



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT PATCHER DES PROFILS (LIBRARIES)

V 1.5.0

Introduction	3
Ouvrir le gestionnaire de patch (patch manager)	4
Patcher des profils.....	5
Patcher un profil depuis la liste.....	5
Patcher un profil depuis l'editeur	7
Barre d'outils du patch	8
Mettre à jour des Profils dans le patch.....	9
Editer et mettre à jour une matrice dans le patch.....	10
Inverser les canaux pan et tilt.....	10
Changer l'adresse DMX des Profils	11
Créer une Matrice et ordonner ses cellules	12
Barre d'outils matrice.....	14
Simulation et verification des adresses DMX	15
Organiser les cellules de la matrice.....	15
Modifier manuellement les adresses dmx.....	16
Supprimer des cellules de la matrice.....	16
Mettre a jour ou modifier le patch en mode matrice	17
Conséquences du patch dans le logiciel.....	17

INTRODUCTION

L'étape du Patch constitue la base d'une bonne programmation DMX.

Un univers DMX est constitué de 512 canaux (d'où le nom DMX 512). Le terme *Patcher* un appareil désigne l'action d'assigner une adresse DMX à des profils d'appareils au sein de cet univers. Par conséquent, les profils se répartissent entre les adresses 1 et 512 pour chaque Univers DMX.

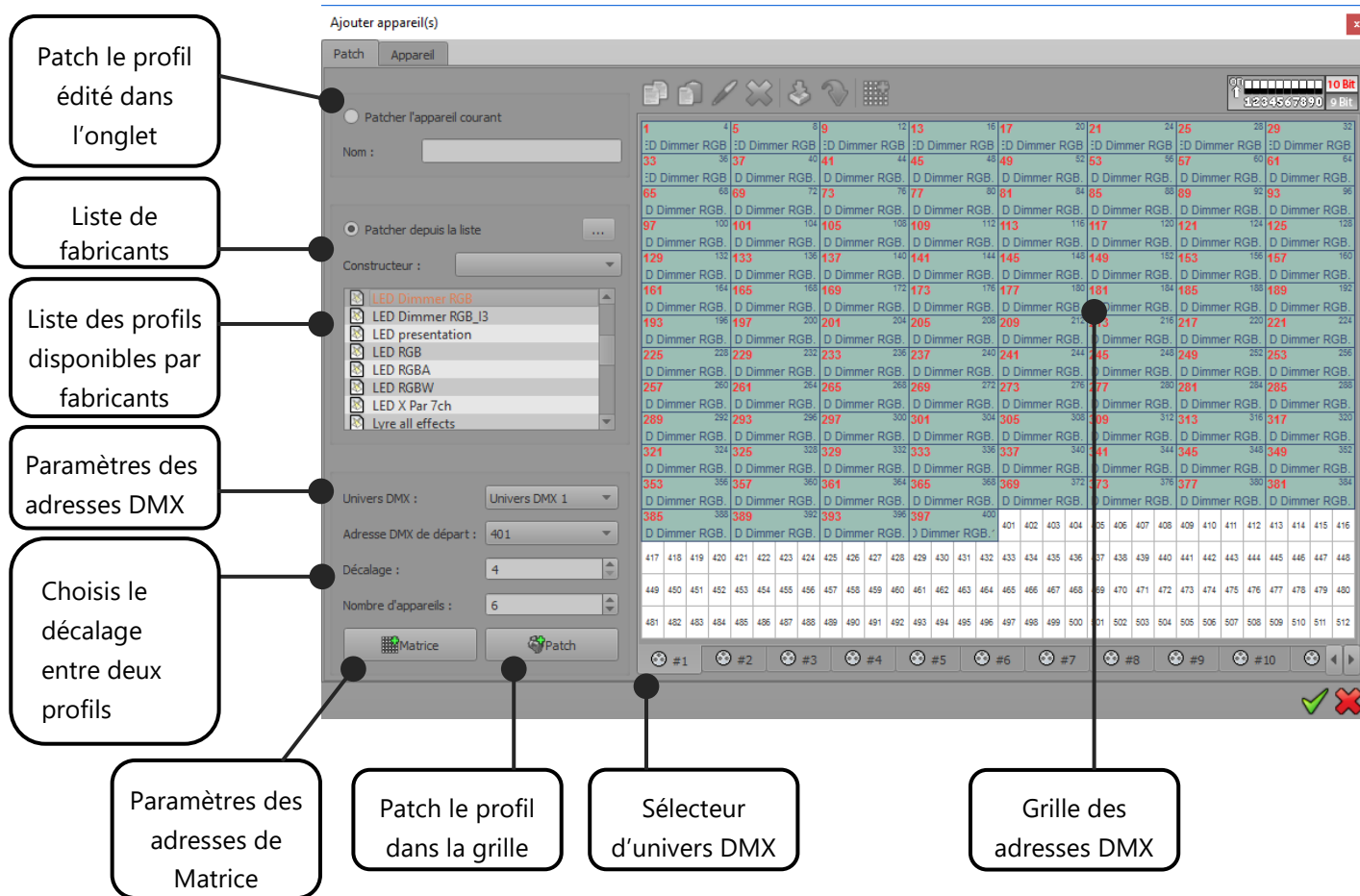
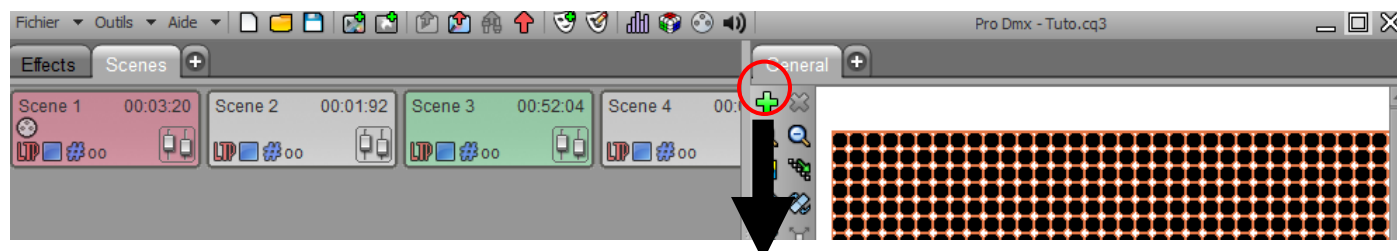
Tous les shows DMX envoient des valeurs DMX aux différentes adresses associées. C'est pourquoi l'étape du Patch est cruciale : si les adresses de vos appareils physiques ne correspondent pas à l'adresse de leur profil au sein du logiciel, la transmission des informations entre le contrôleur et les éclairages ne peut pas s'effectuer.



Des tutoriaux vidéo sont disponibles en ligne

OUVRIR LE GESTIONNAIRE DE PATCH (PATCH MANAGER)

Cliquer sur le bouton Ajouter pour ouvrir la fenêtre du patch.

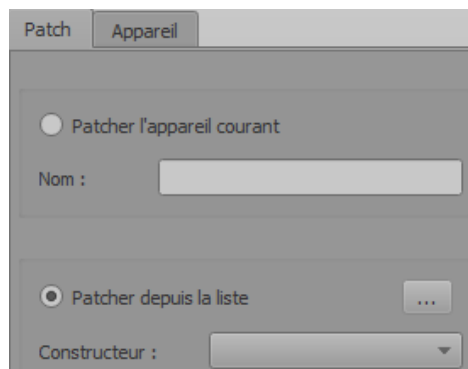


PATCHER DES PROFILS

Il y a 2 méthodes pour ajouter et organiser des appareils au sein d'un univers DMX.

VIA L'ÉDITEUR DE PROFILS

VIA LA LISTE DE PROFILS



PATCHER UN PROFIL DEPUIS LA LISTE

Commencez par vérifier si votre appareil est déjà paramétré dans la librairie des profils. Astuce : il est possible d'insérer des profils dans le patch avec un double clic sur le profil de la liste ou en le déplaçant sur la grille.

1. Sélectionner l'option *Patcher depuis la liste*

2. Choisir un fabricant ou '...' pour des profils standards RGB, PARLED, Dimmer...

3. Sélectionner l'univers DMX où patcher

4. Sélectionner le 1er canal DMX (= l'adresse DMX du 1er

5. Sélectionner le nombre d'appareils à insérer dans la grille

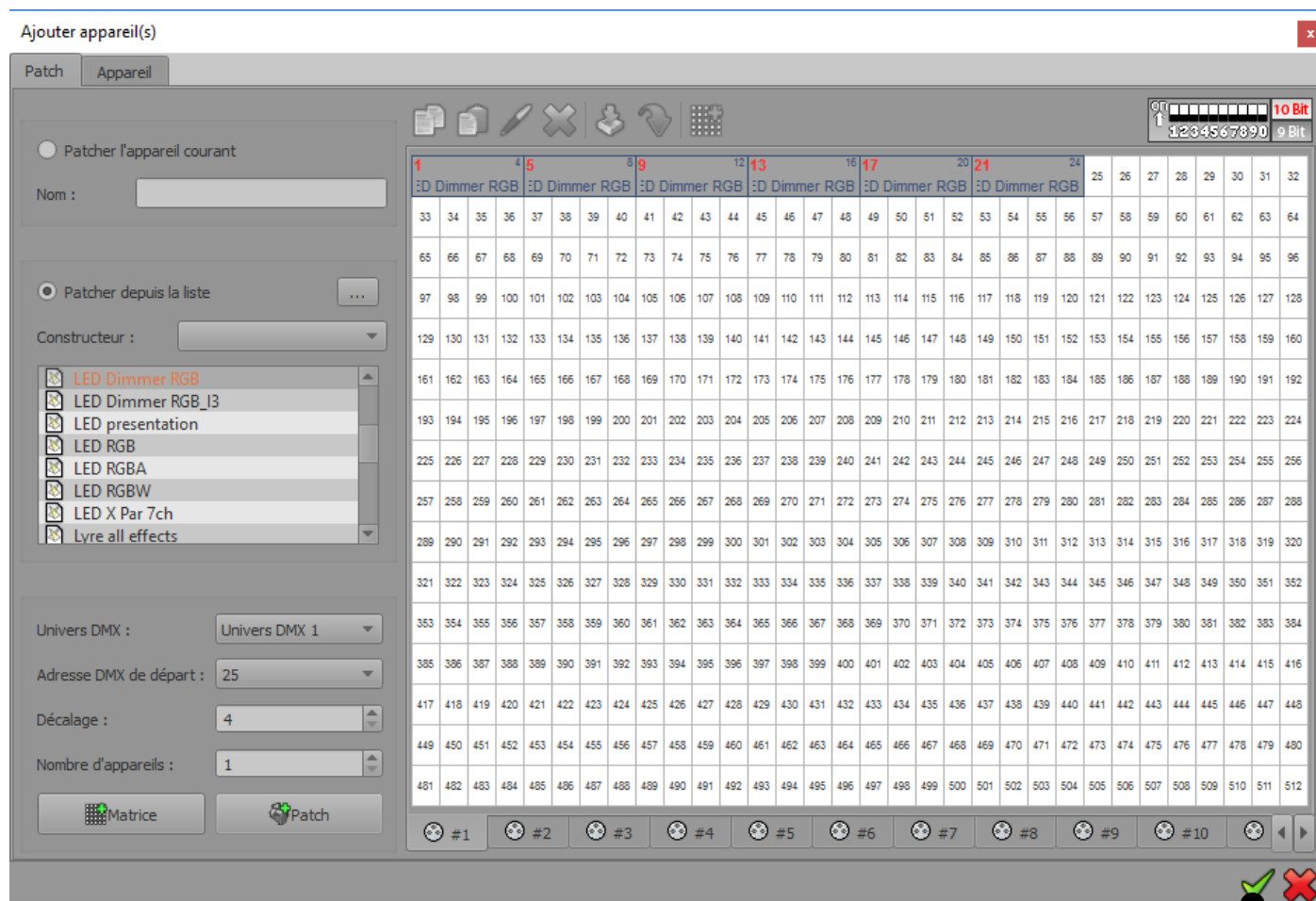
6. Cliquer sur **Patcher** pour insérer les profils dans la grille

Ouvre le dossier

Par défaut le décalage est du nombre de canaux du profil sélectionné

Voici le résultat. On peut voir les 6 profils LED Dimmer RGB consécutivement patchés depuis l'adresse 1 sur l'univers.

Le premier appareil est patché sur l'adresse 1 et les 5 suivants seront adressés à la suite, sur la prochaine adresse.



Grille de Patch des adresses DMX – DMX Univers 1



1 appareil = 1 adresse

Il est impossible de patcher plusieurs appareils sur le même canal ou sur des adresses déjà occupées par un autre Profil. Utilisez les touches CTRL et SHIFT pour accéder à la sélection avancée des Profils.

Cliquez sur **OK**
pour valider le
patch

PATCHER UN PROFIL DEPUIS L'ÉDITEUR

Si votre appareil ne correspond à aucun profil de la bibliothèque du logiciel, vous pouvez en ajouter un nouveau (cf. chap. 1 *Comment créer des profils*).

2. Revenir dans l'onglet **Patch4**. Choisir l'**univers DMX** et le 1er **canal DMX** où vous voulez patcher puis choisir le **nombre d'appareils** à insérer

1. Créer un nouveau profil dans l'onglet **Profil**

2. Revenir dans l'onglet **Patch**

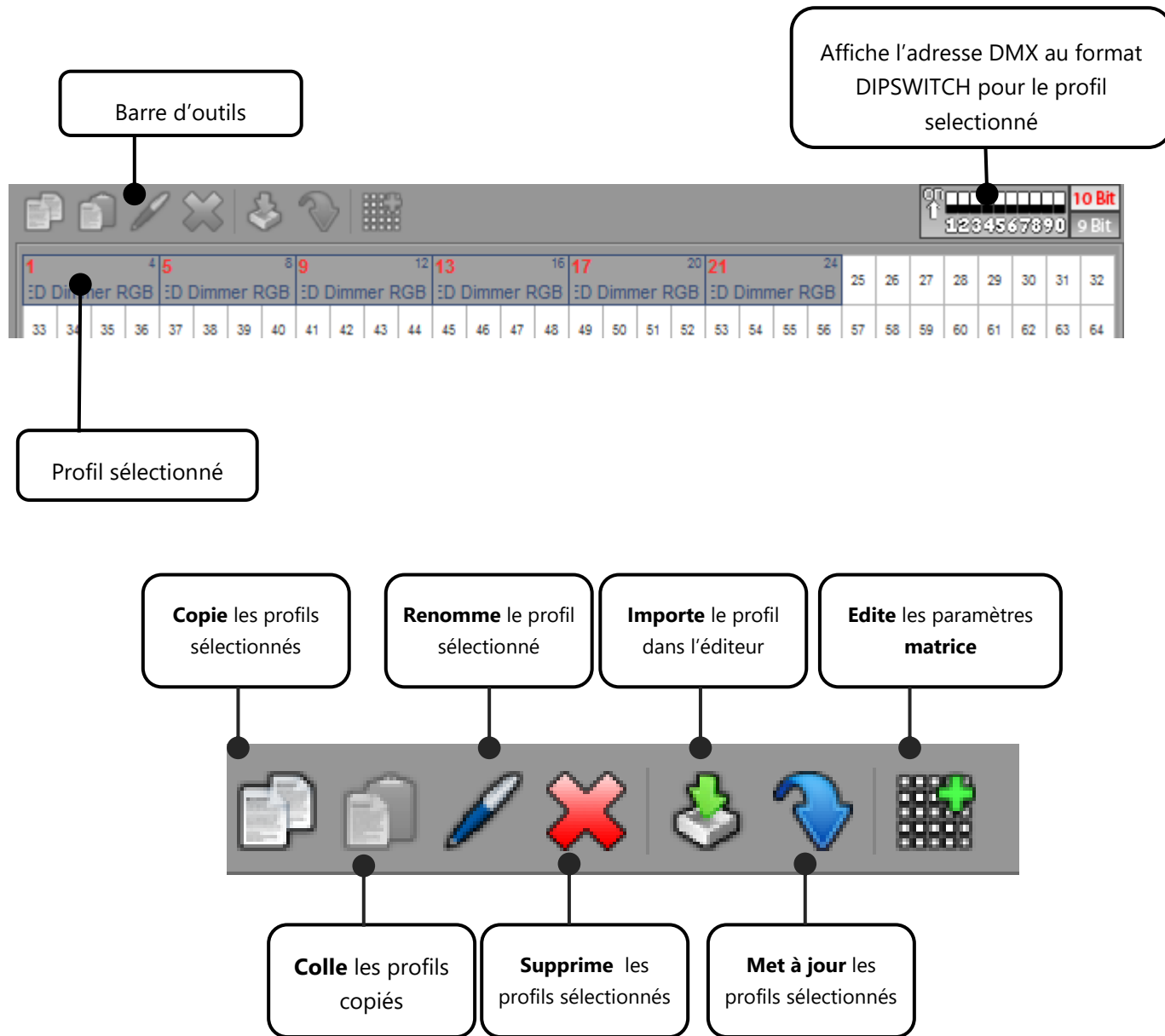
3. Sélectionner *Patcher le profil courant*

4. Choisir l'**univers DMX** et le 1er **canal DMX** où vous voulez patcher puis choisir le **nombre d'appareils** à insérer

5. Cliquer sur **Patch** pour ajouter les profils au patch

BARRE D'OUTILS DU PATCH

En haut de la fenêtre de patch se trouve tous les outils nécessaires à la gestion des profils. Ces outils ne sont accessibles que si un ou plusieurs profils ont été déposés sur la grille des 512 adresses DMX.



METTRE A JOUR DES PROFILS DANS LE PATCH

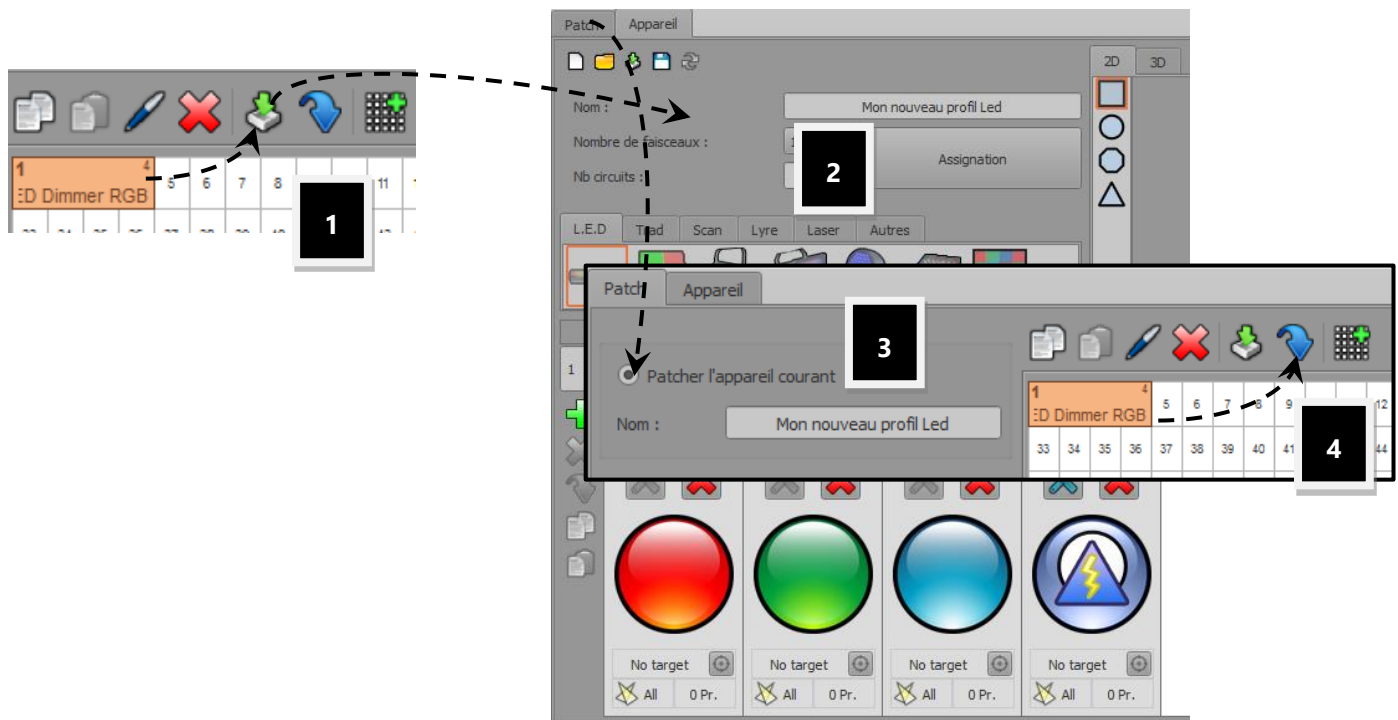
A tout moment vous pouvez modifier le profil d'un appareil du Patch. Le nouveau profil doit posséder le même nombre de canaux que l'appareil à modifier. Le nouveau profil de référence peut se trouver dans la liste des appareils des constructeurs ou être le profil édité:

Etape 1: Sélectionner le profil à mettre à jour dans la grille DMX.

Etape 2: Editer et modifier le profil dans l'onglet profil.

Etape 3: Revenir dans l'onglet patch et sélectionner l'option « patcher le profile courant ».

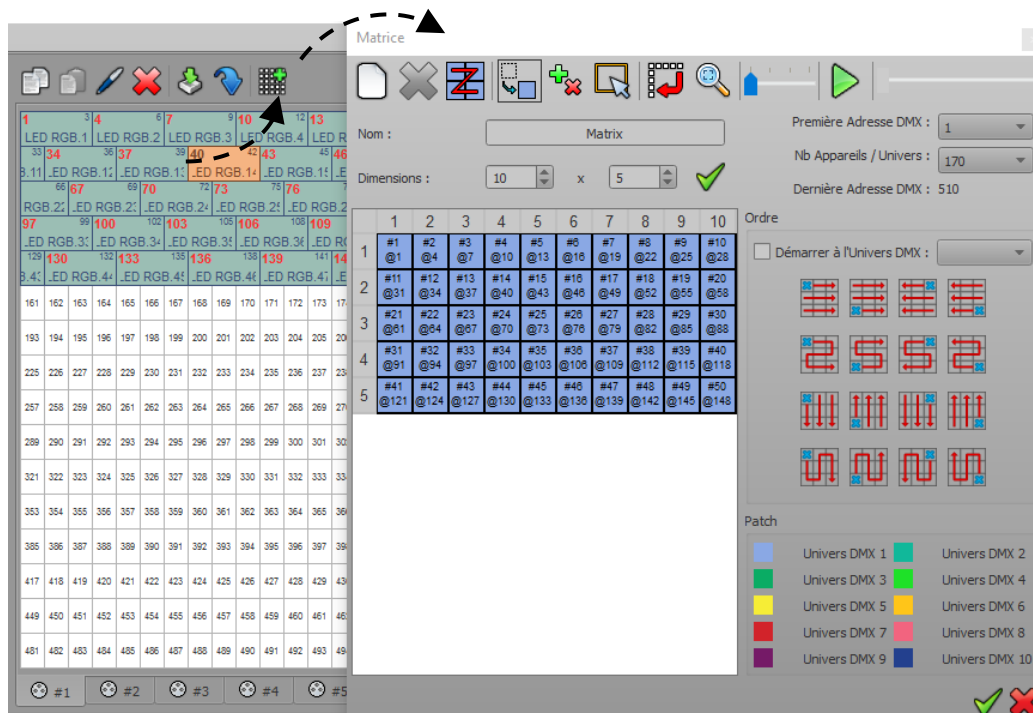
Etape 4: Cliquer sur le bouton « mettre à jour ».



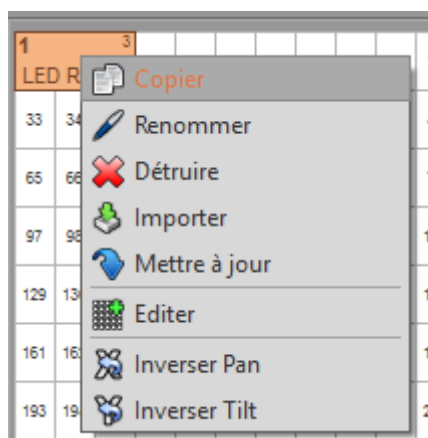
Le nouveau profil doit posséder le même nombre de canaux

EDITER ET METTRE A JOUR UNE MATRICE DANS LE PATCH

Vous pouvez éditer et mettre à jour une matrice en sélectionnant un seul profil appartenant à une matrice dans la grille du patch. Puis cliquez sur « Editer ».



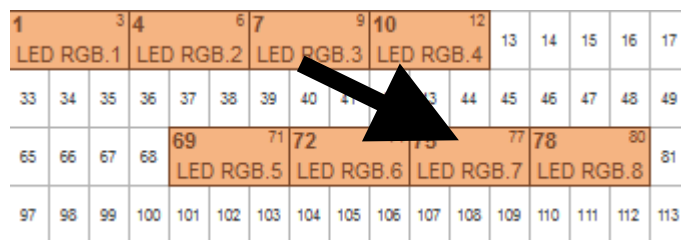
INVERSER LES CANAUX PAN ET TILT



Faites un clic droit sur un profil pour faire apparaître le menu local. Dans le menu vous pourrez inverser le Pan, la Tilt ou les deux. Cette fonctionnalité est utile pour la synchronisation des mouvements lorsque les appareils sont installés dans des positions opposées.

CHANGER L'ADRESSE DMX DES PROFILS

L'adresse DMX représente le numéro du premier canal DMX affecté à un appareil. Il est donc crucial que les adresses physiques correspondent à celles paramétrées dans le logiciel afin que l'information circule correctement entre le contrôleur et les appareils.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
LED RGB.1	LED RGB.1	LED RGB.1	LED RGB.2	LED RGB.2	LED RGB.2	LED RGB.3	LED RGB.3	LED RGB.3	LED RGB.4	LED RGB.4	LED RGB.4					
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
				LED RGB.5	LED RGB.5	LED RGB.5	LED RGB.6	LED RGB.6	LED RGB.6	LED RGB.7	LED RGB.7	LED RGB.7	LED RGB.8	LED RGB.8	LED RGB.8	
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113

Pour modifier une adresse DMX dans le logiciel, déplacez les profils dans la grille via le glisser/déposer.

Lors d'un changement d'adresse d'un ou de plusieurs appareils, toutes les nouvelles adresses seront prises en compte automatiquement dans l'ensemble des scènes et des programmes, et votre show ne nécessitera pas de modifications fastidieuses.

Astuce : pour changer un groupe d'appareils d'univers DMX, il suffit de les déplacer par glisser/déposer en survolant sur les onglets des univers.

CREER UNE MATRICE ET ORDONNER SES CELLULES

Il est conseillé de configurer les profils identiques en tant que Matrice. Cette configuration apporte plus de possibilités et permet d'optimiser le générateur de programmes ; ce dernier offrira un plus large panel d'effets visuels.

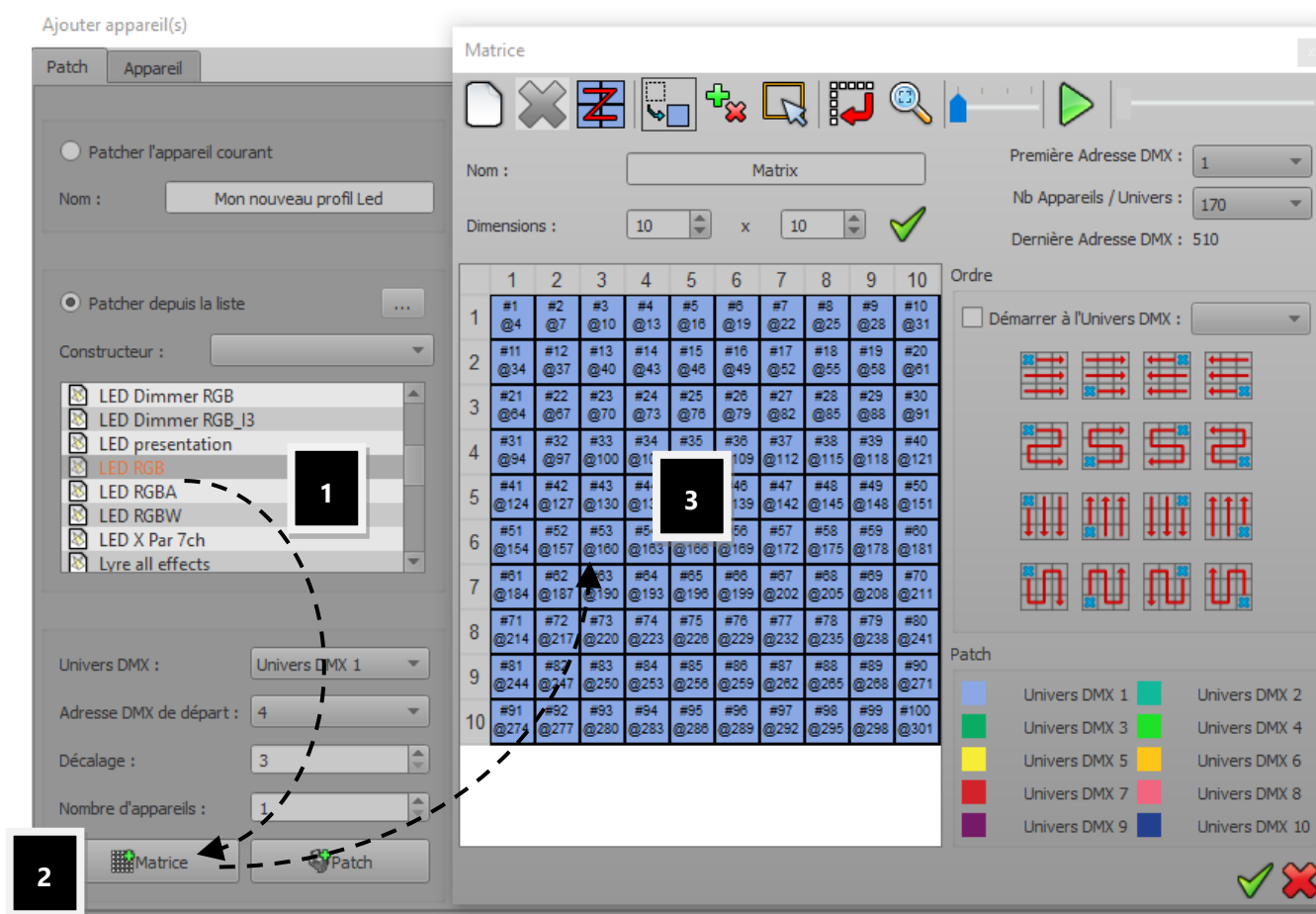
L'option de matrice s'utilise essentiellement avec les appareils de type RGB, mais il peut aussi s'utiliser avec des Dimmers (1 canal).

L'éditeur de Matrice peut générer n'importe quelle configuration de matrice et permet au logiciel de s'adapter à n'importe quel projet. Par exemple si l'installation des appareils est déjà faite et/ou que les adresses DMX sont fixes, l'éditeur de matrice reproduira exactement la configuration de l'installation et le câblage des adresses DMX en quelques secondes.

Etape 1 : Sélectionner un Profil à partir de la liste

Etape 2 : Cliquer sur l'option MATRICE pour ouvrir l'éditeur de matrice

Etape 3 : Configurer la matrice



Il est nécessaire d'avoir suffisamment de canaux DMX disponibles pour patcher correctement une matrice.

Vous pouvez renommer ainsi que modifier les dimensions de la matrice. Les dimensions sont définies avec le nombre de colonnes et le nombre de lignes. La modification des dimensions est effective directement sur les cellules de la matrice. L'exemple ci-dessous montre une configuration avec 10 colonnes et 10 lignes.

Matrice

Outils matrice

Nom de la matrice :

Dimensions : x ✓

Première Adresse DMX :
 Nb Appareils / Univers :
 Dernière Adresse DMX : 510

Dimensions =
Colonnes * Lignes

Cellules (aussi
appelées pixels)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	#1 @4	#2 @7	#3 @10	#4 @13	#5 @16	#6 @19	#7 @22	#8 @25	#9 @28	#10 @31
2	#11 @34	#12 @37	#13 @40	#14 @43	#15 @46	#16 @49	#17 @52	#18 @55	#19 @58	#20 @61
3	#21 @64	#22 @67	#23 @70	#24 @73	#25 @76	#26 @79	#27 @82	#28 @85	#29 @88	#30 @91
4	#31 @94	#32 @97	#33 @100	#34 @103	#35 @106	#36 @109	#37 @112	#38 @115	#39 @118	#40 @121
5	#41 @124	#42 @127	#43 @130	#44 @133	#45 @136	#46 @139	#47 @142	#48 @145	#49 @148	#50 @151
6	#51 @154	#52 @157	#53 @160	#54 @163	#55 @166	#56 @169	#57 @172	#58 @175	#59 @178	#60 @181
7	#61 @184	#62 @187	#63 @190	#64 @193	#65 @196	#66 @199	#67 @202	#68 @205	#69 @208	#70 @211
8	#71 @214	#72 @217	#73 @220	#74 @223	#75 @226	#76 @229	#77 @232	#78 @235	#79 @238	#80 @241
9	#81 @244	#82 @247	#83 @250	#84 @253	#85 @256	#86 @259	#87 @262	#88 @265	#89 @268	#90 @271
10	#91 @274	#92 @277	#93 @280	#94 @283	#95 @286	#96 @289	#97 @292	#98 @295	#99 @298	#100 @301

Ordre

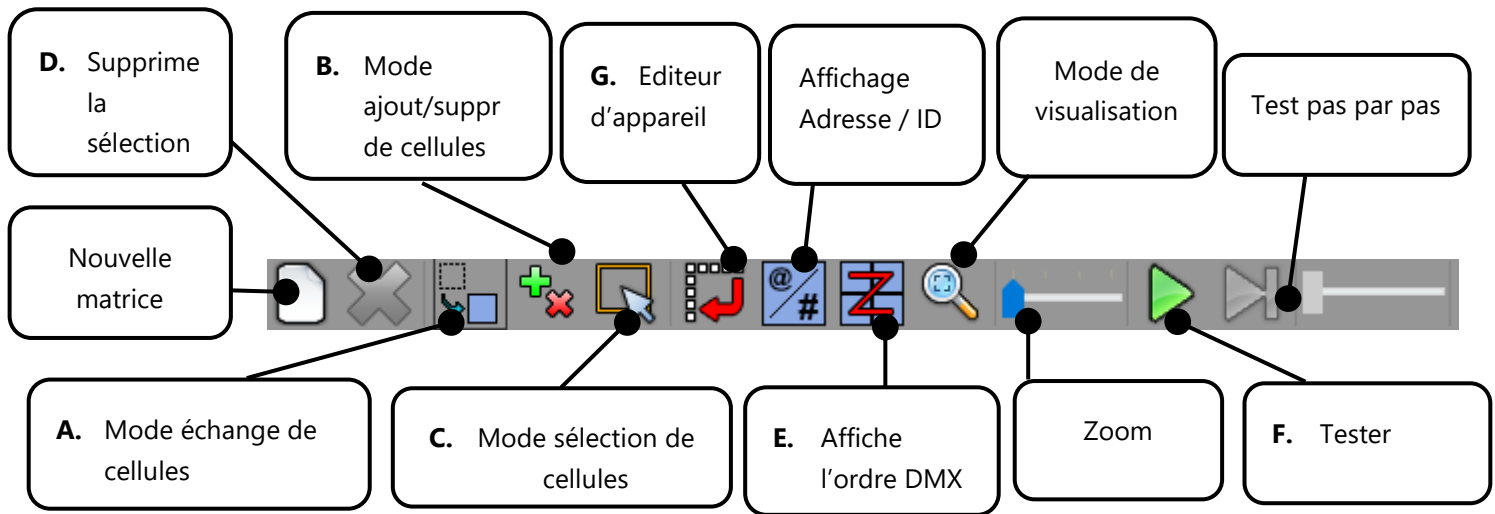
☐ Démarrer à l'Univers DMX :

Patch

- Univers DMX 1
- Univers DMX 2
- Univers DMX 3
- Univers DMX 4
- Univers DMX 5
- Univers DMX 6
- Univers DMX 7
- Univers DMX 8
- Univers DMX 9
- Univers DMX 10

Auto-orientation
des adresses DMX

BARRE D'OUTILS MATRICE



A: Intervertir la position de 2 cellules et leurs adresses DMX.

B: Supprimer ou ajouter une cellule.

C: Sélectionner certaines cellules de la matrice. Maintenir SHIFT + CLICK pour une multi-sélection.

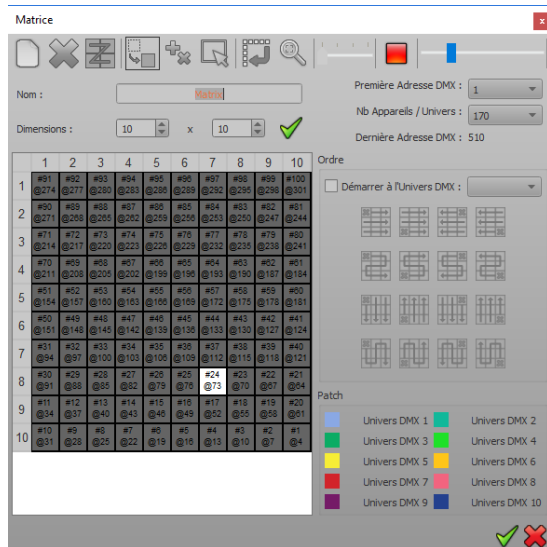
D: Supprimer les cellules sélectionnées.

E: Afficher les adresses DMX et dessine le chemin d'enchaînement des adresses.

F: Jouer un test général pour vérifier la configuration de la Matrice.

G : L'éditeur de profil permet de configurer la position des faisceaux de l'appareil sélectionnés (ce dernier doit être « multi beam » ou multi faisceaux). Attention, la modification sera effective dans la matrice uniquement. Pour que la modification soit effective par défaut, retournez dans l'éditeur de profil pour le modifier directement.

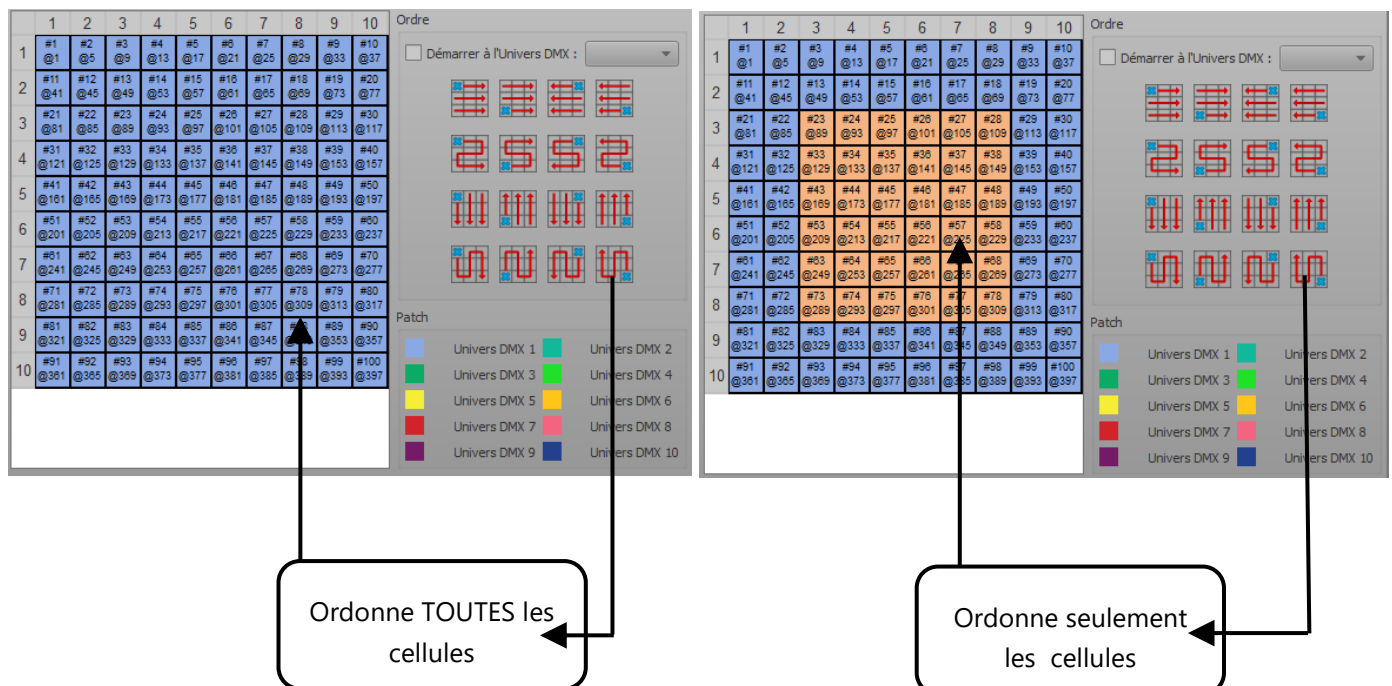
SIMULATION ET VERIFICATION DES ADRESSES DMX



L'option jouer « un test général » permet de vérifier rapidement la concordance des adresses DMX avec l'ordre des appareils physiques. Les éclairages s'allument un par un suivant l'ordre défini dans le gestionnaire de matrice, vous permettant ainsi de détecter rapidement une mauvaise organisation des profils. L'allumage des appareils dépend des présélections définies par défaut aux canaux d'un Profil. Les canaux de type Dimmer, Shutter et Iris doivent avoir une valeur par défaut correcte. Les canaux RVB (RGB) seront positionnés à leurs valeurs maximales.

ORGANISER LES CELLULES DE LA MATRICE

Il est possible de définir un ordre logique et précis pour les cellules sélectionnées et les adresses DMX des profils de la matrice. Il y a 16 configurations typiques possibles (de gauche à droite, du haut vers le bas, etc...). Choisissez la configuration correspondante à votre projet et à l'ordre de vos appareils. Après avoir sélectionné une configuration type, toutes les adresses DMX seront modifiées pour correspondre.



MODIFIER MANUELLEMENT LES ADRESSES DMX

#1	#2	#3	#4	#5	#6
@1	@4	@7	@10	@13	@16
#11	#12	#13	#14	#15	#16
@31	@34	@37	@40	@43	@46
#21	#22	#23	#24	#25	#26
@61	@64	@67	@70	@73	@76
#31	#32	#33	#34	#35	#36
@91	@94	@97	@100	@103	@106
#41	#42	#43	#44	#45	#46
@111	@114	@117	@120	@123	@126

Il est possible de réorganiser la Matrice avec de simples glisser/déposer d'une cellule vers une autre. La position de l'appareil dans la matrice ainsi que son adresse DMX sont modifiées. C'est très utile lorsque des erreurs d'adressage apparaissent sur une installation et qu'il est obligatoire de modifier le Patch pour quelques cellules.

SUPPRIMER DES CELLULES DE LA MATRICE

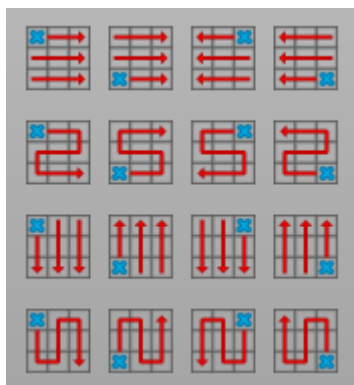
#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
@1	@4	@7	@10	@13	@16	@19	@22	@25	@28
#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
@31	@34	@37	@40	@43	@46	@49	@52	@55	@58
#21	#22	#23	#24	#25	#26	#27	#28	#29	#30
@61	@64	@67	@70	@73	@76	@79	@82	@85	@88
#31	#32	#33	#34	#35	#36	#37	#38	#39	#40
@91	@94	@97	@100	@103	@106	@109	@112	@115	@118
#41	#42	#43	#44	#45	#46	#47	#48	#49	#50
@121	@124	@127	@130	@133	@136	@139	@142	@145	@148
#51	#52	#53	#54	#55	#56	#57	#58	#59	#60
@151	@154	@157	@160	@163	@166	@169	@172	@175	@178
#61	#62	#63	#64	#65	#66	#67	#68	#69	#70
@181	@184	@187	@190	@193	@196	@199	@202	@205	@208
#71	#72	#73	#74	#75	#76	#77	#78	#79	#80
@211	@214	@217	@220	@223	@226	@229	@232	@235	@238
#81	#82	#83	#84	#85	#86	#87	#88	#89	#90
@241	@244	@247	@250	@253	@256	@259	@262	@265	@268
#91	#92	#93	#94	#95	#96	#97	#98	#99	#100
@271	@274	@277	@280	@283	@286	@289	@292	@295	@298

Avec l'outil *Supprimer* vous pouvez retirer une partie des cellules d'une matrice.

Vous devez d'abord sélectionner les cellules à retirer avec l'outil *sélectionner*.

#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
@1	@4	@7	@10	@13	@16	@19	@22	@25	@28
#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
@31	@34	@37	@40	@43	@46	@49	@52	@55	@58
#21	#22	#23	#24	#25	#26	#27	#28	#29	#30
@61	@64	@67	@70	@73	@76	@79	@82	@85	@88
#31	#32	#33	#34	#35	#36	#37	#38	#39	#40
@91	@94	@97	@100	@103	@106	@109	@112	@115	@118
#41	#42	#43	#44	#45	#46	#47	#48	#49	#50
@121	@124	@127	@130	@133	@136	@139	@142	@145	@148
#51	#52	#53	#54	#55	#56	#57	#58	#59	#60
@151	@154	@157	@160	@163	@166	@169	@172	@175	@178
#61	#62	#63	#64	#65	#66	#67	#68	#69	#70
@181	@184	@187	@190	@193	@196	@199	@202	@205	@208
#71	#72	#73	#74	#75	#76	#77	#78	#79	#80
@211	@214	@217	@220	@223	@226	@229	@232	@235	@238
#81	#82	#83	#84	#85	#86	#87	#88	#89	#90
@241	@244	@247	@250	@253	@256	@259	@262	@265	@268
#91	#92	#93	#94	#95	#96	#97	#98	#99	#100
@271	@274	@277	@280	@283	@286	@289	@292	@295	@298

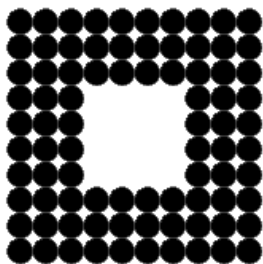
Puis supprimez et créez un trou dans la matrice. La suppression libère les adresses DMX.



Il est possible de réutiliser les adresses libres et d'optimiser son Patch en sélectionnant l'une de 16 configurations types. L'ordre des adresses DMX sera réaffecté et prendra en compte les cellules vides en positionnant toutes les adresses des appareils les unes à la suite des autres. Ce procédé permet de gagner de l'espace DMX sur votre Patch et de récupérer des canaux DMX libres pour ajouter d'autres appareils. Le logiciel peut gérer jusqu'à 32 univers dans une matrice.

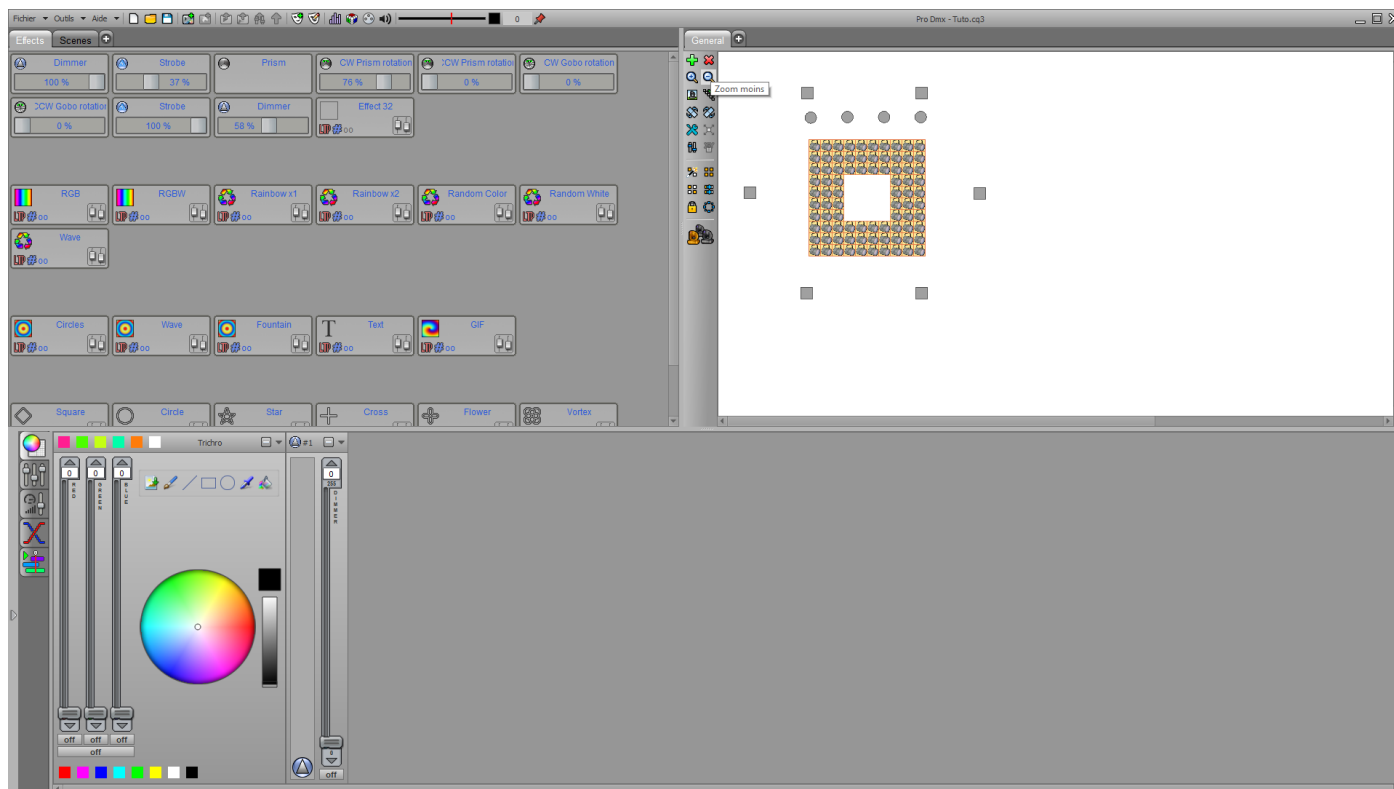
Supprimer et réorganiser des cellules permet à l'utilisateur d'agrandir la dimension et la résolution d'une matrice sans être obligé de déplacer les appareils et modifier leurs adresses manuellement.

METTRE A JOUR OU MODIFIER LE PATCH EN MODE MATRICE



Il est possible de modifier le Patch à tout moment pour ajouter, supprimer ou changer les adresses des profils en cliquant sur le bouton *Ajouter* de la barre d'outils. Les modifications apparaîtront dans la zone de sélection après confirmation du nouveau Patch. Dans le cas de modifications d'adresses, le contenu des scènes et des programmes est automatiquement déplacé vers les nouvelles adresses.

CONSEQUENCES DU PATCH DANS LE LOGICIEL



Lorsque les adresses des profils correspondent aux adresses DMX des éclairages, le patch peut être validé en cliquant sur OK. Le logiciel récupère toutes les informations du patch pour générer des presets, de nouvelles fonctionnalités et des effets spécifiques aux types d'appareils utilisés et ajouté dans le patch.

Tous les profils apparaissent alors dans le mode éditeur. Les pictogrammes des appareils sont affichés dans la zone 2D de sélection ce qui permet à l'utilisateur de visualiser son projet dans son ensemble.

Vous pouvez maintenant à tout moment créer et mettre à jour votre Patch DMX et utiliser les contrôles du logiciel.

Souvenez-vous, l'exactitude de votre patch constitue la base d'une bonne programmation DMX. La prochaine étape consiste à créer des scènes, des programmes et des séquences DMX qui constitueront votre Show final. Grâce une méthodologie simplifiée et des fonctionnalités optimisées, la création d'un show DMX devient rapide et accessible à tous. Référez-vous au chapitre 3 **Comment utiliser les Contrôle Live** pour réaliser un superbe show DMX.