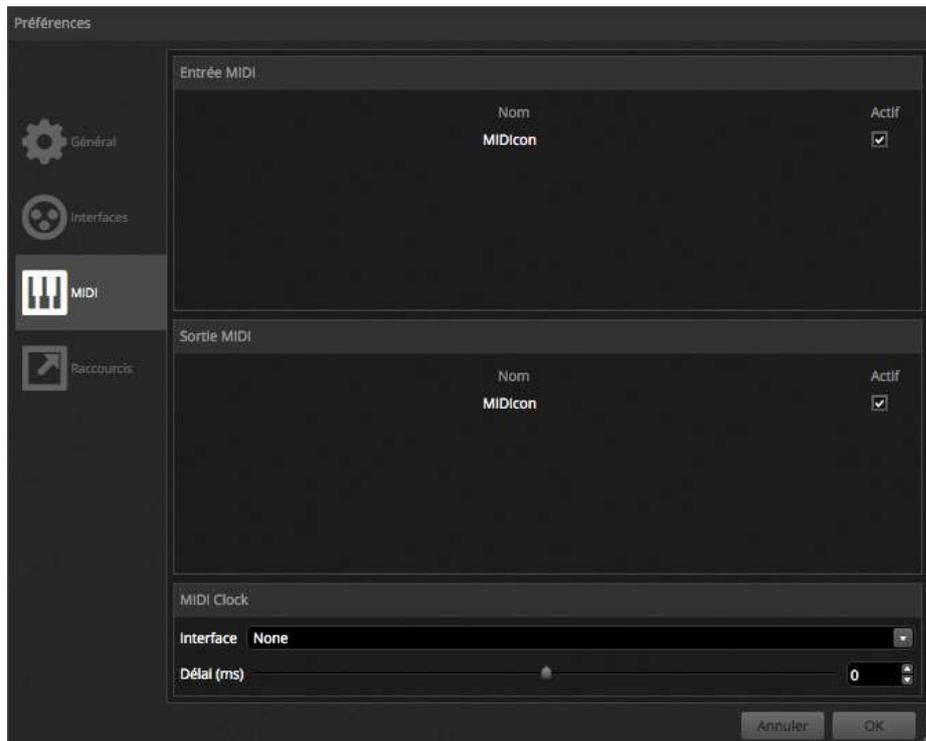


5.3 MIDI*

MIDI signifie **M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface et est un système utilisé afin de communiquer entre différents appareils de l'industrie audiovisuelle. Beaucoup de parties du logiciel myDMX3.0 peuvent être pilotées avec un contrôleur MIDI comme des scènes et des faders et bien d'autres boutons et sélections. Nous vous recommandons d'utiliser le contrôleur MIDICON d'ADJ qui est un contrôleur dédié au pilotage d'éclairages. *Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Des appareils MIDI sont normalement connectés avec un câble USB ou à travers un interface USB-MIDI à câble DIN 5 pôles. Une fois que votre appareil a été connecté et les drivers installés, le contrôleur MIDI peut être sélectionné dans la fenêtre des préférences du logiciel.

Le logiciel peut aussi envoyer des données MIDI à l'entrée MIDI d'un contrôleur MIDI. Quelques contrôleurs MIDI peuvent interpréter ces données pour par exemple allumer des lumières ou bouger des faders automatisés (comme par exemple sur la MIDICON PRO d'Elation Professional). Assurez-vous donc de bien sélectionner les appareils MIDI IN et MIDI OUT.



Pour coupler un bouton MIDI à une scène, cliquez sur le bouton « Editer assignation MIDI » dans les propriétés de scène dans la fenêtre de l'édition des scènes ou cliquez à droite sur une scène dans la fenêtre LIVE et choisissez « Raccourcis », puis « Editer assignation MIDI » dans la liste. La fenêtre MIDI apparaîtra. Appuyez le bouton correspondant sur votre contrôleur MIDI pour automatiquement assigner ce bouton à la scène.



Assignment de boutons avancée

Il est possible de changer les composants individuel d'un message MIDI. Le message MIDI entrant peut être spécifié sur la gauche et le message MIDI sortant est spécifié sur la droite. Ceci est pratique pour par exemple activer la LED au-dessus d'un bouton GO qui lui lance la scène, pour que vous puissiez visuellement avoir un aperçu sur le contrôleur MIDI des scènes qui sont lancées simultanément.

Voici les options MIDI :

- Type : Le type de message MIDI. Faites attention avec les commandes de relâchement de bouton. Quelques contrôleurs utilisent NoteOn – 0, d'autres utilisent NoteOff – 127. Dans le second cas, un message de type Note On/Off devra être utilisé.
- Canal : Le numéro du canal MIDI de 1-16
- Numéro : Le numéro de Note/CC/PC de 0 à 127
- On : La valeur à utiliser pour lancer une scène
- Off : la valeur à utiliser pour arrêter une scène.
- Activer On/OFF et vitesse/valeur 0 : le logiciel n'écouterait qu'aux messages NoteOff et aux messages contenant la valeur 0 quand cette option est cochée.
- Réaction quand des données sont reçues : cochez cette case si vous désirez d'envoyer un message MIDI vers le contrôleur MIDI quand un bouton est activé sur celui-ci. Par exemple, ceci est obligatoire sur un contrôleur AKAI APC parce que le hardware n'allume pas automatiquement ces LEDs à moins qu'on lui dise en envoyant un message MIDI. Une Behringer BCF2000 cependant ne requiert pas de message MIDI puisqu'il allume ces LEDs lui-même. Soyez prudent avec cette option puisque quelques-uns des contrôleurs répètent leurs messages entrants créant ainsi des boucles MIDI sans fin.



MIDI OUT

La plupart du temps, la valeur MIDI OUT sera la même que MIDI IN. C'est pour cela que le logiciel apprend le même message pour MIDI IN et OUT quand une commande est apprise automatiquement. Cependant, quelques-uns des contrôleurs MIDI répondent différemment à leur commande MIDI OUT. Par exemple, un AKAI APC Mini changera la couleur de son bouton éclairé dépendant de la valeur ON reçue.

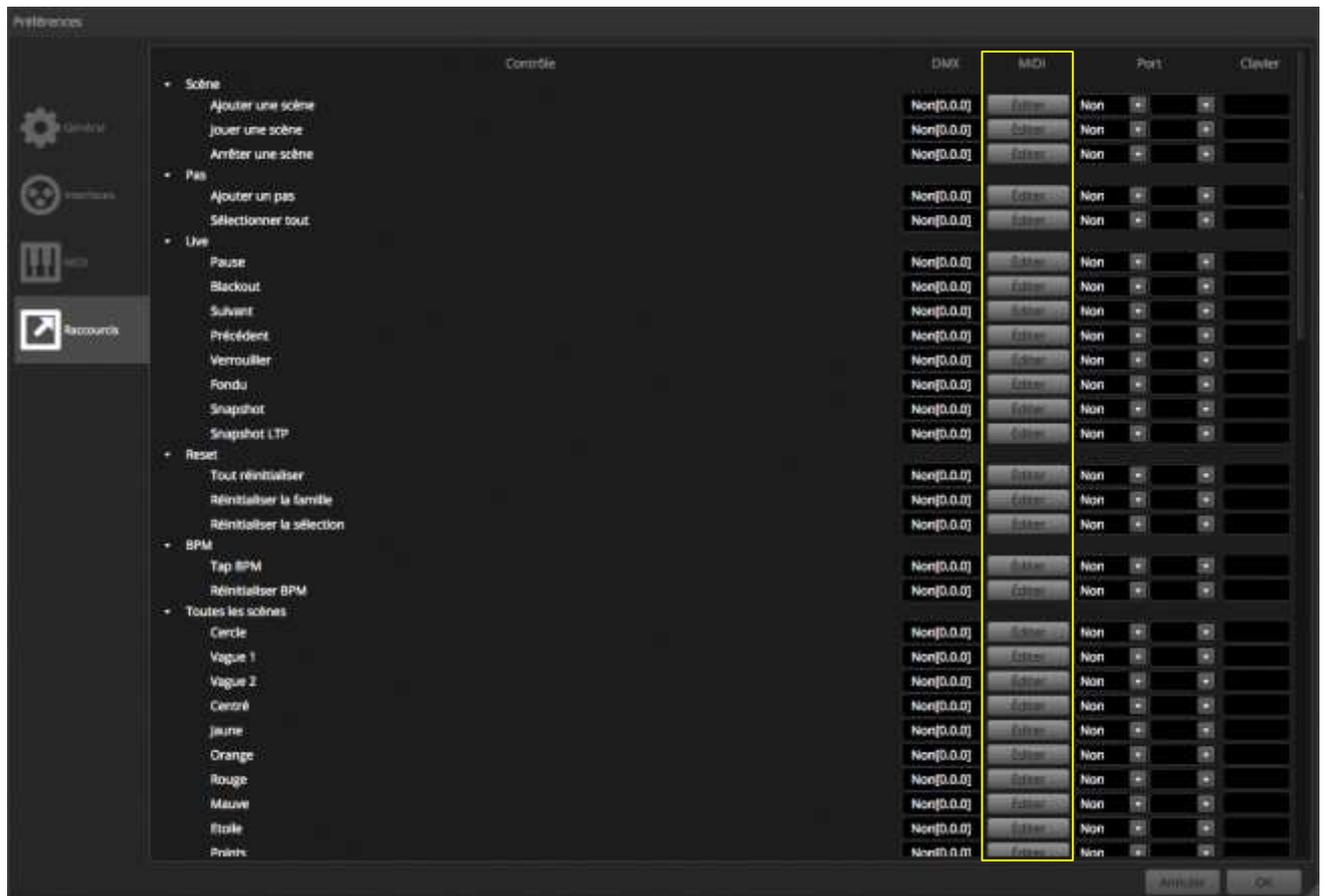
Assignment de faders avancée

Quand vous assignez un fader à une commande MIDI, plusieurs options supplémentaires sont disponibles :

- Valeur minimale : La valeur vers laquelle le fader bougera quand le fader MIDI est mis sur 0
- Valeur maximale : la valeur vers laquelle le fader bougera quand le fader MIDI est mis sur 127
- Assignment multiple : Vous permet d'assigner plusieurs canaux à un seul fader. Par exemple, en entrant 5+6 assignera le fader aux canaux 5 et 6, entrez 5.8 assignera le fader aux canaux 5, 6, 7 et 8.



Plusieurs autres parties du logiciel peuvent être activées via commande MIDI, ceux-ci sont disponibles dans les préférences du logiciel.



5.4 PORTS À CONTACT SEC*

Le logiciel peut aussi être contrôlé avec les 8 ports à contact sec d'un interface compatible tel que l'interface myDMX 2.1 ou 3.0.

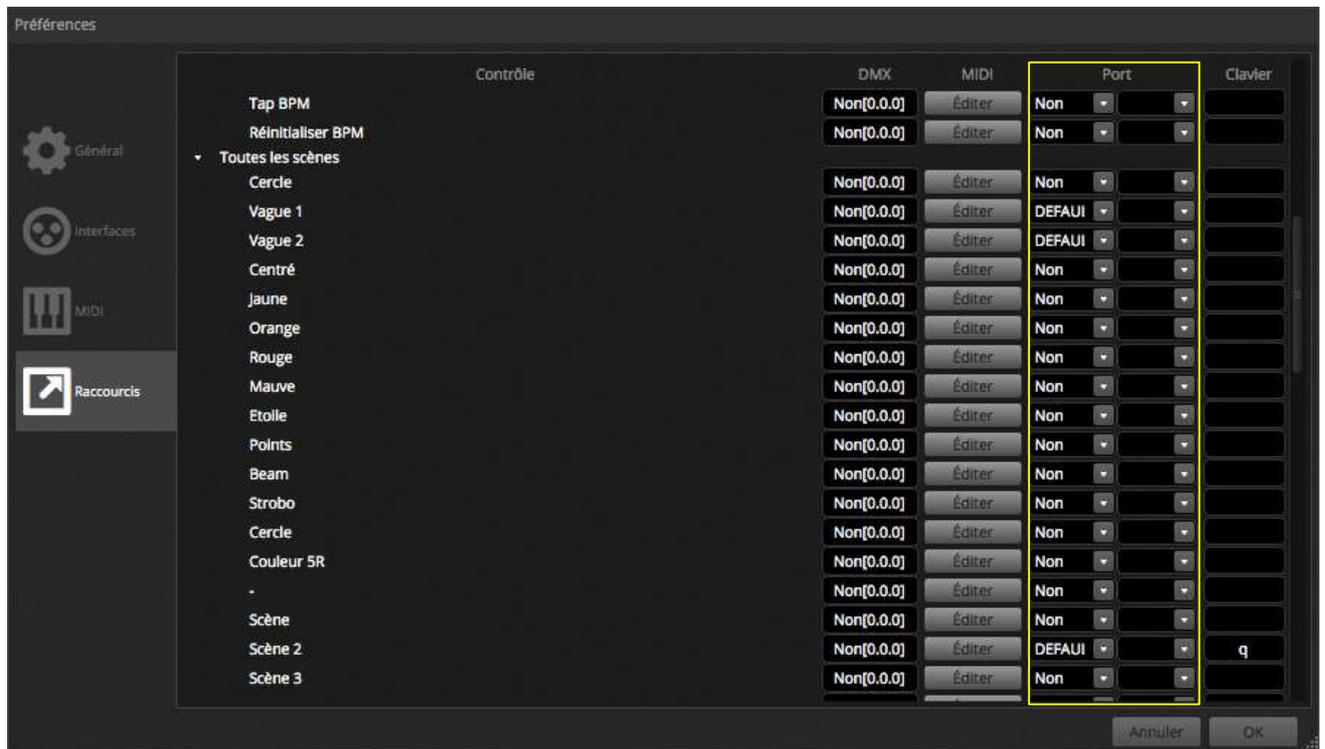
*Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)



Pour assigner un port à une scène, sélectionnez la scène puis cliquez sur le bouton d'assignation de port dans la fenêtre des propriétés d'une scène. Un Astérisque sera montré à côté des ports qui sont déjà utilisés. Notez que l'adresse 1-255 est une adresse binaire, par exemple l'adresse 7 est composé des ports 1, 2 et 3 (port 1=1, port 2= 2, port 3= 4, port 4= 8, port 5= 16, port 6= 32, port 7= 64, port 8= 128)

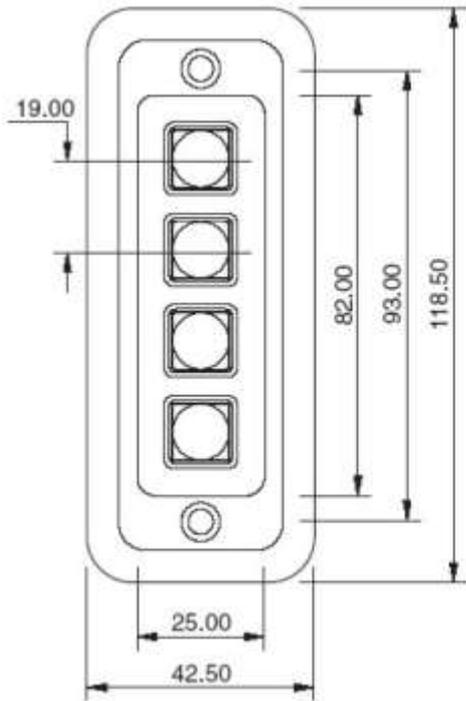


Plusieurs autres parties du logiciel peuvent être activées via un port. Ceux-ci sont disponibles dans les préférences du logiciel.



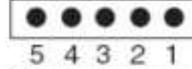
Exemples de claviers commutateurs /pavés numériques – STORM – 4 boutons (détails et connexion). Ci-dessous une description où vous pouvez vous les procurer ainsi que les composants de câbles. Nous expliquons aussi comment faire les connexions. Pour plus d'informations, suivez ce [lien](#).

Description	Image	Référence STORM	Référence Farnell
Pavé numérique pour applications publiques Série STORM 1000 PLX		1K0421 01	9809805
Pavé numérique pour usage industriel Série STORM 2000		2K0421 01	9809910
Pavé numérique à bouton personnalisable Série STORM GRAPHIC		GS0402 01	9810170

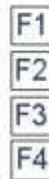


Détail de connexion du pavé numérique

CONNEXIONS



(comme vu de l'arrière du pavé)



EMPLACEMENTS
BOUTONS
(comme vu de
l'avant du pavé)

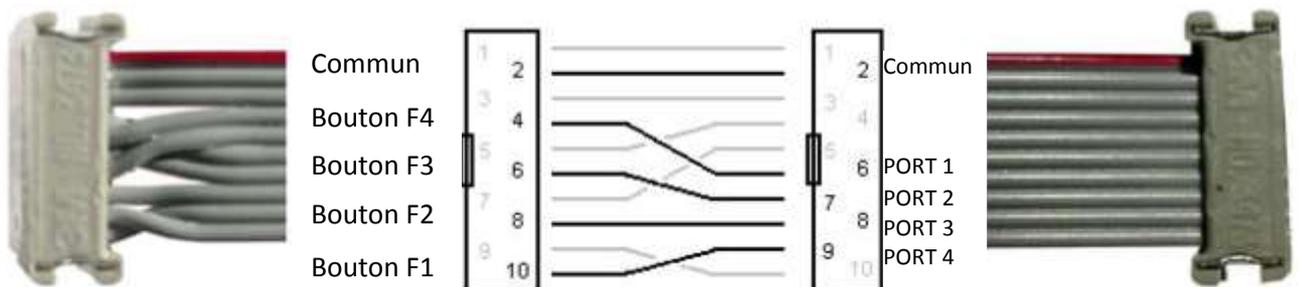
CONTACT MATRIX	
PÔLE	COLONNE RANGÉE
1	COMMUN
2	F4
3	F3
4	F2
5	F1

Composants pour faire le câble	Image	Référence Farnell
Connecteur femelle HE10 pôles (2 pièce)		636034
Câble plat 10 fils		1276312

Connexion au pavé numérique à 4 boutons

Pour la connexion à l'interface DMX seulement 5 fils sont nécessaires, cependant nous recommandons de brancher tous les 10 fils.

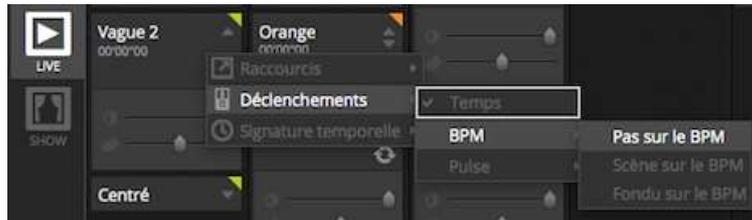
Coupez la fiche noire du câble puis branchez les fils comme dans l'illustration ci-dessous :



5.6 AUDIO

Les scènes dans myDMX3.0 peuvent être synchronisées à la musique (BPM ou Pulse). Il est possible d'avoir certaines scènes qui suivent les impulsions et d'autres les BPM. Pour assigner une scène au BPM ou Pulsations, dans la fenêtre LIVE, cliquez à droite sur la scène, choisissez « déclenchements » puis sélectionnez une des options suivantes :

- Pas sur le BPM : La scène saute vers le prochain pas si elle reçoit un battement de la détection BPM
- Scène sur le BPM : La scène se répète jusqu'à ce qu'elle reçoive un battement de la détection BPM
- Fondu sur le BPM : La scène saute vers le pas suivant quand elle reçoit un battement de la détection BPM et continue vers le prochain pas mais avec le temps de fondu configuré.
- Pas sur le Pulse : La scène saute vers le prochain pas si elle reçoit un battement de la détection Pulse
- Scène sur le Pulse : La scène se répète jusqu'à ce qu'elle reçoive un battement de la détection Pulse
- Fondu sur le Pulse : La scène saute vers le pas suivant quand elle reçoit un battement de la détection Pulse et continue vers le prochain pas mais avec le temps de fondu configuré.



DÉCLENCHEMENT BPM

Différentes options de déclenchement BPM sont disponibles :

- Audio : Analyse le signal audio entrant pour calculer le BPM (L'entrée audio peut être sélectionnée en-dessous)
- TAP : un bouton manuel que vous pouvez taper au rythme de la musique pour déterminer les BPM
- MIDI : lit l'horloge MIDI vous permettant de lire le BPM de plein de logiciels et de tables de mixage DJ populaires (l'horloge MIDI doit être sélectionnée dans les préférences du logiciel).



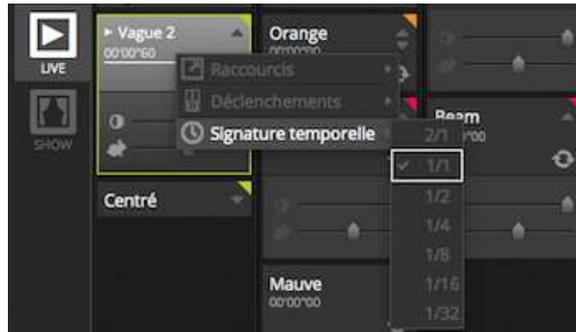
DÉCLENCHEMENT PULSE

Pulse transmet un déclenchement chaque fois que le niveau audio entrant atteint un seuil. Ce seuil peut être configuré automatiquement ou manuellement avec le fader. Le seuil est excellent si vous voulez que vos lumières « suivent » la musique mais s'arrêtent pendant les sections plus calmes.



INDICATION DE LA MESURE : SIGNATURE TEMPORELLE

Quand vous faites un clic-droit sur la scène dans la fenêtre LIVE, il est aussi possible de définir la signature temporelle. Par défaut, celle-ci est 1/1 ce qui signifie que la scène se répète ou saute par 1 pas. Cette mesure de temps peut être divisé de façon à ce que la scène répète/saute plusieurs fois par chaque battement de musique. Par exemple : Si la signature temporelle est configurée sur $\frac{1}{2}$, la scène se répète 2 fois ou saute 2 pas en avant à chaque battement de musique.



6. SHOW*

6.1 AJOUTER DES CONTRÔLES AU MODE SHOW

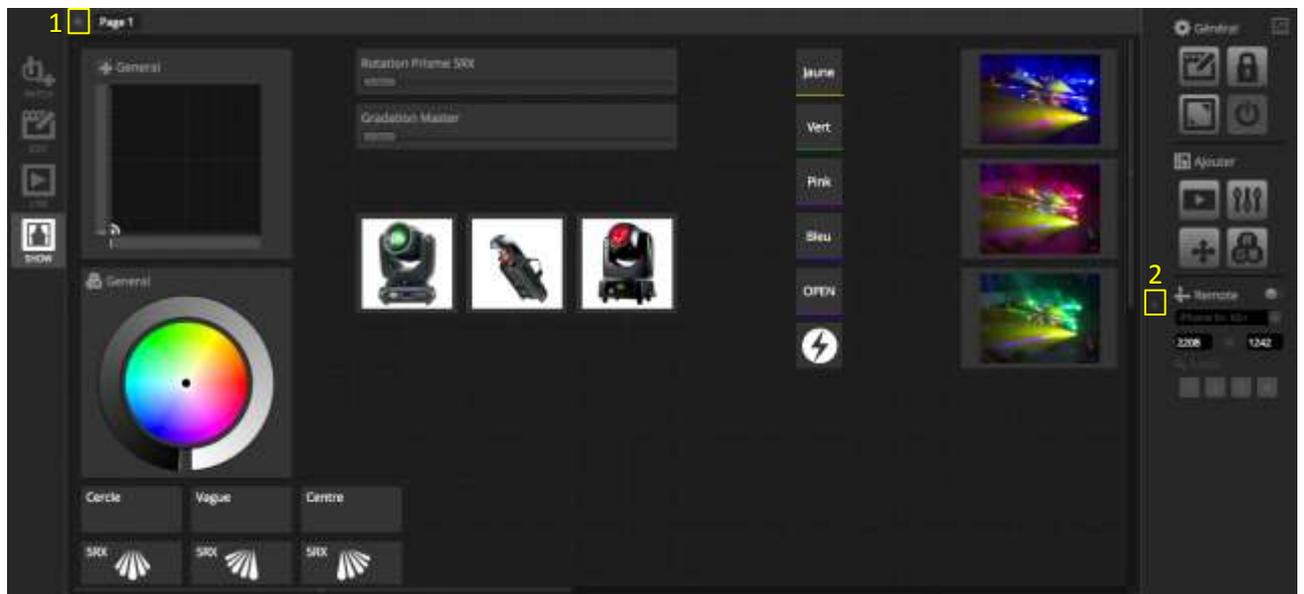
Le mode SHOW est utilisé pour créer une interface utilisateur personnalisée pour myDMX3.0. Celui-ci peut alors être affiché sur un moniteur externe ou en mode Plein Écran. Le mode SHOW est idéal pour des installations ou des kiosques.

* Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Pour ajouter un contrôle à l'écran SHOW, maintenez la touche Alt et cliquez le bouton/Fader/la palette requise. Les éléments suivants peuvent être ajoutés :

- Scènes
- Fader de canal
- Fader de gradation MASTER
- Palettes et Presets
- Groupes d'unités DMX
- Gradation et vitesse de scène
- Contrôles de groupes (scène suivante, scène précédente, play)
- Contrôles de la barre LIVE

Les contrôles peuvent être groupées dans différentes pages qui sont ajoutées en cliquant l'icône « + » en haut à gauche de l'écran(1).



LA BARRE D'OUTILS DU MODE SHOW

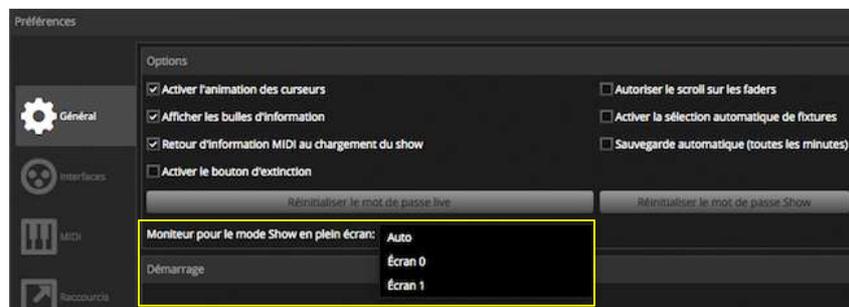
Plusieurs options supplémentaires sont disponibles dans la barre d'outils à droite de l'écran SHOW. Cette barre peut être cachée avec la petite flèche (2)

Général :

Éditer : Les contrôles peuvent être bougés sur l'écran et redimensionnés en cliquant le bouton « EDIT » et en bougeant le contrôle

Verrouiller : Verrouiller l'écran avec un mot de passe. Quand l'écran est verrouillé, il n'est pas possible d'éditer le show.

Plein Écran : L'écran du mode SHOW est affiché plein écran. Pour une configuration avec plus d'un moniteur PC, choisissez l'écran d'affichage dans les préférences :



Ajouter :

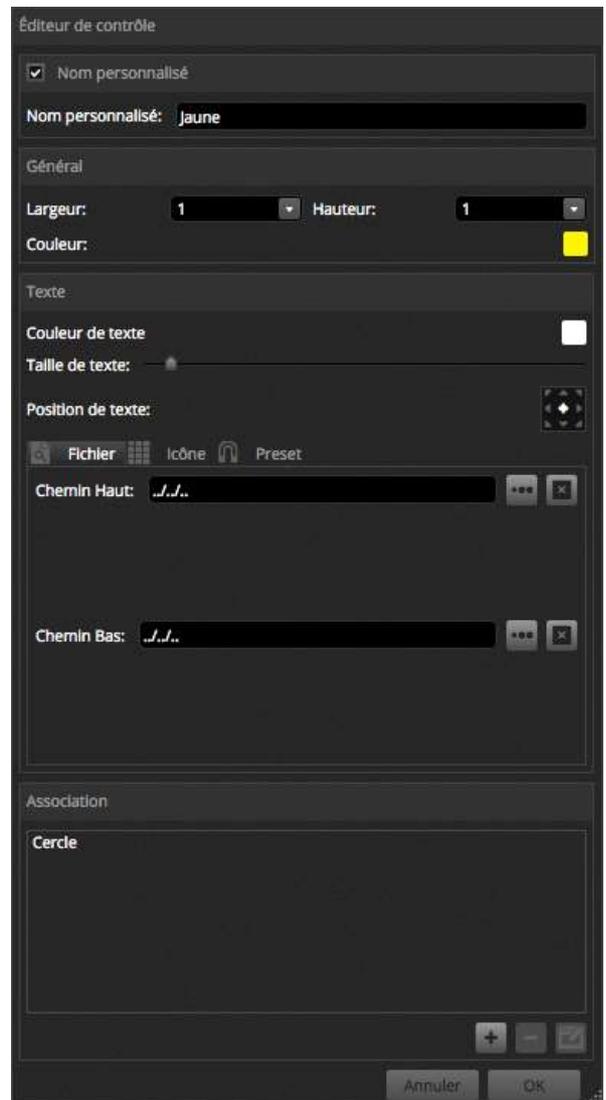
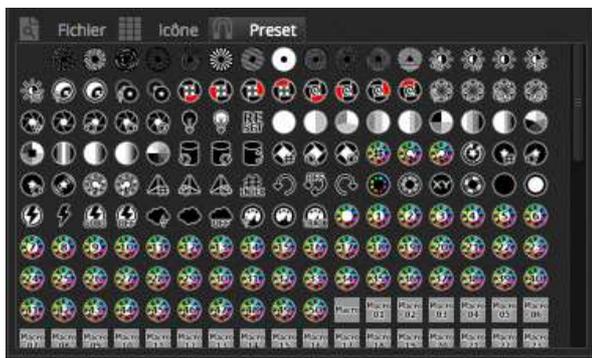
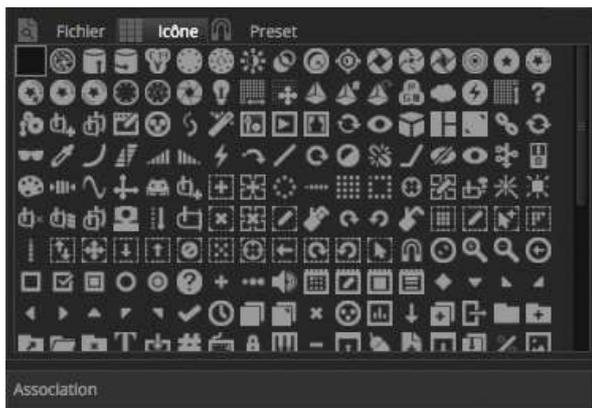
Vous pouvez manuellement ajouter des boutons, Faders, la grille de Pan/Tilt, la roues de couleur en cliquant le bouton correspondant et en sélectionnant l'assignation.



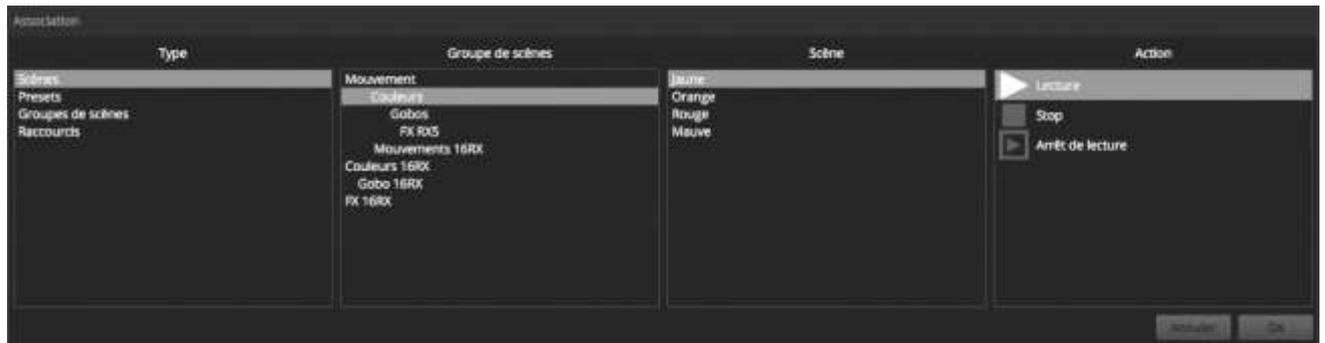
Éditer les contrôles :

Les propriétés d'un contrôle peuvent être éditées en double-cliquant sur le contrôle. La fenêtre d'édition du contrôle vous permet de faire des changements :

- Nom personnalisé : Changez le nom du contrôle
- Général : définissez la largeur et hauteur du contrôle et la couleur du bouton
- Texte : Définissez la couleur, la position et la taille du texte. Il est aussi possible d'assigner une image personnalisée à un bouton ou choisir parmi les icônes ou presets disponibles dans la liste. Quand une icône est choisie, la couleur sera changée automatiquement.



L'association ou « l'assignation » d'un contrôle peut être éditée en cliquant dans la première ligne de la section « Association ». La fenêtre d'association apparaît avec une liste de commandes. Plusieurs commandes peuvent être associées à un bouton pour par exemple déclencher plusieurs scènes à la fois ou un fader qui peut être associé à régler la vitesse de plusieurs scènes à la fois.



6.1 IPHONE/IPAD/ANDROID (L'APPLICATION EASY REMOTE)*

Le mode SHOW peut être piloté à partir d'un iPhone/iPad ou d'un appareil Android en utilisant l'application téléchargeable gratuitement dans l'App Store d'Apple ou le Play Store.* Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Pour commencer, assurez-vous que « Remote » est activé dans la barre d'outils. Quand vous vous trouvez en mode SHOW, un carré blanc apparaîtra qui représente les limites de l'écran du Smartphone ou de la tablette. Sélectionnez la tablette ou le smartphone dans la liste déroulante ou entrez manuellement les dimensions de l'écran. Définir correctement les dimensions garantit que les composants du mode show soient correctement proportionnés sur votre tablette ou smartphone. Pour créer de l'espace supplémentaire pour ajouter plus de contrôles, cliquez un des 4 boutons d'échelle. Une augmentation l'espace écran aura comme conséquence que les contrôles apparaîtront plus petit sur le smartphone/la tablette mais ne changent pas de taille dans myDMX3.0

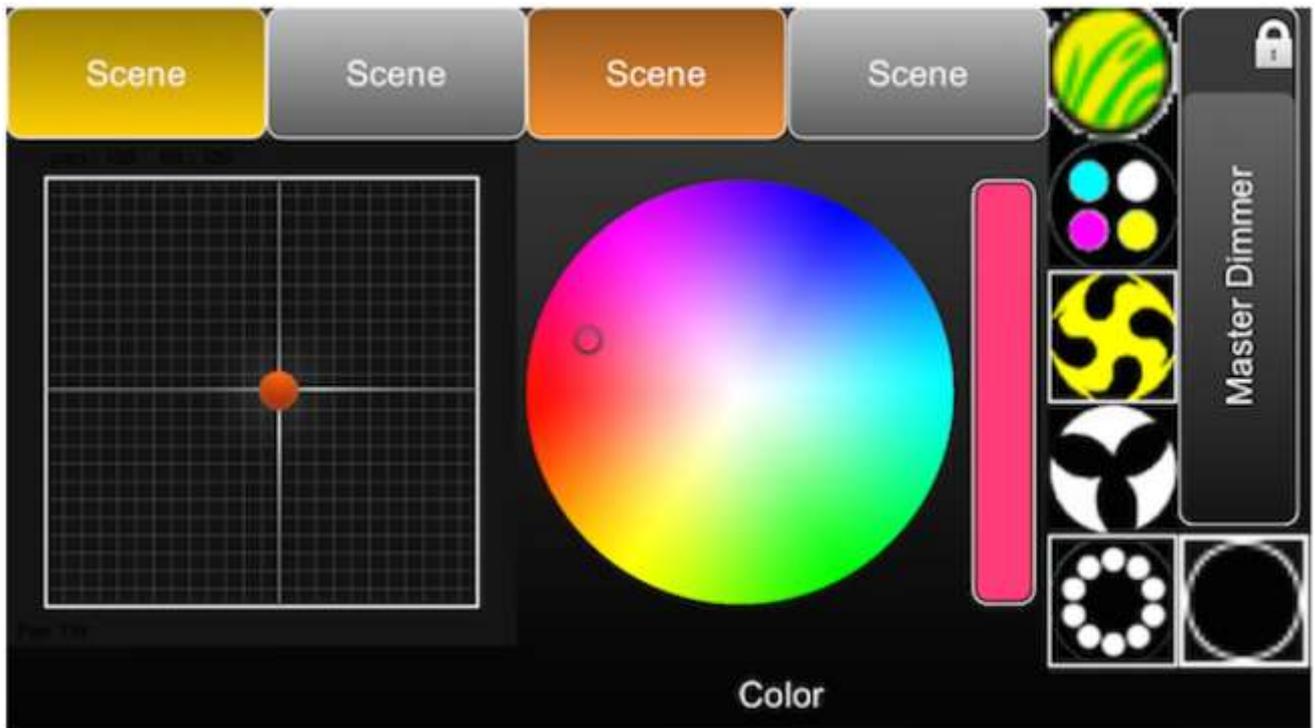


Connecter un smartphone ou une tablette :

Le mode SHOW opère via un réseau local, pour cela, l'ordinateur sur lequel myDMX3.0 est utilisé et la tablette/le Smartphone utilisé comme pilote de mode show doivent être connectés au même réseau. Quand l'application est lancée, Easy Remote affichera une liste de tous les appareils du réseau. Sélectionnez myDMX3.0 et l'interface utilisateur se créera automatiquement.

Les boutons, faders, roues de couleur et grilles de Pan/Tilt sont contrôlés de la même façon que dans lyDMX3.0. Quand un show utilise plusieurs pages, vous pouvez naviguer les pages en glissant le doigt vers la gauche ou la droite dans un endroit vide, ou en tapant sur un des points au-dessus.

L'écran personnalisé est mis à jour automatiquement et les changements sont faits dans myDMX3.0. Pour rafraîchir l'écran à tout moment, tapez le bouton « LOCK » en haut à droite, puis appuyez sur le bouton « rafraîchir ». Tapez le bouton « Retour » pour retourner à la vue de l'appareil.



7. AUTRES INFORMATIONS

7.1 STAND ALONE (MODE AUTONOME) *

Les scènes d'un show de myDMX3.0 peuvent être transférées à une interface DMX compatible et tourner en mode autonome sans un ordinateur branché à l'interface. *Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Ceci est très pratique pour conserver une sauvegarde ou pour des petits shows ou des installations architecturales ou un ordinateur n'est pas toujours nécessaire. Les fonctions autonomes dépendent de l'interface connecté. Par exemple, quelques interfaces peuvent lancer plusieurs scènes à la fois quand d'autres sont restreints à lancer qu'une seule scène à la fois. D'autres fonctions incluent un calendrier de déclenchement et une carte mémoire SD pour lancer des shows plus grands. Le mode autonome peut être accédé à partir du menu « OUTILS »

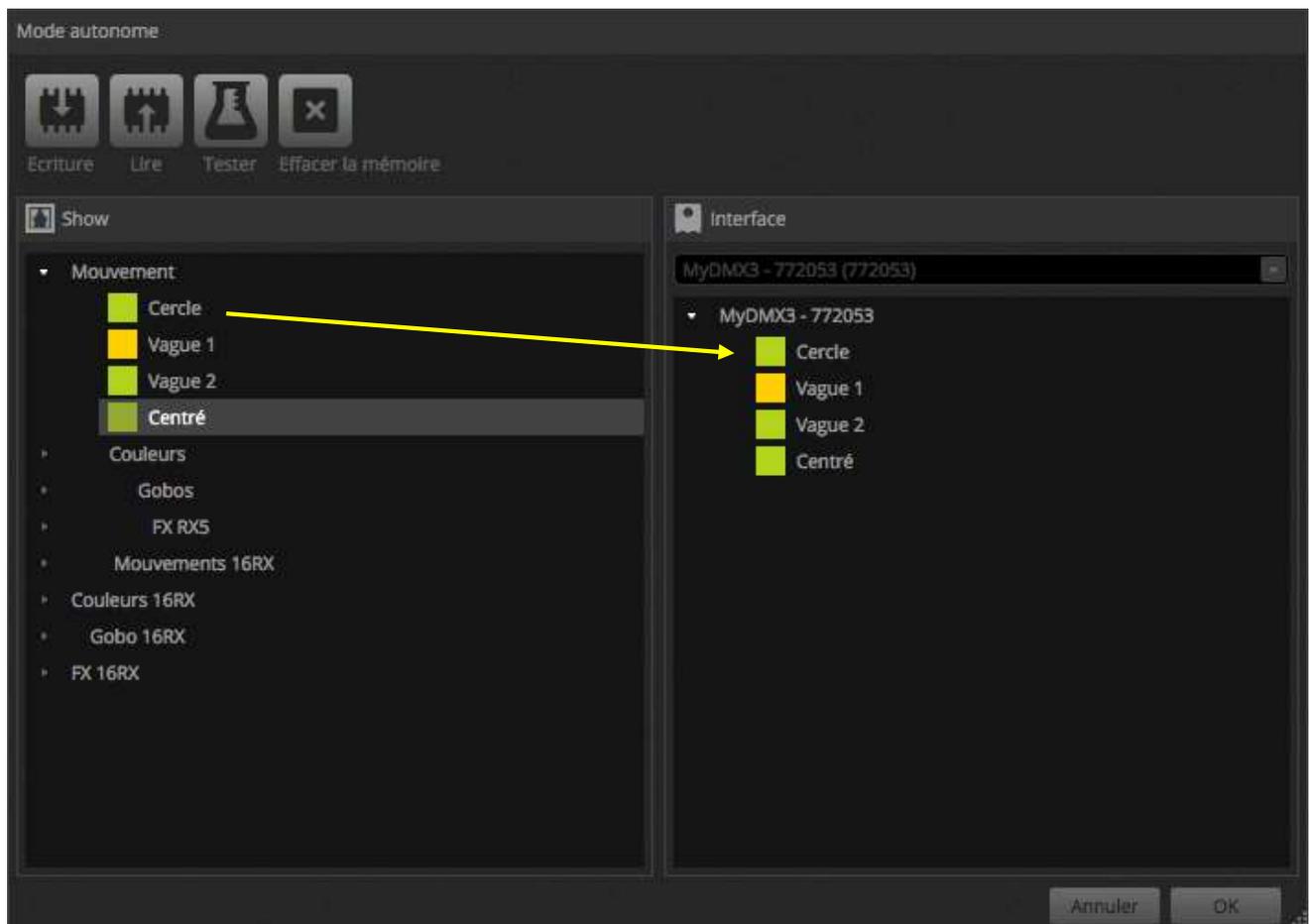
Un show autonome peut être créé en sélectionnant l'interface autonome connecté de la boîte à votre droite. Une liste de toutes les scènes du show apparaîtront à gauche. Des scènes peuvent être assignées au mode autonome en les glissant-déposant de gauche vers la droite. Des unités multi-appareil montreront une liste des pages. En glissant-déposant une scène à la page A et une autre scène à la page B, les deux scènes peuvent être lancées à la fois à condition qu'elles ne contrôlent pas les mêmes canaux DMX.

Une fois que le mode autonome est créé, cliquez « Écrire » pour écrire le show dans la mémoire de l'interface DMX. D'autres boutons sont inclus :

LIRE : Charge le show de l'interface dans le logiciel myDMX3.0. Notez qu'avec des interface à mémoire limitée, seulement les informations essentielles sont sauvegardées, pour cela lire la mémoire ne devrait être utilisé que dans la cas où vous auriez perdu le fichier .dvc. Par exemple, les noms de scènes ne sont pas retenus.

TEST : mets l'interface en mode autonome afin de teste le show autonome

EFFACER MÉMOIRE : Efface toutes les scènes sauvegardées dans la mémoire de l'interface. Notez qu'à chaque fois que vous sauvegardez en mémoire, elle est d'abord automatiquement vidée avant toute écriture. Il n'est donc pas nécessaire de la vider avant d'y sauvegarder un nouveau fichier.

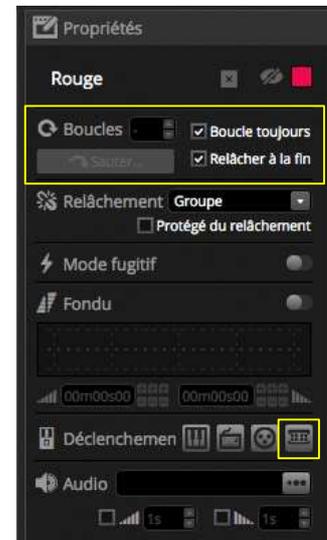


Déclenchement par contacts secs*, Sauter et Boucles

Des scènes peuvent être déclenchées via les port à contacts secs latérales de l'interface myDMX3.0. Le port est défini dans la fenêtre des propriétés d'une scène dans la fenêtre d'édition des scènes.

Voir aussi le chapitre « Contacts secs » pour plus d'informations. *Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Une scène peut être définie à répéter un certain nombre de fois et puis sauter vers une autre scène. Ces réglages peuvent être trouvés dans la fenêtre des propriétés d'une scène qui se trouve dans la fenêtre d'édition des scènes (EDIT)



Déclenchement par horloge

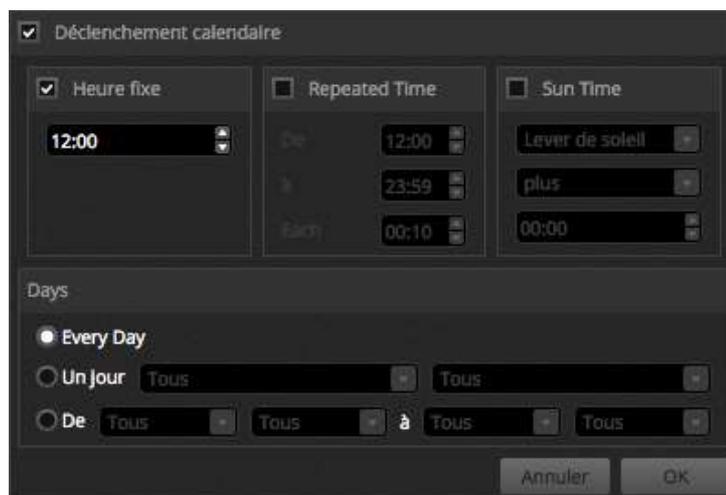
Certaines interfaces possèdent une horloge avec un calendrier vous permettant de rappeler une scène à une certaine heure du jour ou un certain jour ou une certaine date quand l'interface est mise en mode autonome*. Pour ajouter une déclenchement d'horloge à une scène, cliquez à droite dans la fenêtre du mode autonome et sélectionnez « Déclenchement Temps ».*Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Il y a trois façons de déclencher une scène par le temps :

- Temps fixé : Définissez une heure du jour à laquelle la scène doit être déclenchée
- Répétition d'un intervalle de temps : Une scène est rappelée plusieurs fois entre un temps de départ et un temps de fin. (si la scène a été mise sur « boucle toujours » cette scène se répète automatiquement à partir du premier pas dans la scène à chaque déclenchement.
- Lever/coucher du soleil : les déclenchements d'une scène se feront au lever et coucher du soleil (appareil compatible nécessaire). Vérifiez les paramètres de localisation dans l'application « Hardware Manager »

Par défaut, l'heure réglé se déclenchera chaque jour. Ceci peut être changé à juste 1 jour chaque année (par exemple vous désirez de la lumière verte le jour de la Saint Patrick) ou chaque jour entre deux dates définies. Vous pouvez aussi sélectionner une scène à être déclenchée un certain jour de la semaine ou un certain jour de la semaine entre deux dates. Ces jours de la semaine sont disponibles en-dessous de la boîte de sélection de la date.

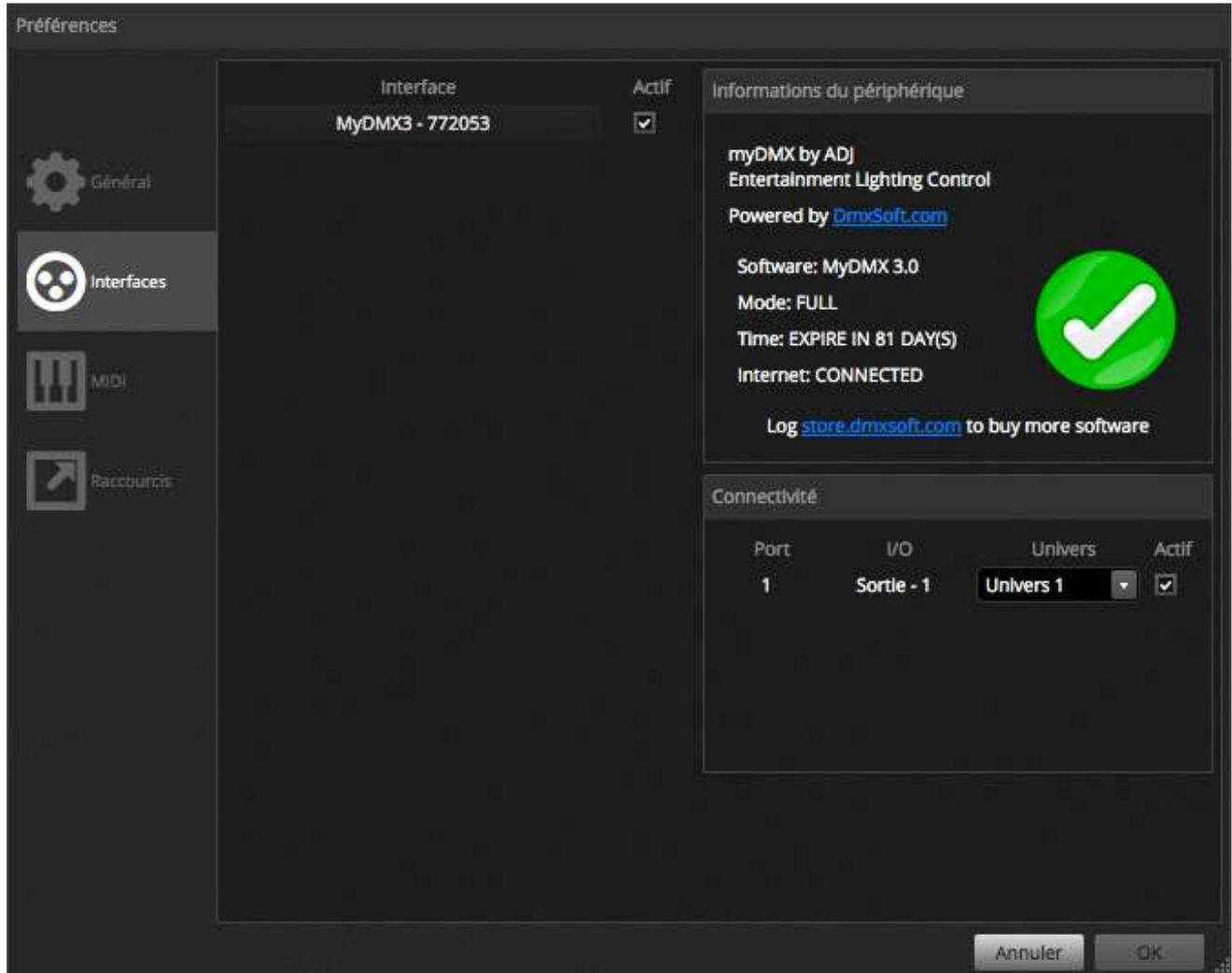
Note : il n'est pas possible de définir une heure du calendrier à laquelle une scène s'arrête. Une scène reste active jusqu'au moment où une autre scène est déclenchée



7.2 UNIVERS DMX MULTIPLES *

myDMX3.0 est capable d'envoyer et de recevoir des données DMX de plusieurs appareils simultanément pour des multiples univers DMX. Ceux-ci peuvent être configurés dans la fenêtre des préférences du logiciel. *Disponible comme mise à jour (frais supplémentaires)

Les interfaces disponibles sont affichées à gauche ensemble avec la case à cocher « Actif » montrant quelles interfaces sont actuellement utilisées par le logiciel myDMX3.0. Des informations supplémentaires sur l'interface sélectionnée est affichée à droite incluant le type de connexion, le numéro de série et l'univers DMX assigné.



Les mises à jour du logiciel sont disponibles sur www.dmxsoft.com

ADJ Products, LLC
6122 S. Eastern Ave. Los Angeles, CA 90040 USA
Tel: 323-582-2650 / Fax: 323-725-6100
Web: www.adj.com / E-mail: info@americandj.com

Suivez-nous sur:



facebook.com/americandj
twitter.com/americandj
youtube.com/americandj

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
Tel : +31 45 546 85 00 / Fax : +31 45 546 85 99
Web : www.americandj.eu / E-mail : service@adjgroup.eu