

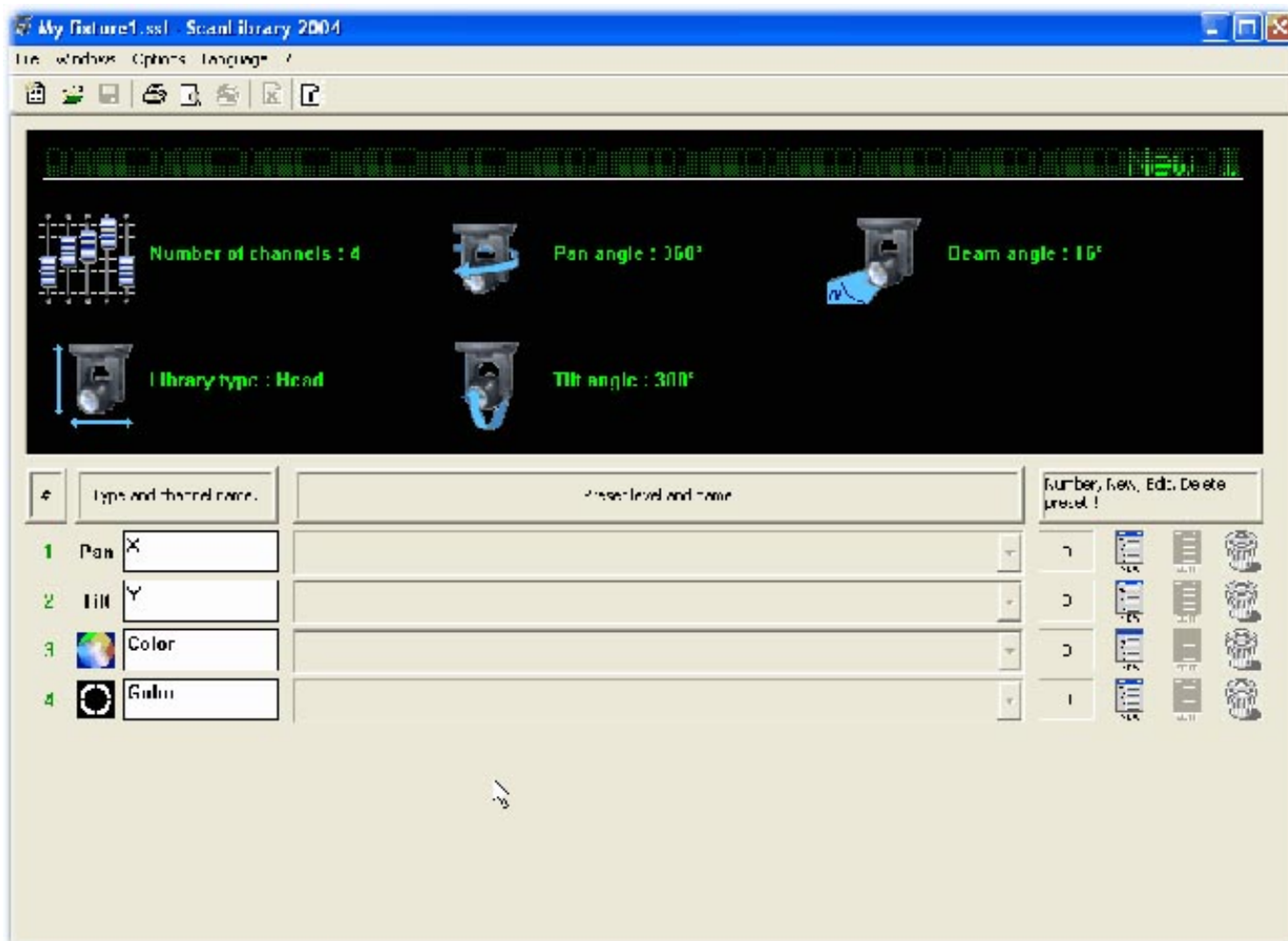
Editeur ScanLibrary

Table of contents

<i>I Editeur de librairie</i>	<i>1</i>
1. Comment créer un nouveau projecteur	1
2. Comment créer un canal	3
3. Comment créer un preset	4

I Editeur de librairie

L'éditeur ScanLibrary permet de modifier ou rajouter un projecteur dans la librairie. Seule une bonne librairie permettra d'utiliser votre projecteur avec satisfaction. De plus, le rendu obtenu dans le logiciel EasyView dépend en grande partie de la qualité de vos librairies.



1. Comment créer un nouveau projecteur

Dans toute ces étapes, il suffit de cliquer sur l'icône pour modifier le paramètre correspondant.



Ensuite nous définissons le type de projecteur (Lyre, scanner...) ainsi que sa représentation en 3D pour Easy View. Nous choisissons une lyre.



Ensuite nous définissons l'amplitude PAN de notre projecteur.



Ensuite nous définissons l'amplitude TILT de notre projecteur



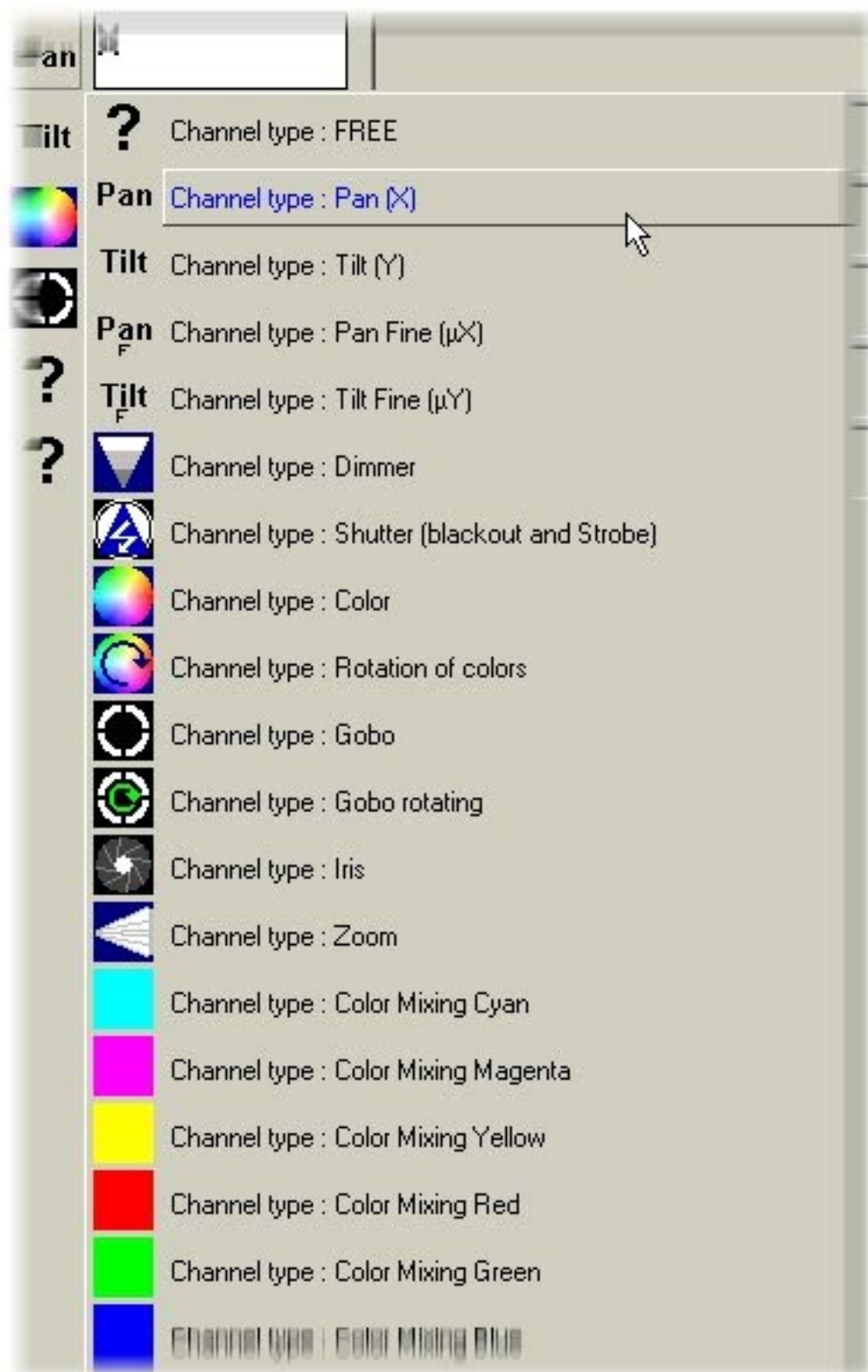
Ensuite nous définissons l'ouverture maximale du faisceau de notre projecteur



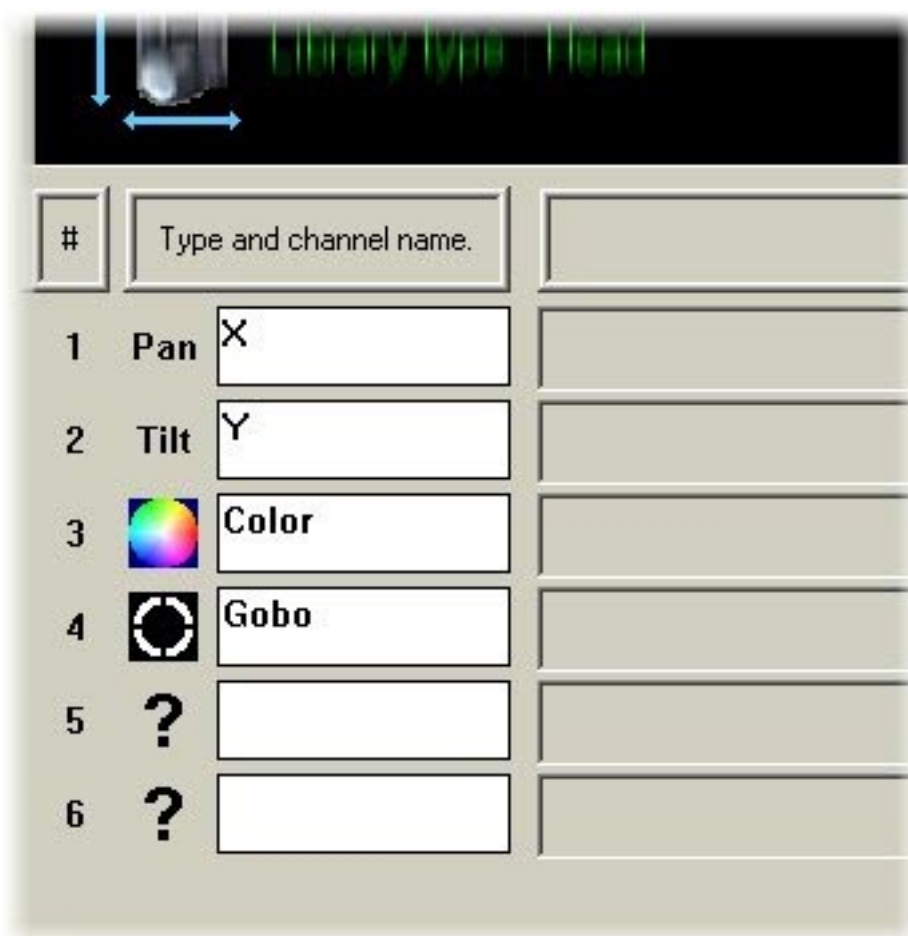
NB : Tous ces renseignements sont disponibles sur la documentation de l'appareil concerné

2. Comment créer un canal

Nous choisissons tout d'abord le type de canal. Pour cela, nous cliquons sur le "?" ou sur l'icône représentant le type du canal à modifier. Nous observons ensuite un menu dans lequel nous choisissons la fonction appropriée.



Nous répétons la même opération pour les 6 canaux : nous obtenons le résultat suivant :



3. Comment créer un preset

Chaque circuit d'un projecteur (exception faite des circuits de mouvements et de trichromie) doit contenir au moins un preset. Un preset représente un effet disponible sur un canal donné pour une valeur (ou fourchette de valeur) DMX donnée.

PAN

(pas de preset)

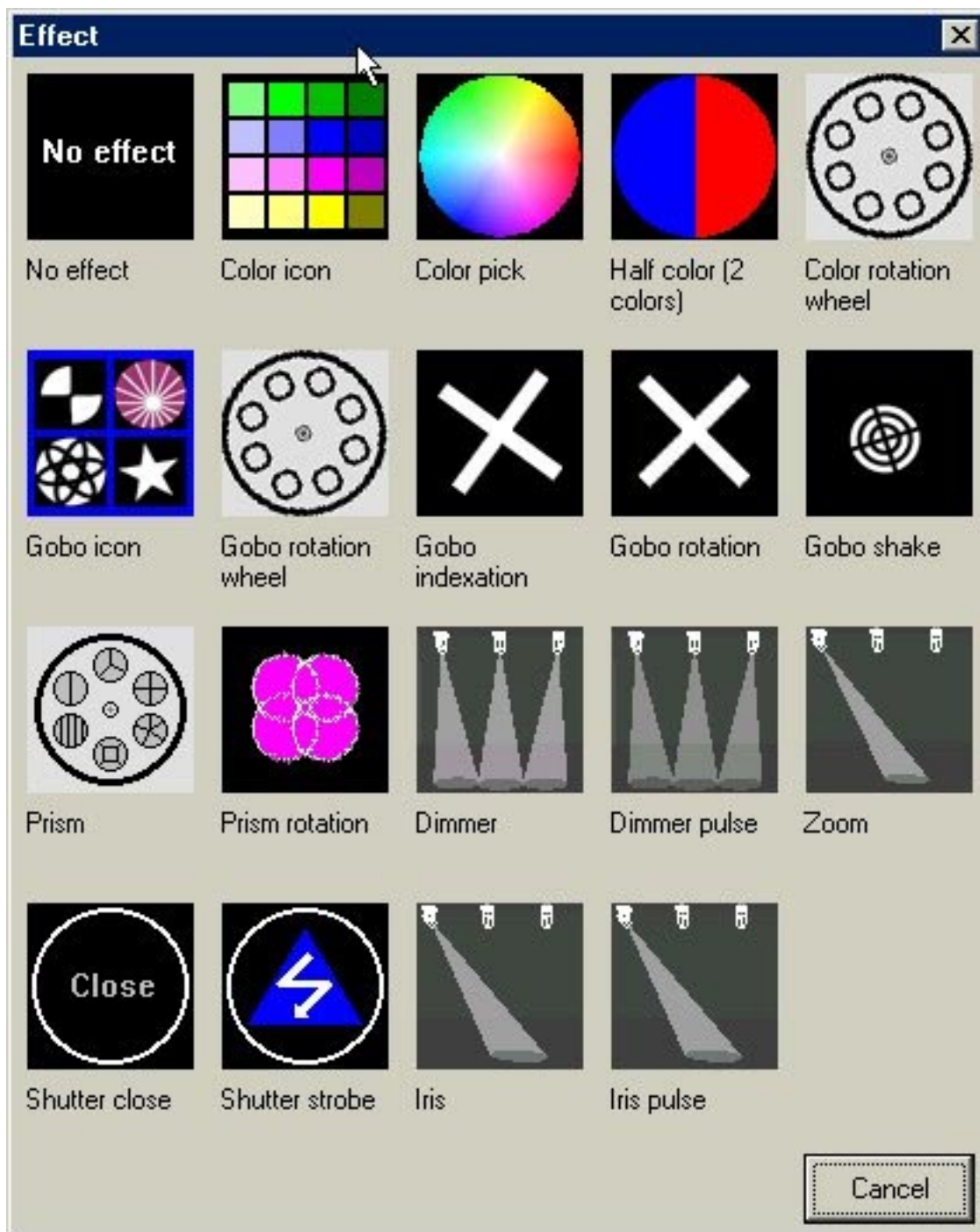
TILT

(pas de preset)

COULEUR

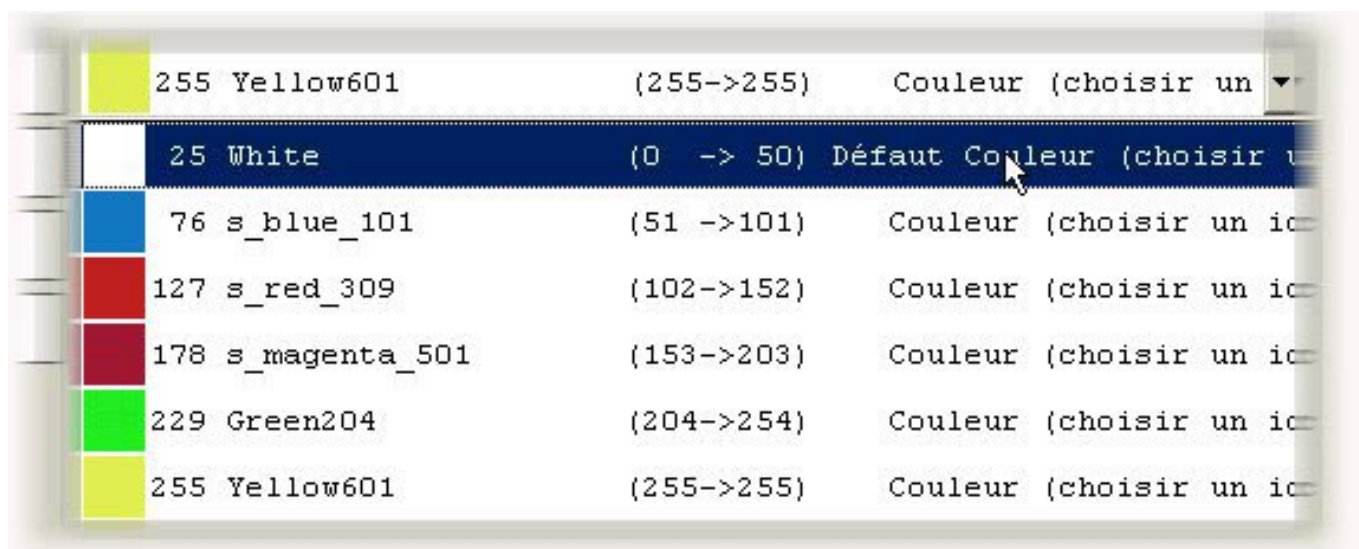


Nous devons ensuite choisir le type d'effet souhaité parmi tous les effets suivants :



Pour chaque canal, nous devons sélectionner un preset en tant que preset par défaut. Ceci afin d'utiliser les scènes préprogrammées du logiciel dans de bonnes conditions. Par exemple nous

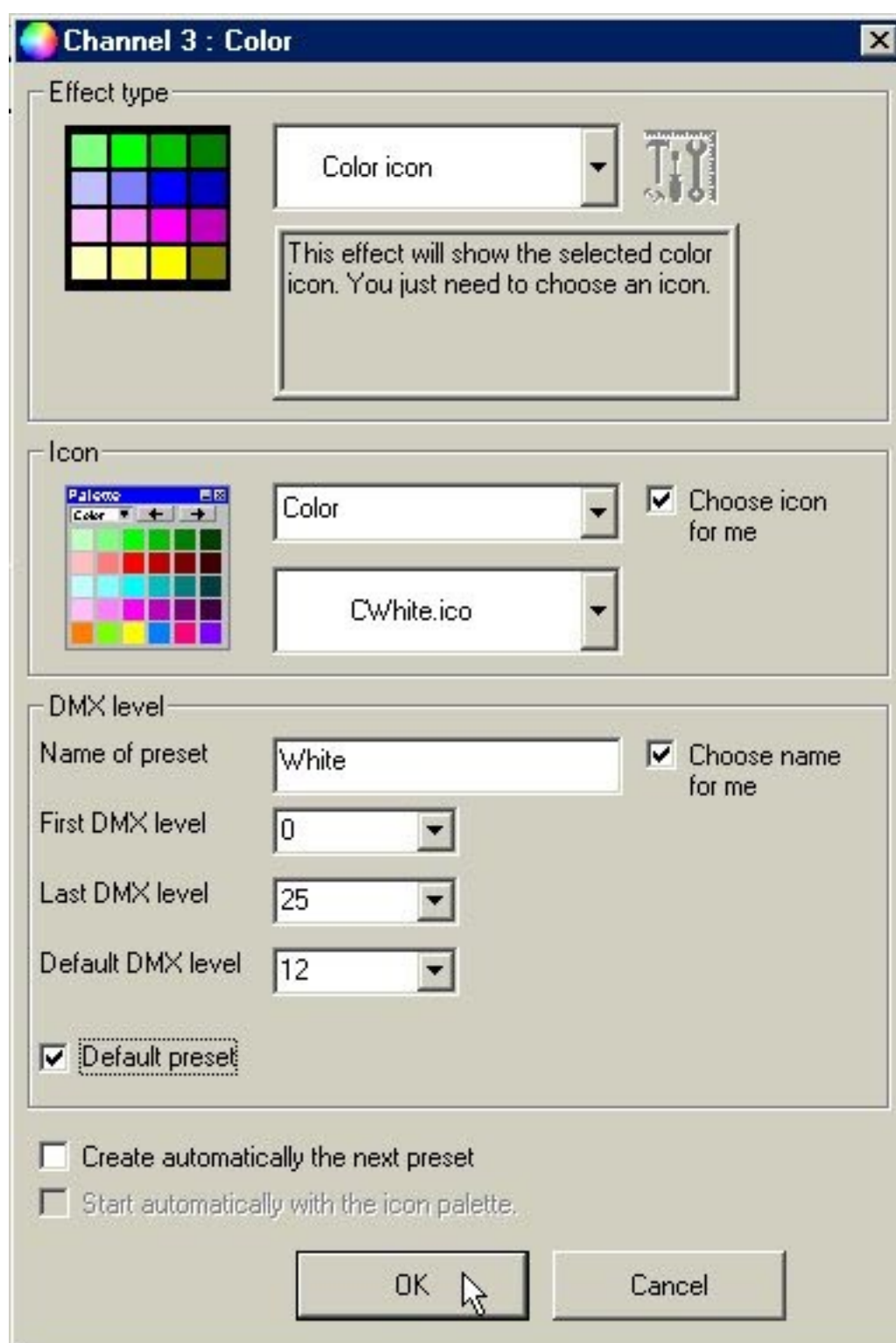
choisissons la couleur blanche comme couleur par défaut.



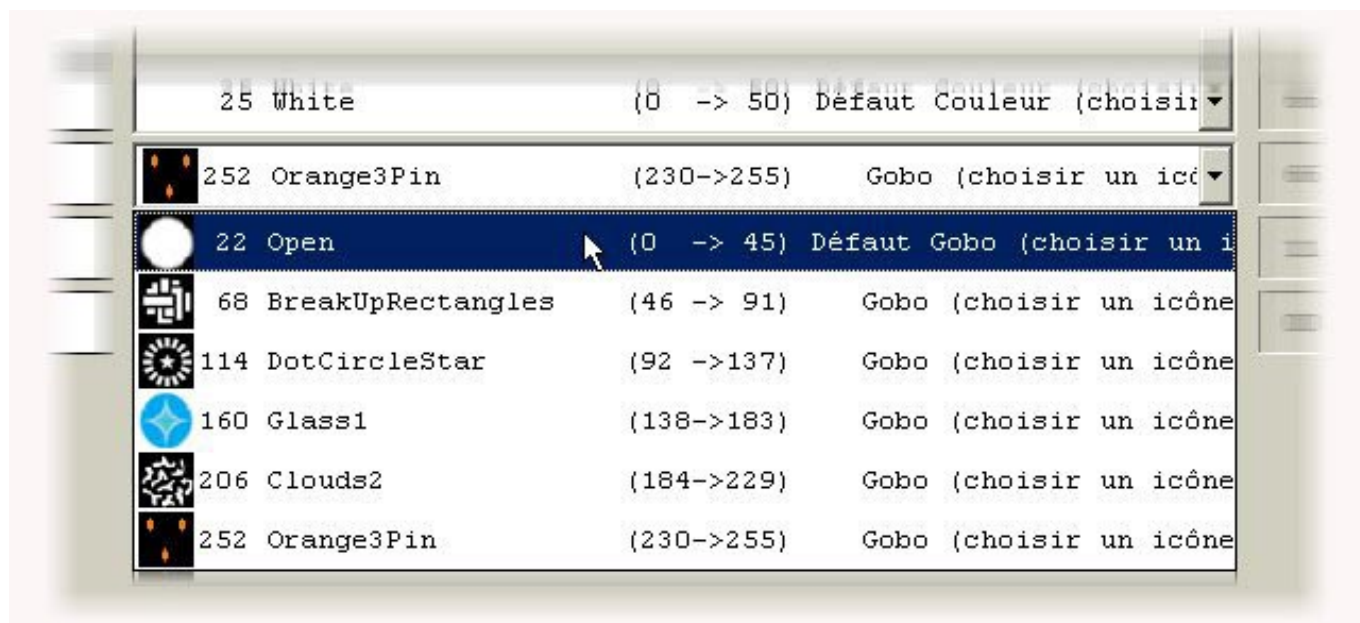
Ensuite nous sélectionnons l'icône représentant le plus fidèlement possible notre effet ici une couleur :



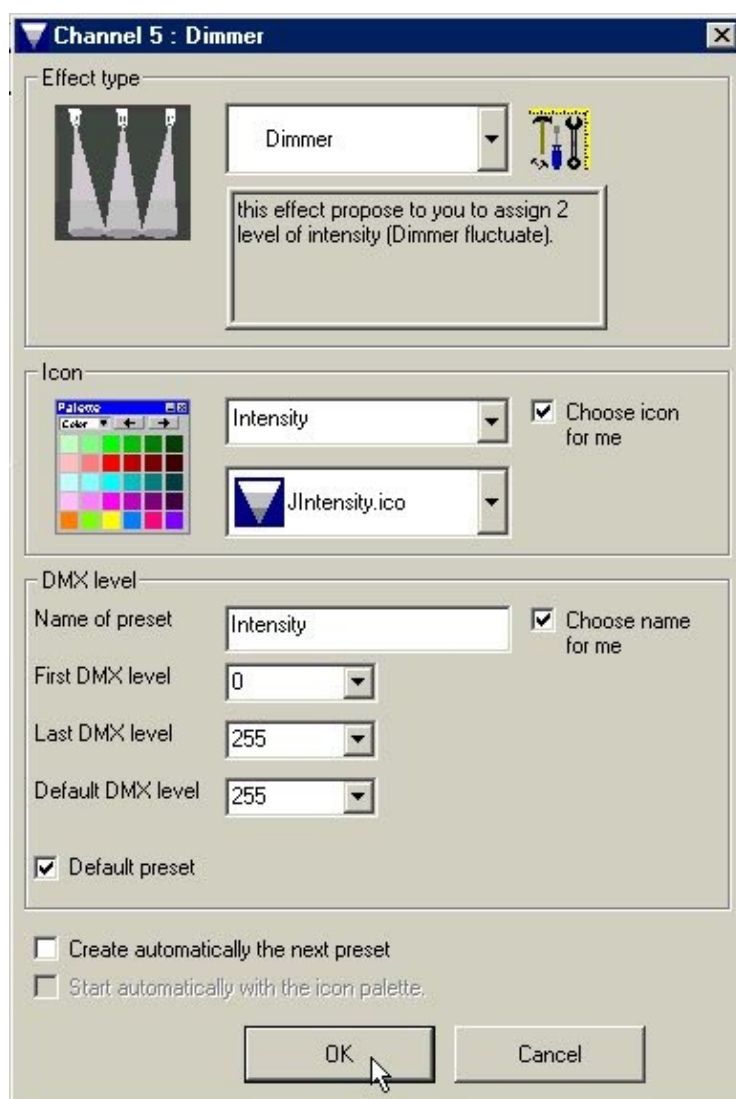
Nous devons ensuite entrer les valeurs DMX correspondant à notre preset.



GOBO



DIMMER




Ne pas oublier de spécifier la valeur DMX par défaut à 255 afin de toujours avoir un faisceau ouvert dans les scènes préprogrammées.


SHUTTER

Ici, nous avons 3 presets disponibles : ouvert, fermé et strobe. Nous spécifions le preset ouvert comme preset par défaut. Nous choisissons un icône gobo OPEN pour le preset ouvert sans effet particulier.

Channel 6 : Shutter


Effect type

 **Close**


 Shutter close

This effect close the shutter.

Icon

 **Shutter**

☒ Choose icon for me

 SClose.ico

DMX level

Name of preset **Close** ☒ Choose name for me

First DMX level **51**

Last DMX level **101**

Default DMX level **76**

☐ Default preset

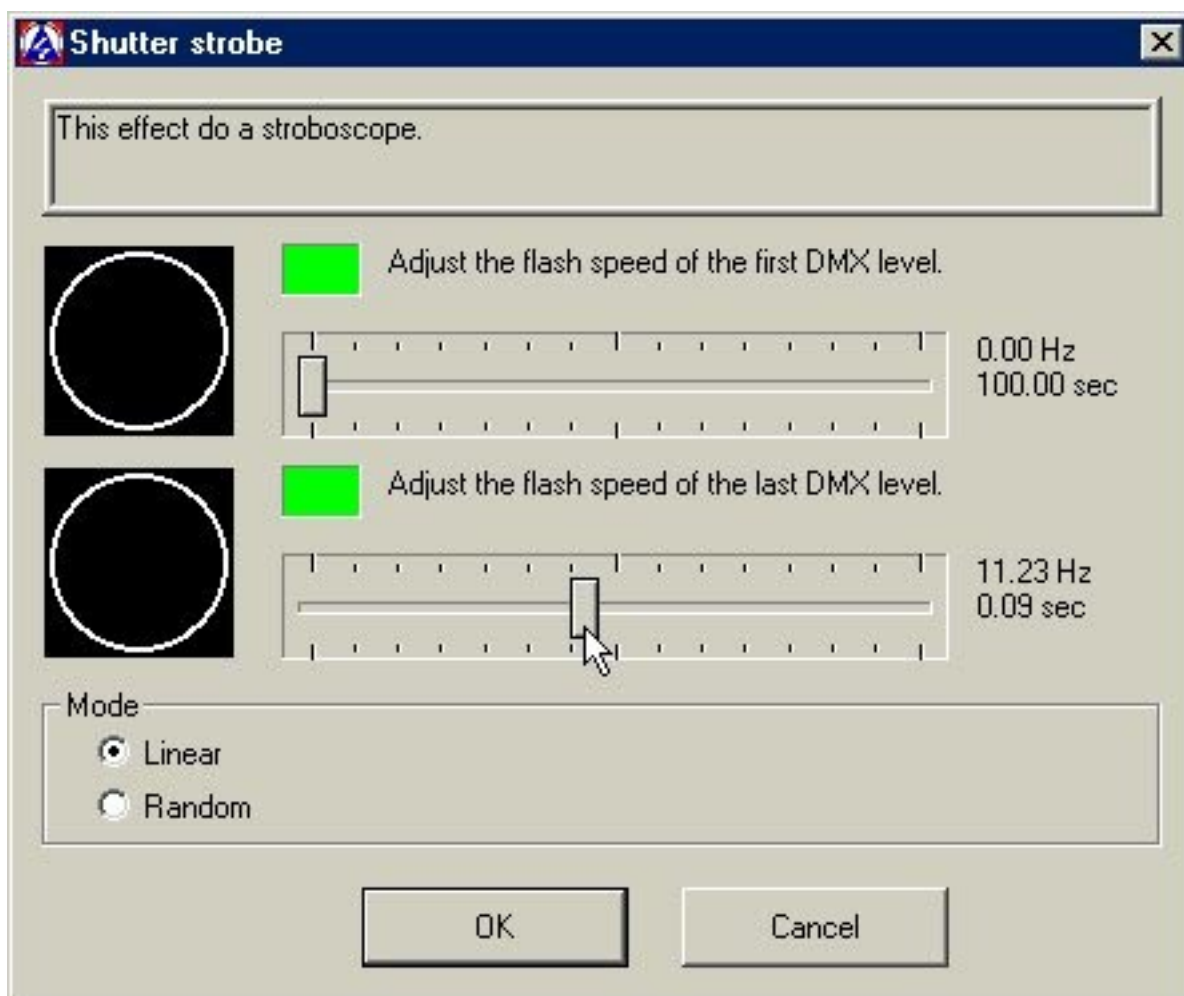
☐ Show the Dimmer fader

☐ Create automatically the next preset

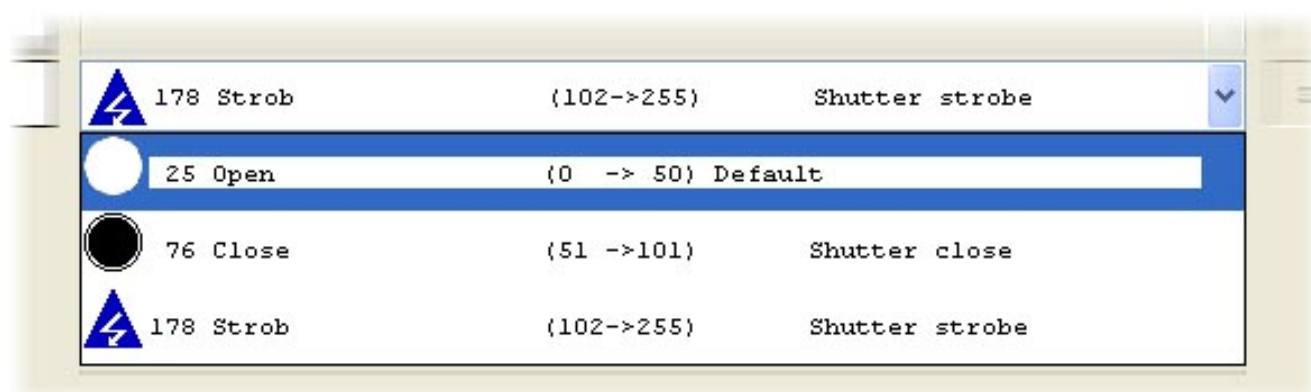
☐ Start automatically with the icon palette.

OK Cancel

Nous sélectionnons ensuite l'effet strobe pour notre dernier preset. Le logiciel ouvre alors une fenêtre dans laquelle nous réglerons les vitesses MIN et MAX de notre strobe comme ci-dessous:



Nous obtenons le résultat suivant sur notre dernier canal :



Et voilà c'est terminé, notre librairie est maintenant utilisable par le logiciel 2006.