



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT GERER LES PROJECTEURS

V 1.0.12

SOMMAIRE

Introduction	3
Obtenir le patch du logiciel de contrôle	3
Notification du patch 3D	4
Sélection et placement des appareils	5
Barre du menu patch.....	6
Supprimer certains appareils du patch 3D actuel	7
Paramètres des Projecteurs	8
Modification de l'inclinaison des projecteurs non robotisés.....	9
Dupliquer les projecteurs	10

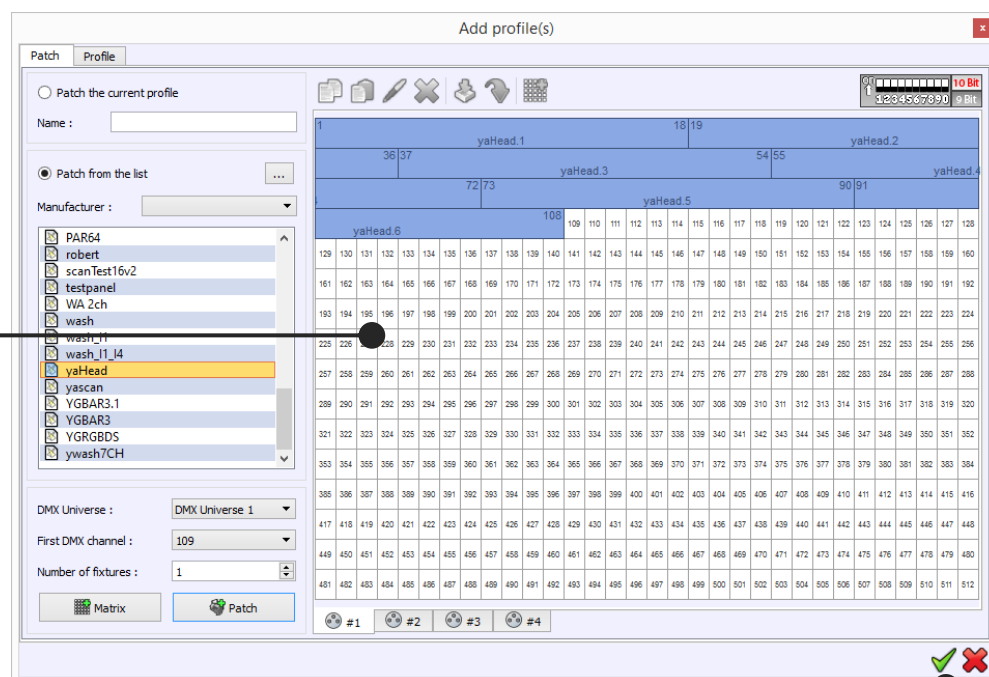
INTRODUCTION

Ce chapitre décrit comment obtenir le patch à partir du logiciel de contrôle de l'éclairage et de la façon de gérer les projecteurs dans la vue 3D.

OBTENIR LE PATCH DU LOGICIEL DE CONTROLE

Lorsque vous démarrez la 3D à partir du logiciel de contrôle de l'éclairage, la 3D va automatiquement vous proposer d'importer le patch des appareils. Et chaque fois que le patch sera modifié dans le logiciel de contrôle, si la 3D est en marche, il vous sera demandé si vous souhaitez importer le nouveau patch.

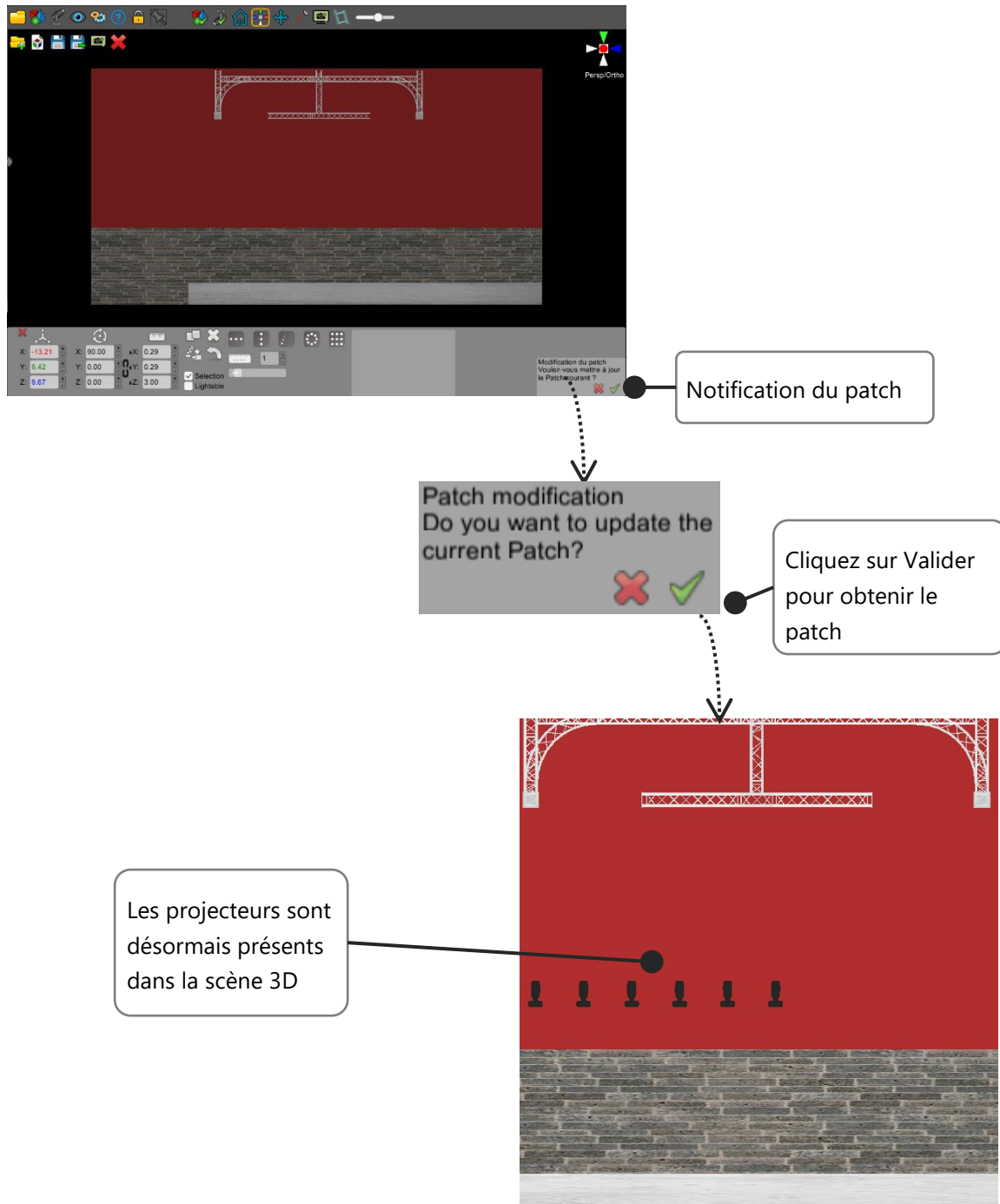
Fenêtre du Patch du logiciel de contrôle d'éclairage.



Chaque fois que vous validez, la 3D vous avertira et proposera d'importer le patch.

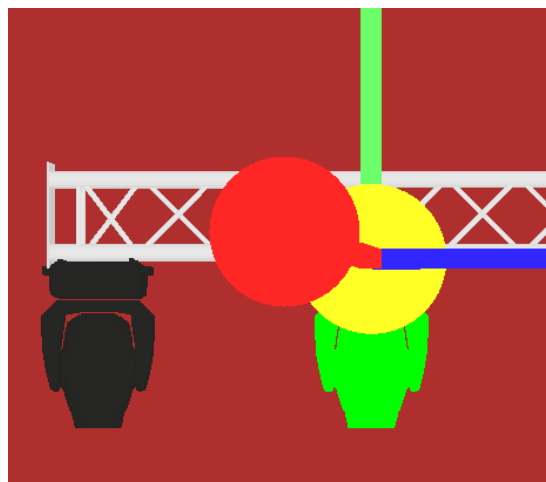
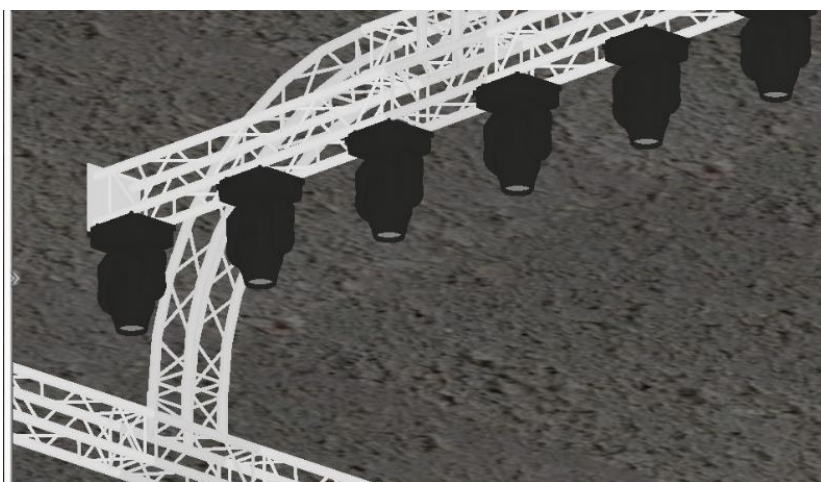
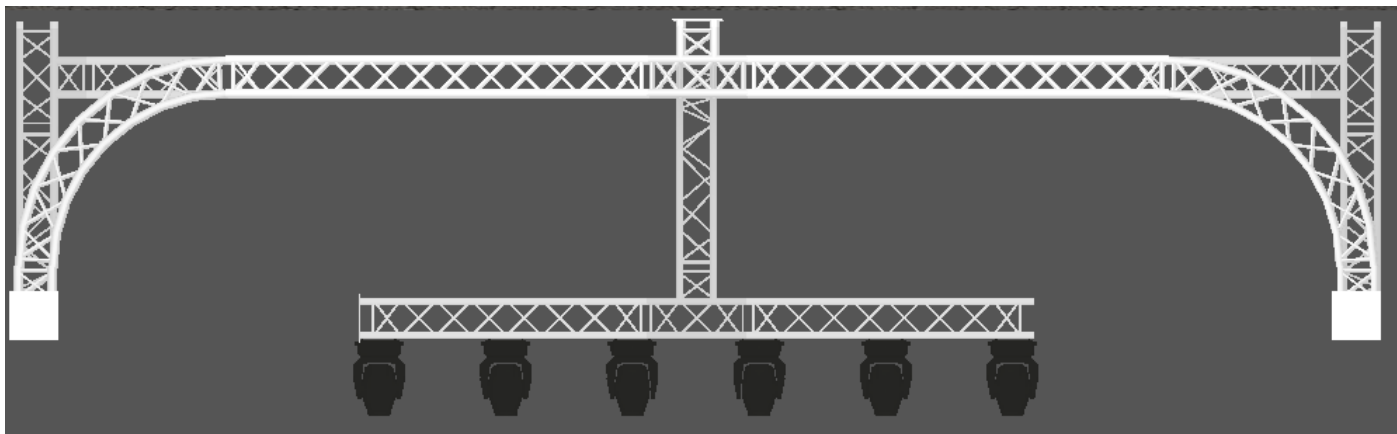
NOTIFICATION DU PATCH 3D

Au démarrage de la 3D et ensuite chaque fois que le patch sera modifié, vous obtiendrez ce message de notification dans le coin inférieur droit de la fenêtre 3D:



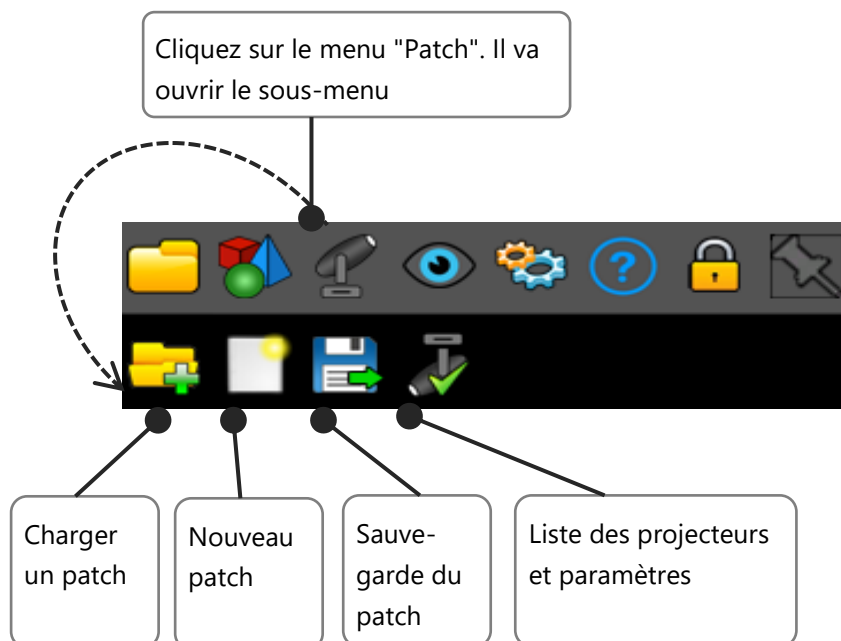
SELECTION ET PLACEMENT DES APPAREILS

Vous pouvez sélectionner, déplacer, faire pivoter un appareil comme tout autre type d'objets dans la 3D. Pour plus de détails sur la gestion des positions des objets, se référer à la section "**Comment créer une scène 3D.pdf**".



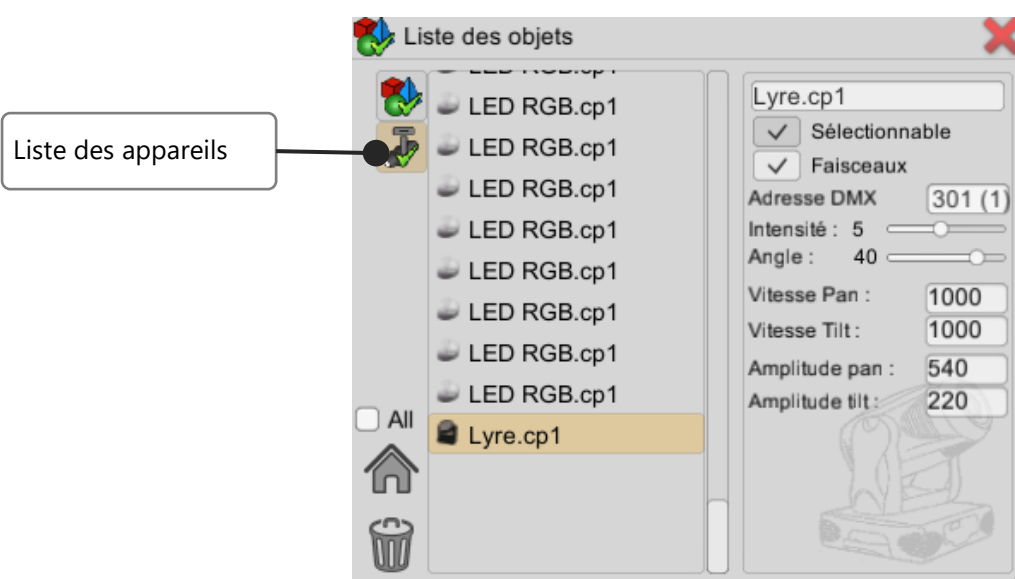
Il est possible de sélectionner rapidement tous les projecteurs de même modèle, en utilisant la touche SHIT + Cliquez sur l'appareil...

Il est aussi possible de sélectionner plusieurs appareils de type différents en utilisant la combinaison Ctrl + 1 2 3.
Exemple : Ctrl+1 Sélectionne tous les 1er type d'appareils (Modèle 1) du patch et Ctrl+2 pour sélectionner le 2ème type d'appareil (Modèle 2).

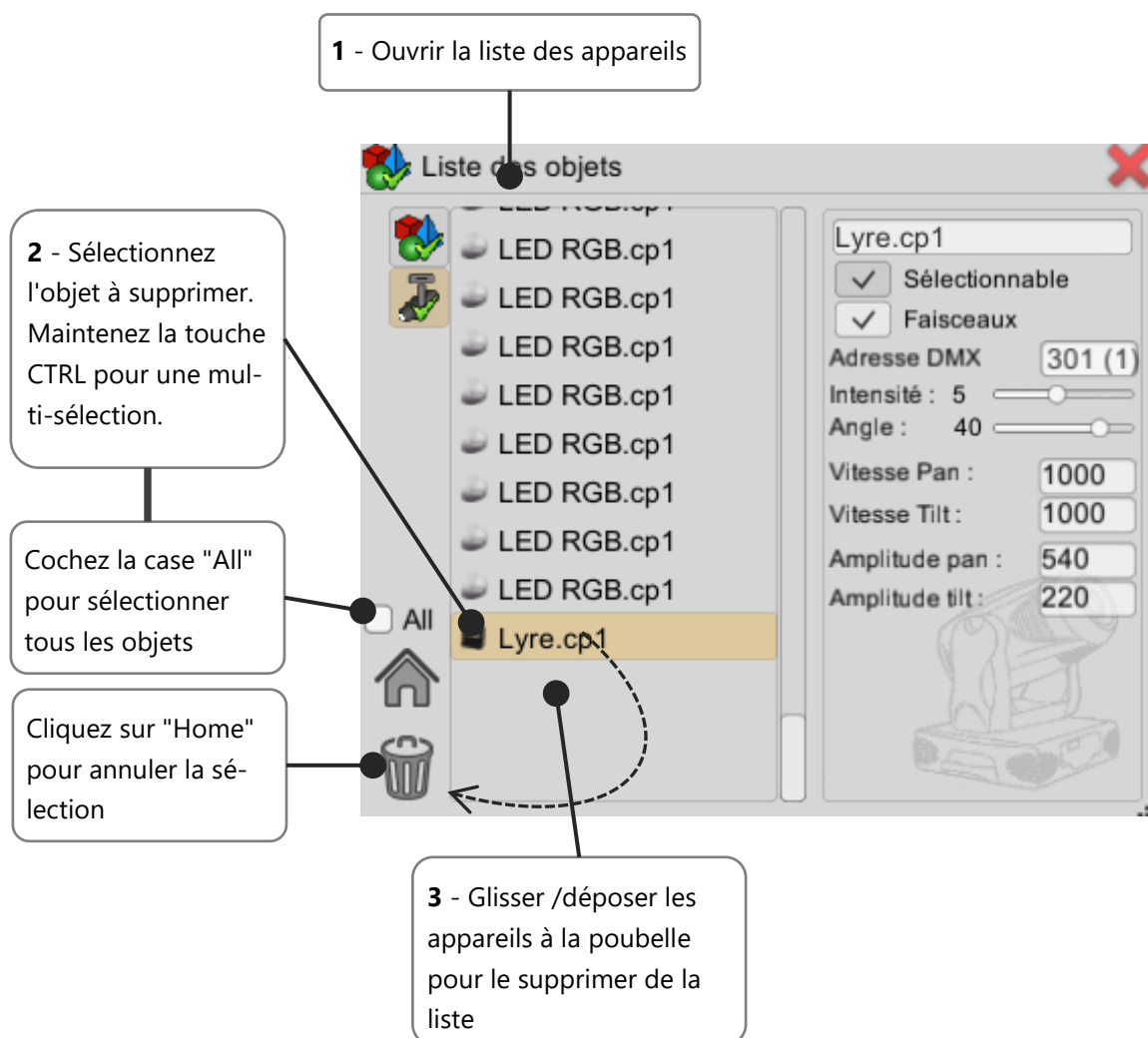


Les fonctionnalités du menu Patch:

- **Charger un patch:** Il est possible de charger un patch qui a été précédemment enregistré par le logiciel 3D.
- **Enregistrer un patch:** Il est possible de sauvegarder le patch en cours dans un fichier 3D. Vous serez en mesure de le recharger et de trouver vos appareils dans les positions correctes.
- **Nouveau patch:** Retirez tous les appareils actuels dans la scène 3D.
- **Liste des appareils et les paramètres:** Ouvrez la liste des projecteurs



SUPPRIMER CERTAINS APPAREILS DU PATCH 3D ACTUEL



Dans la liste des appareils 3D, il est possible d'ajuster certaines propriétés comme l'angle, la luminosité et aussi les amplitudes de Pan / tilt des mouvements.

1: Ouvrir la liste des appareils

2: Sélectionnez l'objet à supprimer. Maintenez la touche CTRL pour du multi-sélection.

Cochez la case "All" pour sélectionner tous les objets

Cliquez sur "Home" pour annuler la sélection

Rend possible ou non la sélection

Afficher/cacher le faisceau lumineux

Ajuster les vitesses des mouvements pan / tilt

Ajuster la puissance des faisceaux

Ajuster l'angle d'ouverture des faisceaux

Ajuster l'amplitude des mouvements pan / tilt

Liste des objets

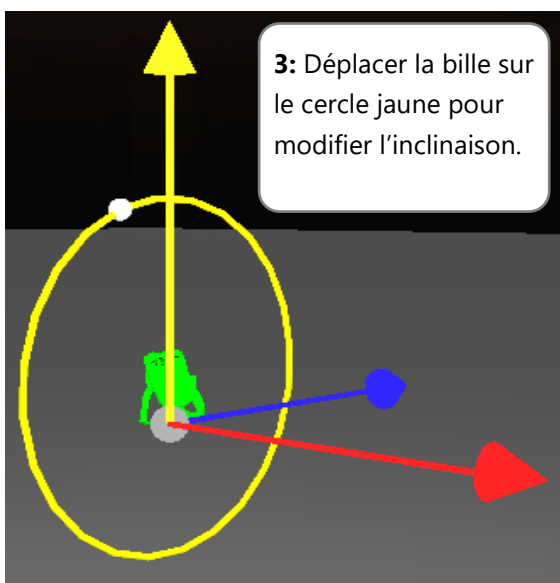
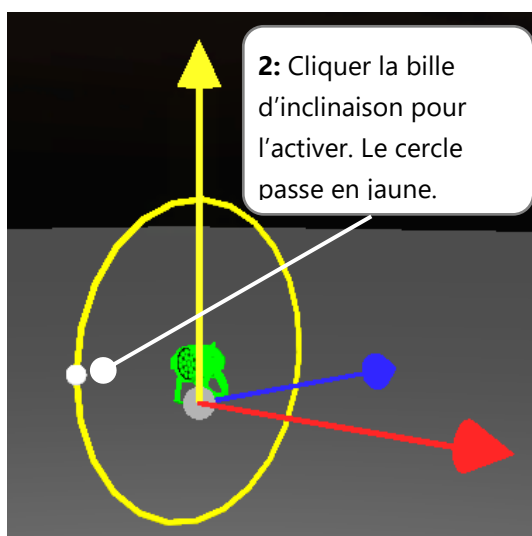
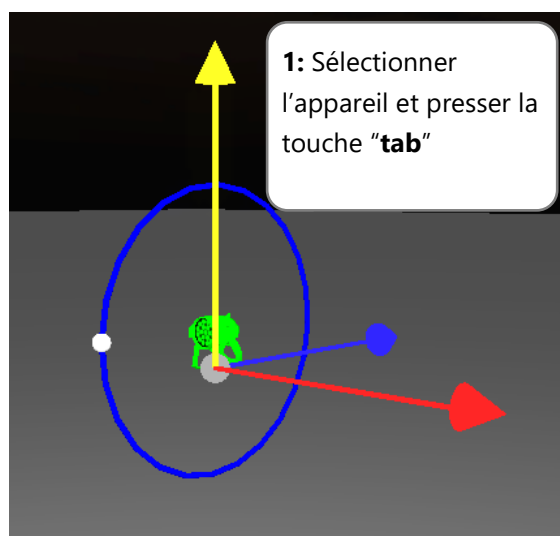
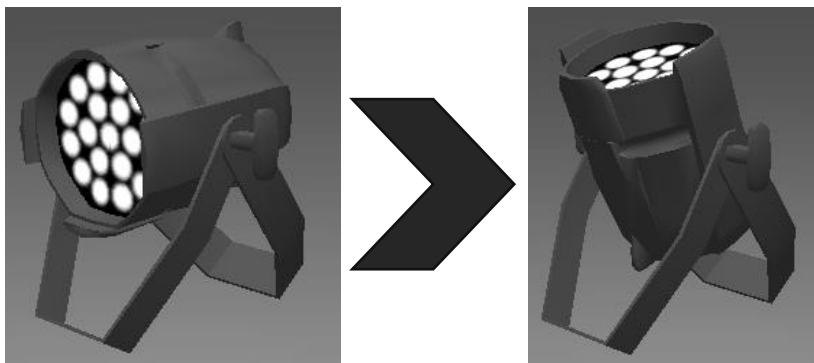
- LED RGB.cp1
- LED RGB.cp1
- LED RGB.cp1
- LED RGB.cp1
- LED RGB.cp1
- LED RGB.cp1
- LED RGB.cp1
- Lyre.cp1

☐ All

Lyre.cp1

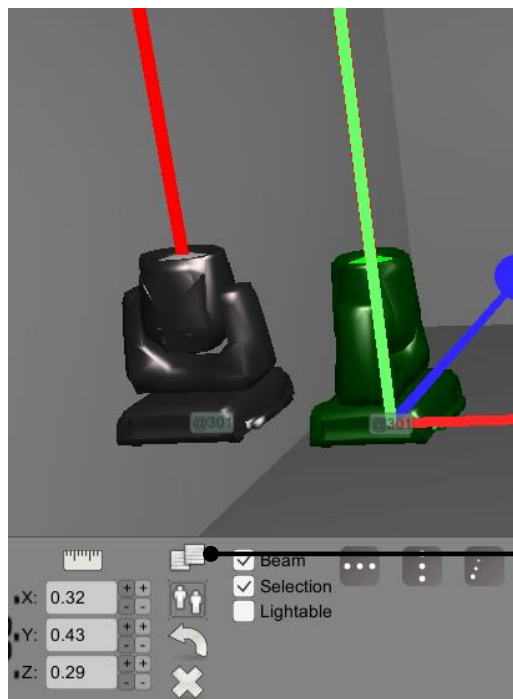
- ☒ Sélectionnable
- ☒ Faisceaux
- Adresse DMX: 301 (1)
- Intensité: 5
- Angle: 40
- Vitesse Pan: 1000
- Vitesse Tilt: 1000
- Amplitude pan: 540
- Amplitude tilt: 220

MODIFICATION DE L'INCLINAISON DES PROJECTEURS NON ROBOTISES

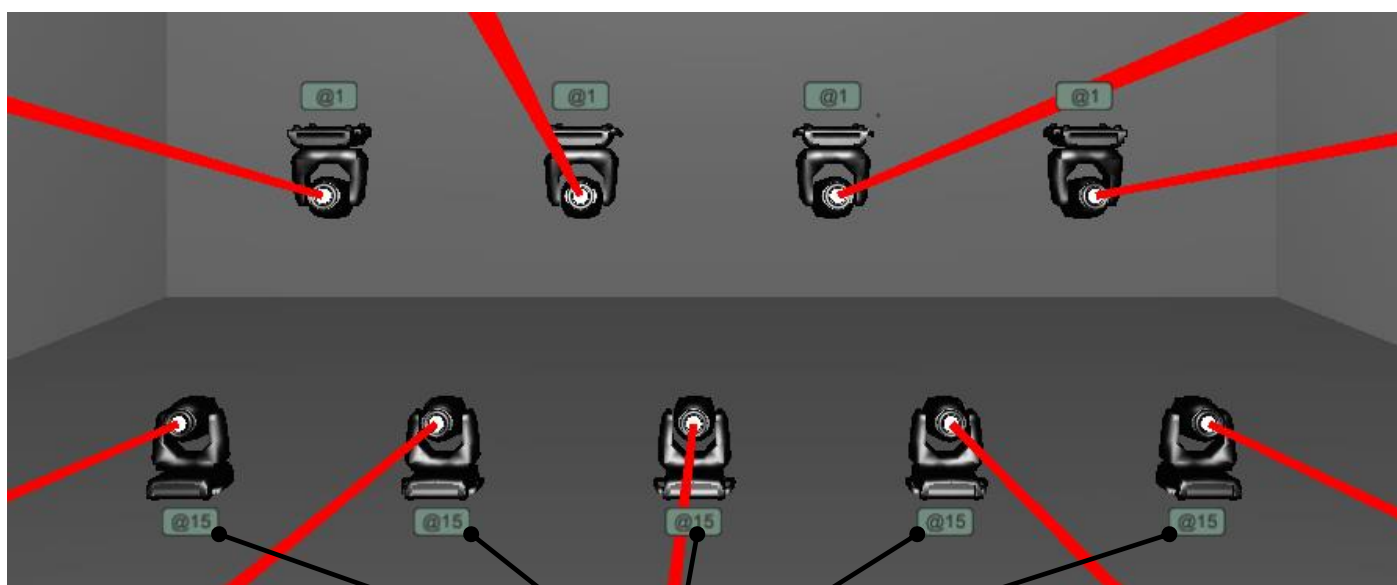


DUPLIQUER LES PROJECTEURS

Il est possible de dupliquer un projecteur afin d'ajouter des projecteurs identiques avec la même adresse DMX.



Selectionner l'appareil et cliquer sur Dupliquer



Adresse DMX identique