

FreeStyler Manuel Fr

Traduction automatique Google le 3/11/2019

Sommaire

Informations sur le logiciel	5
Questions système	5
Interfaces DMX prises en charge	7
Liste des interfaces DMX non officielles prises en charge	9
Barre d'outils.....	10
Setup.....	12
Menu des paramètres.....	12
Ajouter / Supprimer des fixtures	12
Configuration de FreeStyler	12
Utiliser des couleurs globales	13
Thème sombre	13
Ajouter et supprimer des projecteurs dans FreeStyler.....	14
Menu de configuration - Contrôle externe.....	30
Menu de configuration - Préférences.....	33
À quoi servent les fichiers d'emplacement?	43
Comment l'utiliser.....	43
Fonction de sauvegarde / restauration.....	45
Comment l'utiliser.....	46
Démarrage du luminaire, valeurs favorites et d'arrêt	48
Contrôle externe - Vue d'ensemble.....	50
Commandes externes.....	55
Master Command	55
DMX400	56
Exécuter la commande / GO	56
Zone et groupes	57
Contrôle des luminaires	61
Séquence.....	68
Fenêtre de repère	69

Fenêtre Cue - Bouton FastCue	72
Submaster	74
Boutons de dérogation	81
Contrôle externe	83
Fumée	86
Autre	86
Fonctions principales	88
Blackout	88
Bascule préférée	89
Interrompre le gel	89
Master Intensity	90
Les systèmes de dérogation de freestyler ou le triangle bleu	90
Contrôle des luminaires	93
Symboles de montage	93
Ajouter et supprimer des projecteurs dans FreeStyler	95
Sélection du luminaire	95
Panneau de sélection des luminaires.	98
Groupes de montage - Créer des groupes	100
Paramètres de montage avancés.....	103
Panneau de faisceau	105
Panneau de lampe	107
Panneau de gobo	116
Panneau de couleur	117
Contrôle de la couleur.....	119
Panneau Macro	124
Pan / Tilt Panel	125
Fanning.....	130
Formes de Bézier.....	134
Panneau d'encadrement.....	138
Panneau de brouillard / fumée	139
Curseurs (Coté droit).....	140
Création de Séquences	143
Séquence Créateur / Editeur.....	143
NOTE IMPORTANTE	143
Ouvrez l'éditeur de séquence	143
Créer une séquence	144
Sauvegarder une séquence.....	145
Charger une séquence	146

Editer une séquence	147
Mode hors-ligne.....	147
Les options	148
Lancer une séquence	149
FX.....	151
Compréhension de Séquences.....	161
NOTE IMPORTANTE	161
Qu'est-ce qu'un fichier de séquence (* .chb)	161
Structure du fichier de séquence.....	161
Comment puis-je voir / éditer le contenu du fichier de séquence.....	162
Relation Cue - Séquence.....	170
Submasters.....	170
Boutons Cuelist	171
Liste de repères	173
Dépannage	176
Caractéristiques Freestyler	176
Freestyler Addons	181
Préréglé.....	184
Relecture.....	187
Séquence de lecture.....	187
Lecture d'une séquence.....	187
Autres fonctions / options de cue.....	188
Liste de repères	190
Relation Cue - Séquence.....	193
Submasters.....	193
Boutons Cuelist	194
Config Submaster.....	195
Config Submaster	195
Groupes de sous-maîtres	196
Fonctions d'intensité (HTP).....	196
LTP.....	197
Boutons de dérogation.....	198
Options supplémentaires:.....	199
Vous voulez plus de boutons?	199
Timecode.....	201
Différences	201
Activer le timecode	201
Utiliser le timecode.....	201

Utilisation de DMX400	202
Configuration.	202
Contrôle DMX400.....	203
Exécuter la commande.....	206
Menu de sortie DMX.....	207
Afficher la sortie.....	207
SunTriX et LedTriX - Comment faire	210
introduction	210
Installer	210
Réglage précis: espacement et décalage.....	210
Utilisation de SunTriX et LedTriX.....	210
Animations personnalisées	210
Remarque.....	211
LedTrix - Fenêtre principale	212
LedTrix - Fenêtre d'installation	215
Images, lorsque le pixel est 3RGB couleurs les unes à côté des autres.....	218
Interface Son / Lumière.....	220
Caractéristiques Sound 2 Light	221
Utiliser le son pour allumer.....	222
Exemples de programmation.....	226
Fonction aléatoire.....	226
Option de lecture - Désactiver tous les fondus	228
Lumière fixe simple.....	230
3D Easy View	233
Configuration de base.....	233
Tutoriel de séquence simple.....	234
Matrice.....	234
Séquences et regroupements les regroupant.	234
Tutoriel arc-en-ciel.....	237
Tutoriel Tilt Wave	239
Comment utiliser les faders Sub Master pour des contrôles autres que l'intensité.	241

Informations sur le logiciel

Questions système

Cette page remplace l'ancienne [configuration matérielle requise](#).

Configuration requise.

Quelles sont les exigences du système?

C'est une très bonne question.

Le logiciel est conçu pour fonctionner sur tous les ordinateurs Windows.

Selon la complexité de la configuration, plus de ressources sont nécessaires.

Comme Raphael ne peut pas avoir beaucoup de PC en marche et en tester les versions, le test sur de petits PC (à la retraite) incombe aux utilisateurs du forum.

Une configuration de base avec seulement un ordinateur portable et un dongle usb-dmx.

La 3D Easy View non utilisée peut fonctionner sur presque tous les ordinateurs pouvant démarrer.

Pour le moment, la version 3.4.6 de FreeStyler est compatible avec un Pentium, 1,73 MHz , 1 Go de RAM sans problèmes.

Mais il est possible que sa capacité de stockage soit aussi basse que celle de FreeStyler 3.2.0 sur 386 avec 64 Mo de RAM.

Cela peut prendre un peu plus de temps pour charger les appareils et faire la séquence, mais la lecture fonctionnera parfaitement.

À l'autre extrémité, un système FreeStyler fonctionnant pleinement avec:

4 moniteurs (un écran tactile et un réservé à la vue facile 3D, où la vue facile 3D a beaucoup de graphiques à mettre à jour)

Interface Midi complète avec midi-ox ou un autre logiciel de manipulation midi

interface iPhone, iPad ou Android

Manette

Nécessitera un PC assez rapide.

Puis-je exécuter plusieurs instances de FreeStyler DMX sur le même PC?

C'est l'une des questions qui se posent de temps en temps.

Il est uniquement possible d'exécuter un FreeStyler DMX 512 à la fois sur chaque PC.

Si plus de 512 canaux sont nécessaires, il doit alors être divisé sur plusieurs PC.

Il est bien sûr possible d'installer plusieurs versions de FreeStyler dans différents dossiers, mais comme mentionné ci-dessus, une seule peut être exécutée à la fois.

Plate-forme FreeStyler

FreeStyler n'existe que sur la plate-forme Windows. Il fonctionnera sous XP, SP3 ou supérieur.

Il n'existe pas dans une version de plate-forme Mac ou Linux native.

Clés USB-DMX

Tous les dongles supportés fonctionneront sur FreeStyler, mais si vous avez un dongle qui ne figure pas dans la liste, déposez une note sur le forum d'assistance, elle sera ajoutée rapidement.

Il existe deux types de dongles. Ceux avec générateur d'horloge intégré et ceux avec.

Celui qui n'a pas de générateur d'horloge intégré obtient l'horloge DMX du PC, ce qui nécessitera bien sûr des ressources.

Les dongles plus professionnels intègrent cette génération d'horloge.

Si un dongle doit être recommandé, c'est «Enttec pro» car il possède un générateur d'horloge intégré.

[Interfaces DMX prises en charge](#)

Écrans tactiles

FreeStyler n'a aucune exigence en matière de moniteurs à écran tactile; les exigences du fabricant doivent donc être vérifiées.

Interfaces Midi

FreeStyler prend en charge 1 canal Midi et donc 127 + 0 notes.

Les notes doivent être CC, (Control Change) et une plage de valeurs de 0 à 127 (7 bits)

Wings Enttec

Les ailes Enttec sont produites par <http://www.enttec.com>

Il n'y a pas d'exigence particulière sur ce sujet.

Télécommande

iPad:

- S'il vous plaît entrer des informations si vous en avez ou poster dans le forum sous WIKI alors nous allons essayer de le placer ici -

iPhone:

- S'il vous plaît entrer des informations si vous en avez ou poster dans le forum sous WIKI alors nous allons essayer de le placer ici -

Appareils Android

L'application Android s'exécutera sur Android 1.6 et les versions ultérieures.

Lien: <https://play.google.com/store/apps/details?id=matthewgroberts.FsRemote>

Manettes de jeu

FreeStyler fonctionne avec une manette de jeu normale, mais peut également fonctionner avec les commandes PS ou Xbox.

Si des contrôleurs PS ou Xbox sont utilisés, un pilote qui convertit le contrôle en une interface normale est nécessaire, mais vous pouvez le trouver sur le réseau.

TCP / IP, API

Cette partie est utilisée lorsque FreeStyler s'exécute en mode serveur et qu'il n'y a pas d'exigences particulières pour le moment.

Interfaces DMX prises en charge

Vous trouverez ci-dessous une liste des interfaces DMX prises en charge avec lesquelles FreeStyler peut communiquer.

Horloge DMX:

I = horloge interne

PC = horloge générée par PC

Pilote: FT / FTDI = série FT-X <http://www.ftdichip.com/Drivers/D2XX.htm>

INTERFACE	L'horloge	Canaux	Connexion	Driver	Lien
Rémanence					
Art-Net					
AVR DMX					
Scan AVR					
Cinetix USB / DMX box					
Illumination numérique					
DMX4ALL		512	USB		http://www.dmx4all.de/
DMX4ALL 3ème génération		512	USB		http://www.dmx4all.de/
DMXChaser		128	USB		http://dmxchaser.de/
DMXking USB DMX512-A	je	512	USB	FTDI	http://www.dmxking.com/
Dworkin					
Dworkin Pro					
DXPACK					
Easyase					
ELC Sidekick		512			http://www.elclighting.com/
Elektuur LPTDMX		480	LPT		http://www.elektor.com/magazines/2002/april/lpt-dmx-interface.55655.lynkx
Enttec ODE		512	NET		http://www.enttec.com/
Enttec ouvert DMX	PC	512	USB		http://www.enttec.com/
Enttec PRO	je	512	USB	FTDI	http://www.enttec.com/
Espion II		512	USB		http://www.robertjuliat.fr/
Eurolite USB-DMX		512	USB	FT	http://www.eurolite.de

INTERFACE	L'horloge	Canaux	Connexion	Driver	Lien
EUROLITE USB-DMX512 Pro	je	512	USB	FTDI	http://www.eurolite.de
Gus Electronics USB-VL344		512	USB		http://www.guselectronics.com/
JMS USB2DMX					http://www.usb2dmx.com/
JPK RS232-DMX					
JPK USB-DMX					
Kristof Nys 64		64	LPT		http://users.skynet.be/kristofnys/
LPR2DMX		512	LPT		http://www.lighting-solutions.de/
Interface MADRIX		512	USB		http://www.madrix.com/
Manolator MegaDMX		256	USB		http://freedmx.com/
Milford Instruments 1-463		112	RS232		http://www.milinst.com/
MiniDMX		512	RS232		http://www.dzionsko.de/
Monacor 120 (IMG Stageline)		120			http://www.monacor.de/startseite/
Monacor 510 (IMG Stageline)		510	USB		http://www.monacor.de/startseite/
Monacor 60 (IMG Stageline)		60			http://www.monacor.de/startseite/
NVENT FreeDMX		512	USB		http://www.nvent.de/
NVENT Opencore DMX		512	USB		http://www.nvent.de/
NVENT ProDMX		512	USB		http://www.nvent.de/
Oksid DMX					
Oksidizer USB2DMX (Elektor)		512	USB		http://jeanmarclienher.homepage.bluewin.ch/usb2dmx/index_fr.html
Parzic					
Peperoni léger Rodin 1,2		512	USB		http://www.peperoni-light.de/
Reve des productions		512	USB		http://www.reve-production.com/

INTERFACE	L'horloge	Canaux	Connexion	Driver	Lien
Sunlite		512	USB		http://www.nicolaudie.com/
Sunlite 2006		512	USB		http://www.nicolaudie.com/
uDMX		512	USB		http://www.anyma.ch/research/udmx/
USBDMX.COM		512	USB		http://usbdmx.com/
USB-DMX512					
Velleman K8062 / VM116		512	USB		http://www.velleman.eu/
Interface virtuelle					Interface logicielle pour une vue facile en 3D

Liste des interfaces DMX non officielles prises en charge

Cette liste d'interfaces fonctionne avec FreeStyler mais ne figure pas dans la liste officielle des interfaces DMX prises en charge.

Il vous indique quelle est l'interface DMX non prise en charge et quelle interface DMX sélectionner dans FreeStyler, ainsi que quelques remarques ou commentaires à propos de son utilisation.

Version de FreeStyler	Interface non supportée	Interface prise en charge sélectionnée dans FreeStyler	Canaux	posté par	Remarques ou commentaires
n / a	DJ américain myDMX	Sunlite 2006	512	DJChris8805	http://www.freestylersupport.com/fsforum/viewtopic.php?f=10&t=1082
3.3.2	Câble USB Sweetlight	EuroLite USB-DMX	512	remco_k	“DJLP” sur ce forum néerlandais a fait le test. Simulation utilisateur notée : Utiliser le pilote officiel Sweetlight V1.04 (Win7 x64)
n / a	Daslight DVC2 Gold	DXPACK	512	jonny bon	Testé par Onge.
n / a	Gus Electronics USB-VL344	Enttec Open-DMX	512 (non testé)	DJC	
3.4.0	Robot Electronics USB-RS485	Enttec Open-DMX	512 (non monosodi testé)		Clé USB extrêmement bon marché basée sur FTDI232. Pilotes non requis pour Win7 x64.

Version de FreeStyl er	Interface non supportée	Interface prise en charge sélection née dans FreeStyle r	Canaux	posté par	Remarques ou commentaires
3.4.4	Triangle Lights USB-DMX 512	uDMX	512	Buttza	Dongle USB très bon marché. Le pilote est requis mais peut être téléchargé à partir du lien de la boutique Triangle Lights ebay.
	Triangle Lights USB-DMX 512	Enntec ouvert DMX	512	PlayStatio n	

Barre d'outils



[Sélection du luminaire](#)



[Désélection des appareils](#)



[Description du panneau - Panneau de lampe](#)



[Description du panneau - Panneau de gobo](#)



[Description du panneau - Panneau de couleur](#)



[Description du panneau - Pan / Tilt Panel](#)



[Description du panneau - Panneau de faisceau](#)



[Description du panneau - Panneau Macro](#)



[Description du panneau - Panneau d'encadrement](#)



[Description du panneau - Panneau de commande personnalisé](#)



Cette icône ouvre tous les panneaux liés au projecteur sélectionné.



[Utilisation de Magic 3D Easy View](#)



[Séquence Créateur / Editeur](#)



[Séquence de lecture](#)



[Boutons de dérogation](#)



[Utilisation de cues et de submasters](#)



[Interface Son / Lumière](#)



[Description du panneau - Panneau de brouillard / fumée](#)



[Utilisation de DMX400](#)



[coupure électrique](#)



[Bascule préférée](#)



[Interrompre le gel](#)



[Intensité de maître](#)



[Exécuter la commande](#)

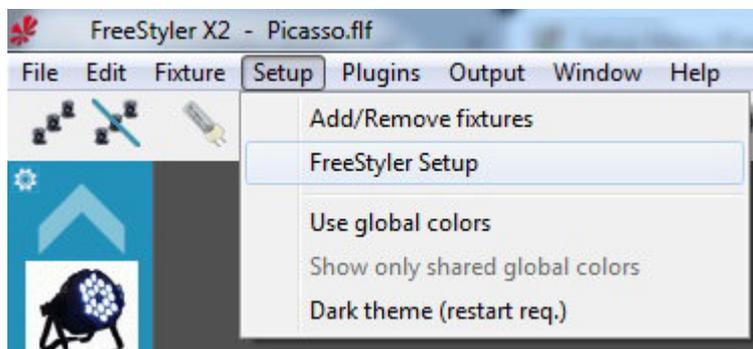


[Les systèmes de dérogation de freestyler ou le triangle bleu](#)

Setup

Menu des paramètres

Le menu d'installation de FreeStyler se trouve sous «Installation».



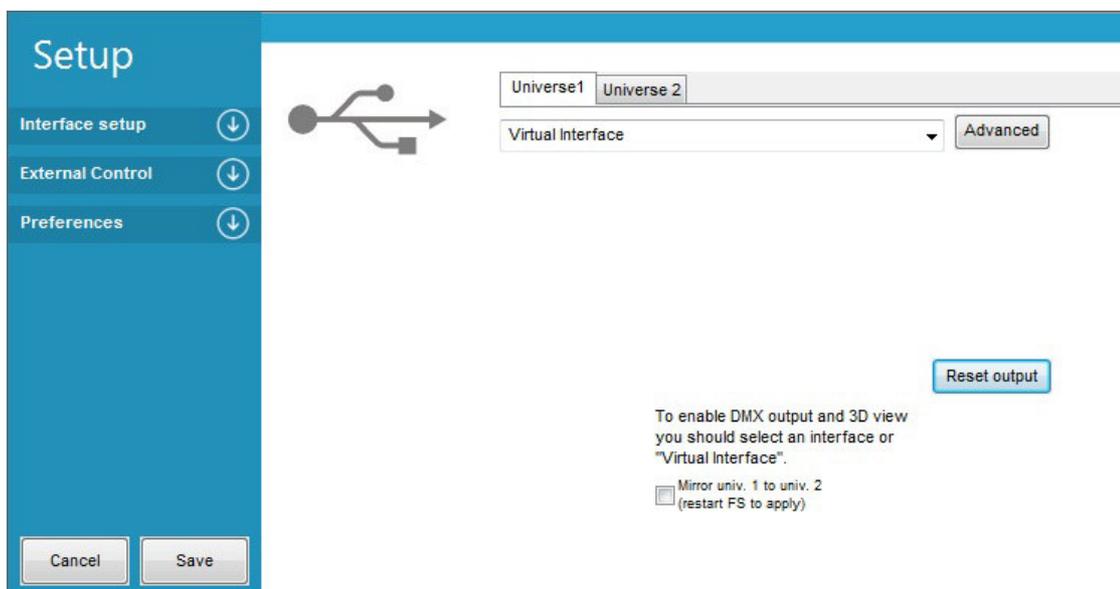
Sous ce menu, vous pouvez trouver et définir les éléments suivants.

Ajouter / Supprimer des fixtures

[Ajouter et supprimer des projecteurs dans FreeStyler](#)

Configuration de FreeStyler

Configuration d'interface



Si FreeStyler est utilisé pour une démonstration sans interface ni vue 3D, vous pouvez utiliser «Interface virtuelle».

En tant que paramètre «Avancé», le taux de rafraîchissement de la sortie peut être défini. Ceci détermine la fréquence de mise à jour des appareils.

Une valeur inférieure donnera une vitesse plus élevée.

Remarque: Certains appareils peuvent, s'ils ont été réinitialisés via DMX, être surchargés de données et

effectuer ainsi une réinitialisation. Donc, ne courez pas à une vitesse supérieure à celle nécessaire. CONSEIL: la vue 3D et le périphérique DMX peuvent également fonctionner en même temps.

Réinitialiser

Cela règle toutes les valeurs DMX de la sortie sur 0. Cela peut être utile si quelque chose échappe à tout contrôle et si un début avec les valeurs de base est nécessaire. Alternative FreeStyler peut être redémarré.

Les interfaces prises en charge peuvent être trouvés ici. [interfaces dmx supportées](#)

Contrôle [externe configuration contrôle externe](#)

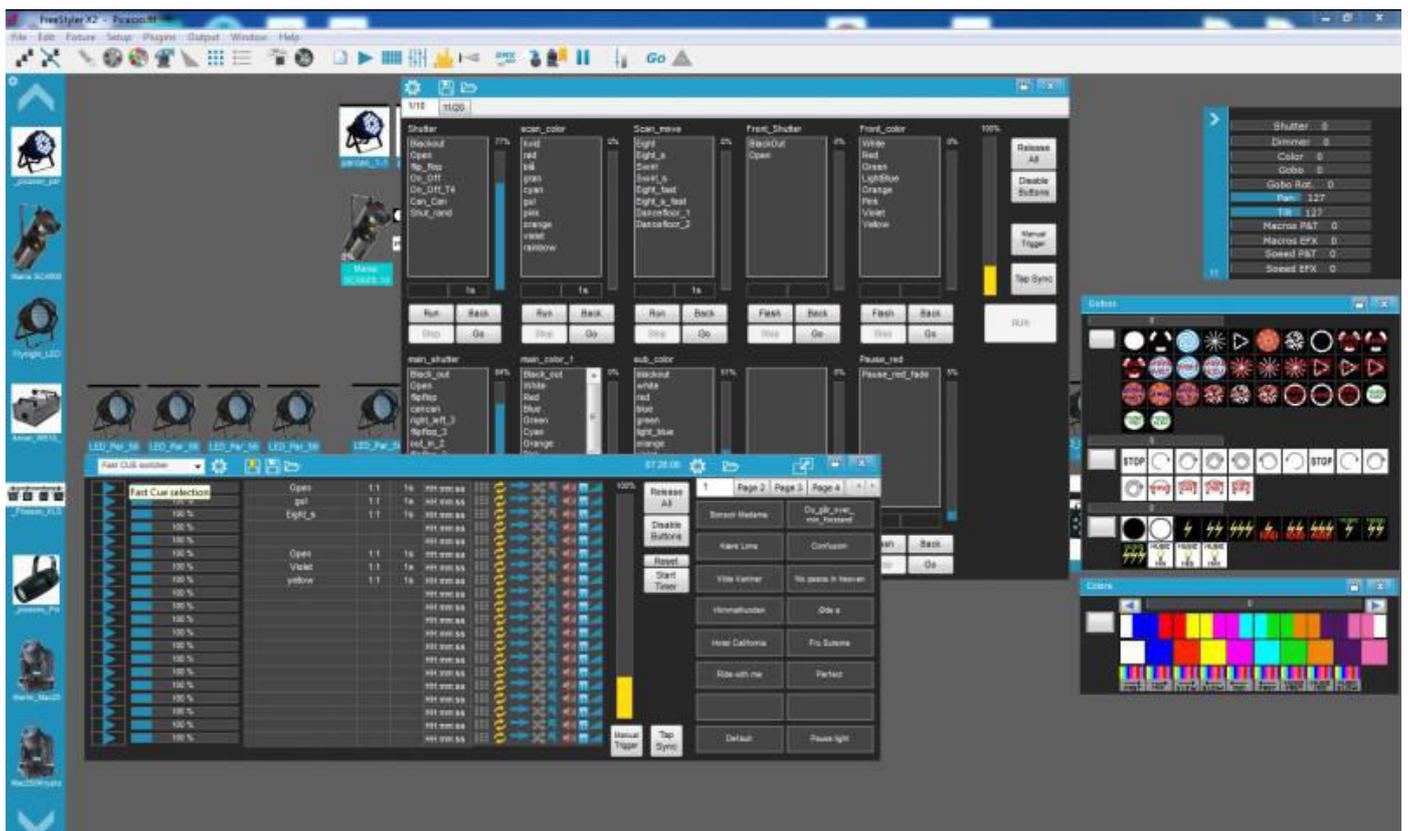
Préférences [setup menu preferences](#)

Utiliser des couleurs globales

[Couleurs globales](#)

Thème sombre

Le thème foncé change la couleur d'arrière-plan dans les panneaux du blanc au gris foncé.



Ajouter et supprimer des projecteurs dans FreeStyler

Ajouter et supprimer des fixtures dans FreeStyler est assez simple, mais quelques directives ne vous iraient pas. Aussi connu sous le nom de correction.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, installez FreeStyler et lancez FreeStyler.

Remarque:

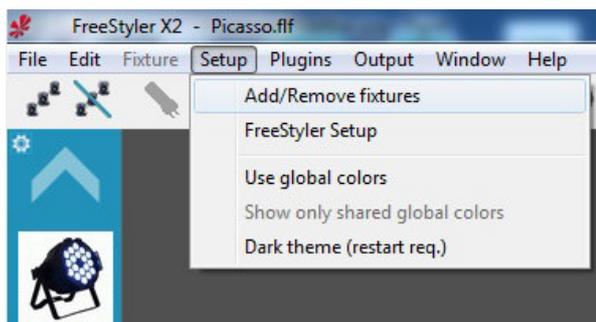
Les exemples ci-dessous sont basés sur différentes versions de FreeStyler et montrent en réalité que ce programme est actif. Cela signifie également qu'il y a un écart mineur entre les chiffres indiqués et la dernière version. Les écarts ne sont pas si importants et cette partie n'a donc pas été mise à jour.

Ajouter des fixtures

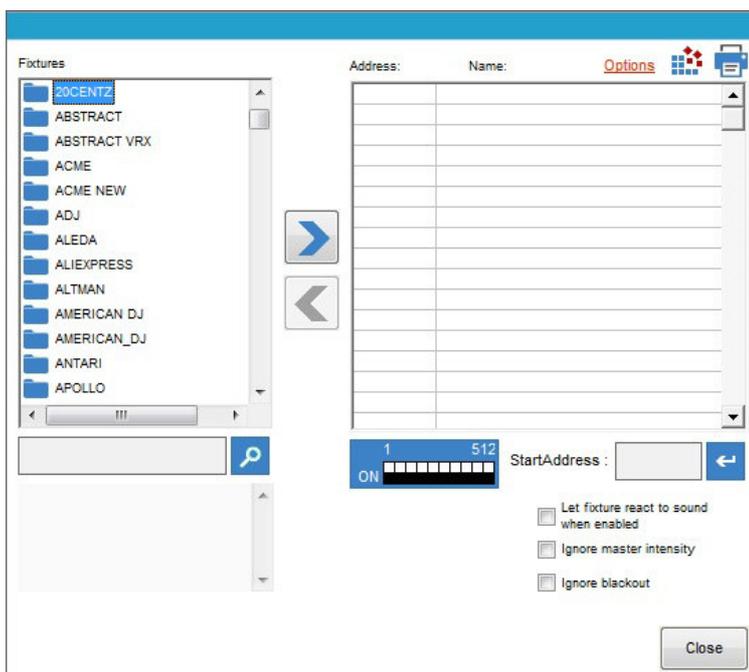
Lorsque FreeStyler a été lancé, vous verrez un menu / une barre d'outils en haut à gauche de l'écran, comme celui ci-dessous.



Cliquez sur «Setup» dans le menu, puis sur «Add / Remove fixtures».



Vous devriez maintenant voir la boîte de dialogue suivante au centre de votre écran.



Sur la gauche de cette boîte de dialogue se trouve une liste de fabricants d'éclairage d'appareils d'éclairage existants. \\ Cliquez sur le dossier pour développer ou réduire la liste des fixtures contenues dans celui-ci. Ci-dessous ce seront la description et la photo du projecteur sélectionné.

Sur la droite de cette boîte de dialogue se trouve une liste des appareils déjà ajoutés (corrigés), y compris l'adresse et le nom.

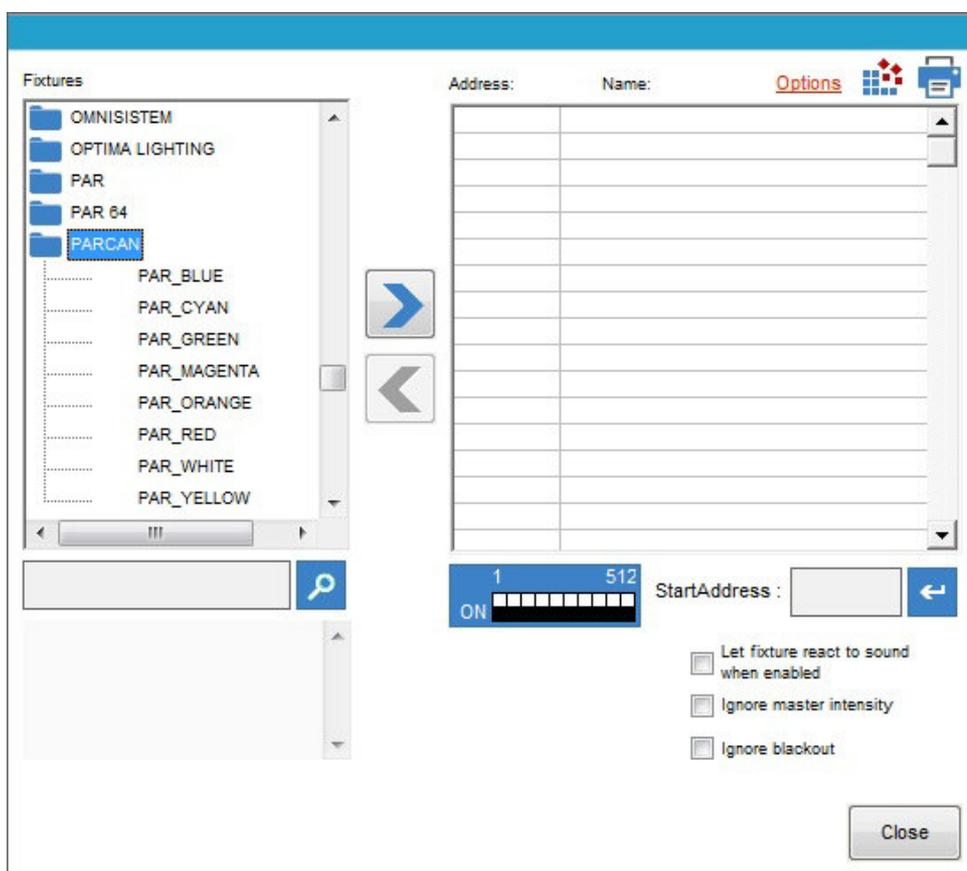
Ci-dessous, vous trouverez une image de commutateur DIP qui affichera les paramètres de commutateur DIP d'un appareil sélectionné dans la liste de vos appareils patchés. \\ Dans cette image, un dispswitch est éteint si actif et s'il est baissé. Utilisez-le pour définir le commutateur DIP des appareils nécessitant ce type d'adressage.

À côté du commutateur DIP se trouve un contrôle où vous pouvez modifier manuellement l'adresse d'un appareil patché existant, si vous en avez également besoin.

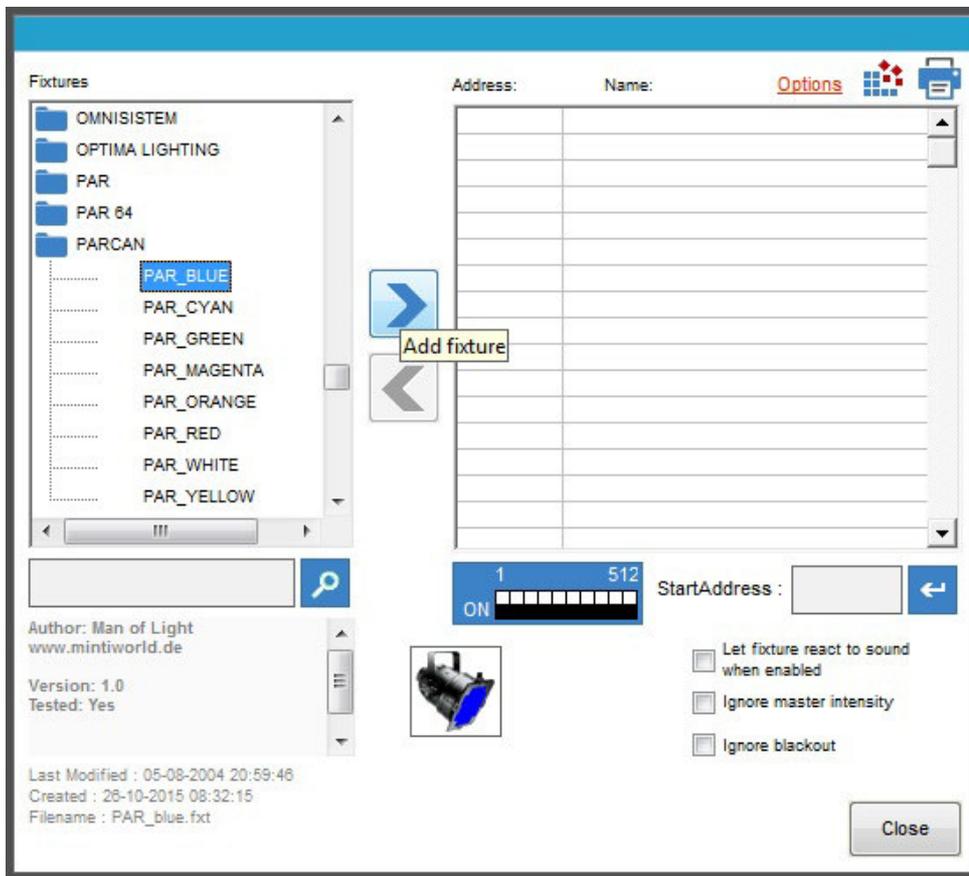
Trois commandes en dessous vous permettent de définir certaines caractéristiques de la manière dont vos appareils corrigés réagiront avec FreeStyler.

Ces paramètres peuvent être modifiés ultérieurement directement sur l'appareil.

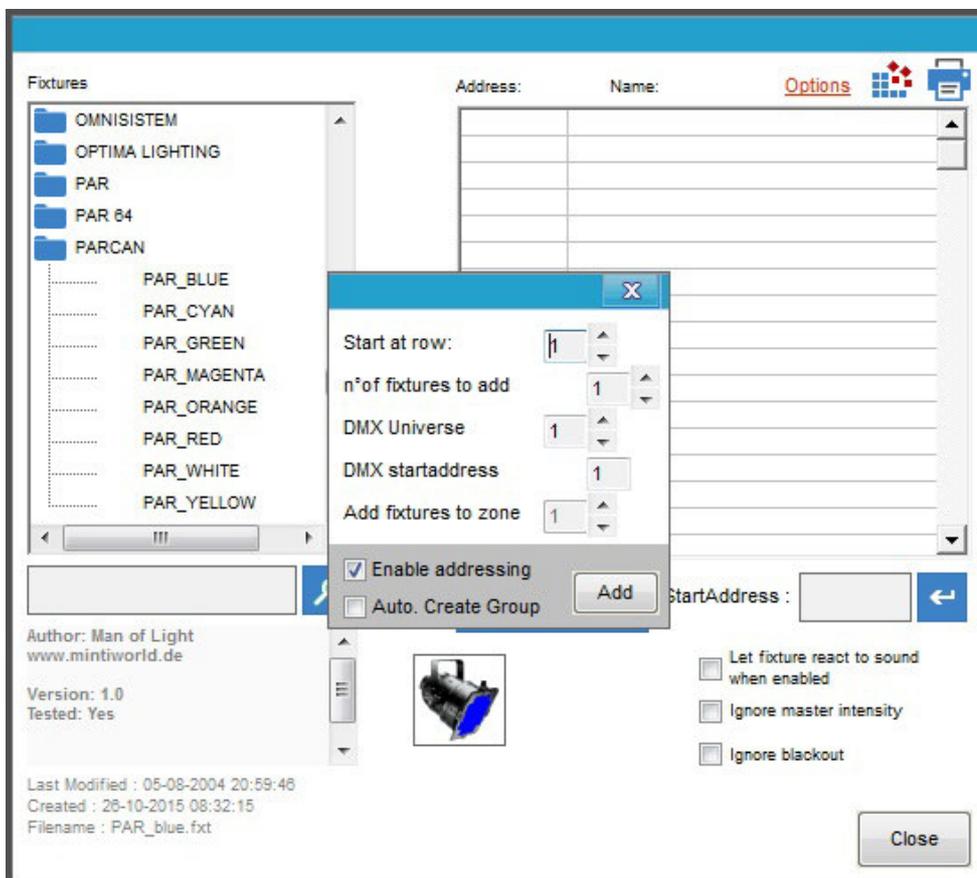
Le bouton «Fermer» ferme ce dialogue et vous ramène à l'écran principal de FreeStyler.



Faites défiler la liste des appareils et trouvez le dossier «PARCAN», cliquez dessus pour le développer.



Sélectionnez le projecteur “PAR_BLUE” en cliquant dessus. Remarquez qu’une image et quelques informations sur le projecteur apparaissent ci-dessous. Cliquez ensuite sur la flèche qui pointe vers la droite pour l’ajouter à votre liste de luminaires.



Un petit dialogue apparaîtra qui définira ce qui suit.

“Row”: Row n’a rien à voir avec l’adressage DMX, c’est juste sa position dans la liste de droite.

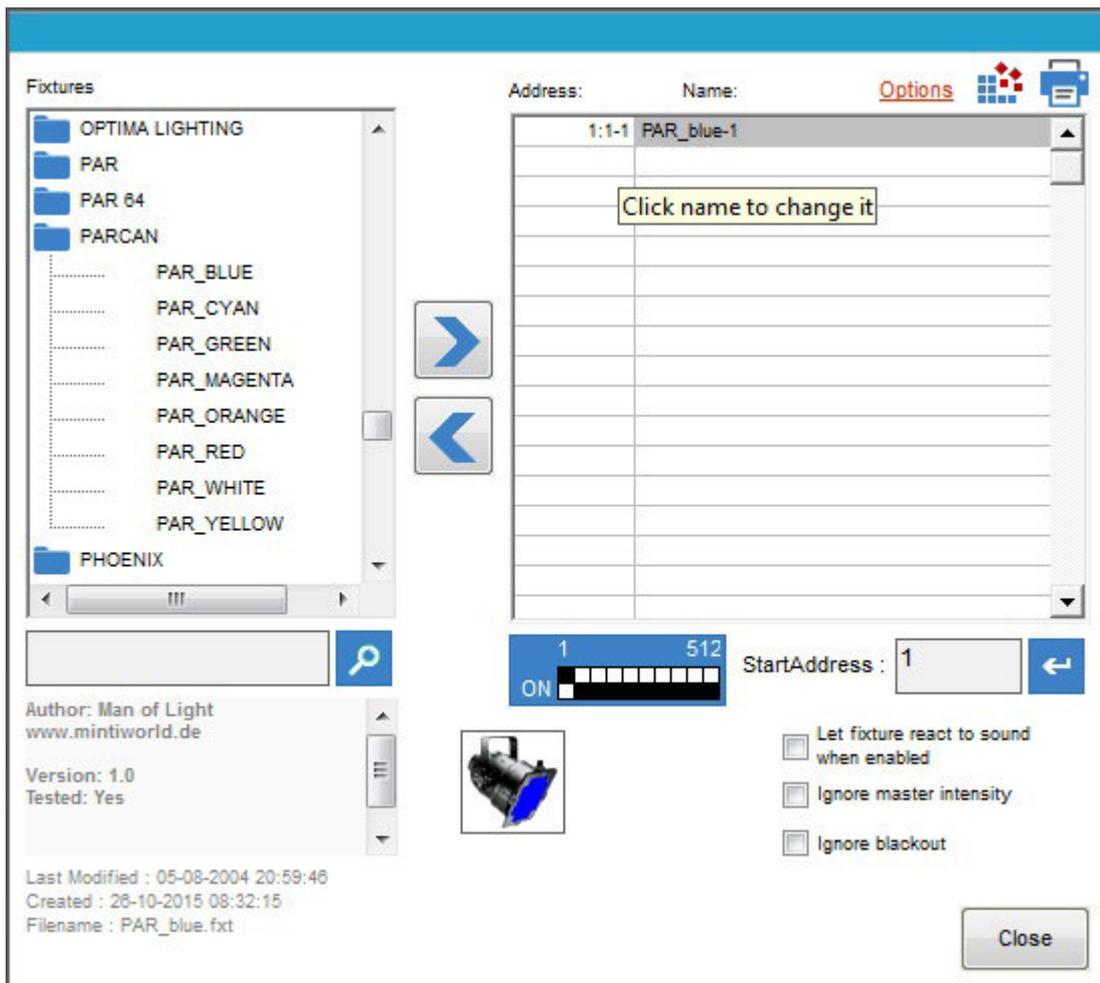
“non. des appareils à ajouter”: définit le nombre de pièces de cet appareil que vous souhaitez ajouter.

“Univers DMX”: Il y a 2 univers disponibles chacun sur 512 canaux.

“Adresse de démarrage DMX”: Il s’agit de l’adresse où le projecteur doit écouter. FreeStyler donnera automatiquement la première adresse libre au projecteur, mais vous pouvez le modifier manuellement si nécessaire. Si vous le modifiez manuellement, vous devez savoir ce que vous faites.

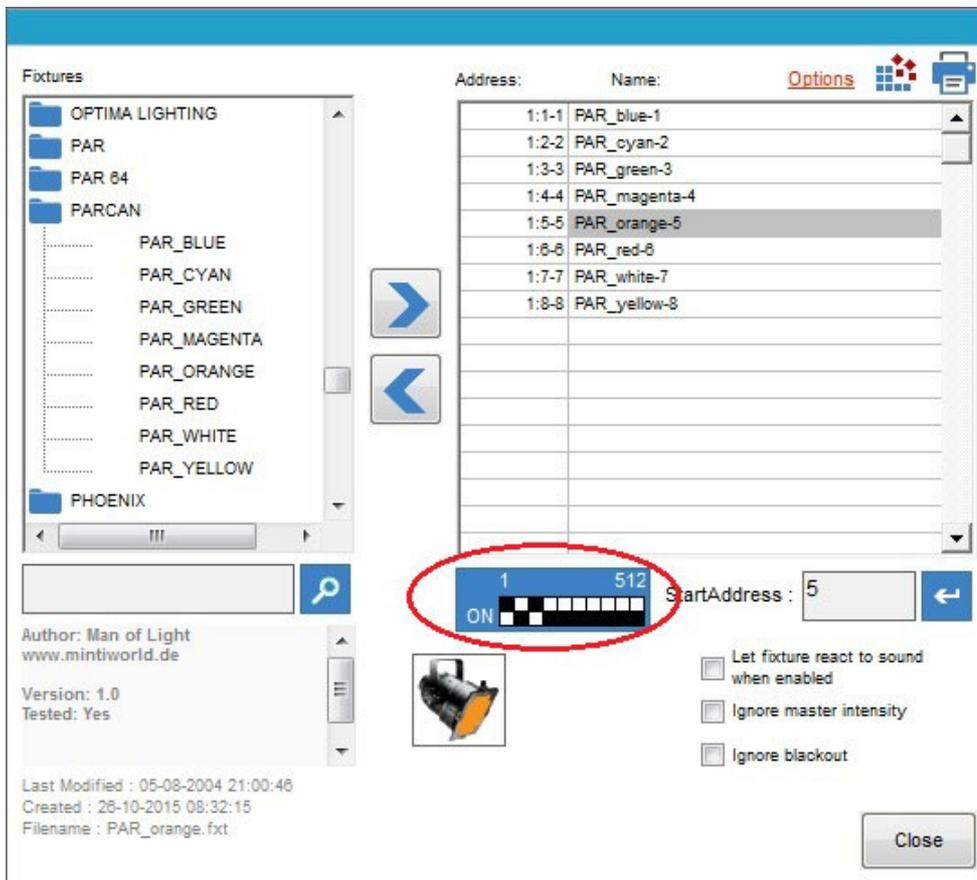
“Ajouter un appareil à la zone”: La zone est composée de 4 onglets sur l’écran principal où il est possible d’organiser les appareils afin que l’écran principal ne soit pas trop encombré. Voir [zone](#)
De plus, il y a 2 cases à cocher (activer) pour activer l’adresse automatique et la création automatique de groupe.

Pour l’instant, appuyez simplement sur le bouton "Ajouter" pour ajouter le projecteur à votre liste.



Vous pouvez maintenant voir que le pair peut avoir été ajouté à la liste de droite. Il montre qu’il utilise une plage d’adresses de 1-1, ce qui signifie qu’un canal est utilisé par ce projecteur. On lui a également donné le nom de PAR_blue_1. Si vous souhaitez modifier le nom créé, cliquez simplement dessus, comme indiqué par l’info-bulle. Vous pouvez ensuite utiliser la touche de retour arrière pour effacer le nom et entrer le vôtre.

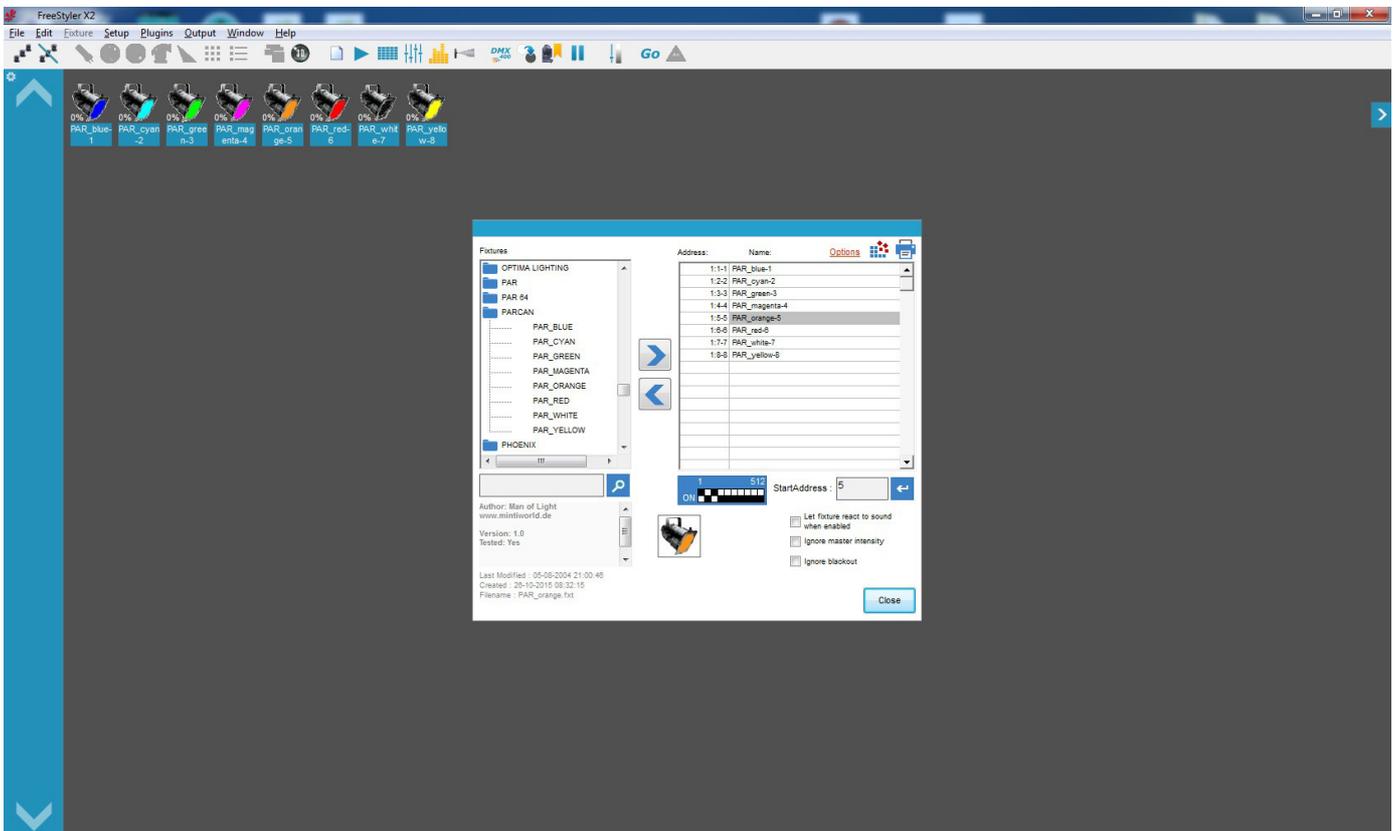
Pour le moment, je veux que vous ajoutiez 1 chacun des autres canettes PAR, faites ce que vous avez fait ci-dessus.



Si vous avez tout fait correctement, vous devez disposer de 8 boîtes PAR, comme indiqué dans la liste ci-dessus.

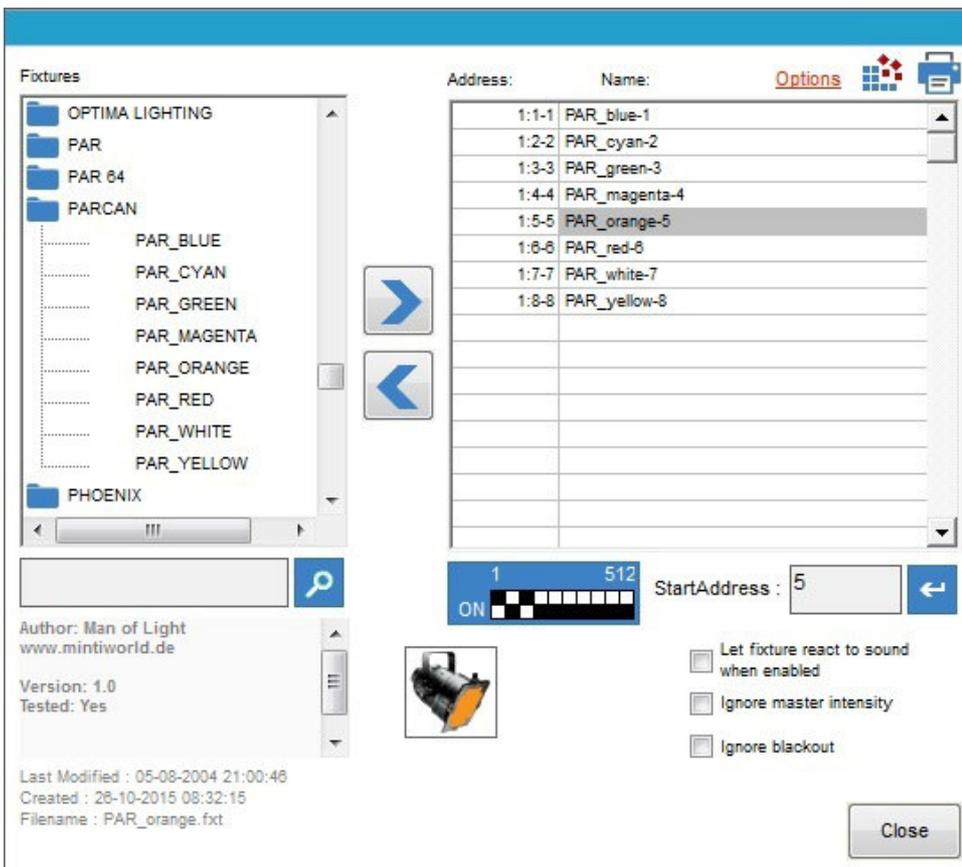
J'ai cliqué sur le projecteur PAR_orange_5 pour vous montrer les paramètres du commutateur DIP.

Si votre appareil dispose de commutateurs DIP pour définir l'adresse DMX, cela vous sera très utile pour vous permettre de savoir quels commutateurs DIP doivent être activés ou désactivés pour votre appareil. L'image du commutateur DIP montre les commutateurs éteints en position haute et les commutateurs en position basse. Comme vous pouvez le constater, ce PAR peut être à l'adresse 5 et nous avons les commutateurs DIP 1 et 3 qui sont binaires pour 5. Pour plus d'informations sur les commutateurs DIP, reportez-vous à la définition [DMX Comment définir les adresses des appareils](#) dans [le Wiki DMX](#) . Rappelez-vous que les interrupteurs DIP de vos appareils peuvent être allumés en haut et éteints en bas. Cela dépend de l'appareil. Certains commutateurs DIP indiquent la position marche.



En regardant en arrière sur l'écran principal de FreeStyler, vous pouvez voir les 8 canettes PAR qui ont été ajoutées / corrigées. Vous voudrez peut-être changer les noms pour qu'ils soient plus faciles à lire, car vous n'avez qu'un nom court à l'écran pour chaque appareil.

Pour renommer un appareil, il suffit de cliquer sur le nom de l'appareil que vous souhaitez modifier dans la liste de droite, puis d'appuyer sur la touche de retour arrière pour supprimer son contenu actuel. Tapez maintenant le nouveau nom correspondant et appuyez sur entrée. Je ne vais pas montrer comment faire cela car j'estime que l'explication est suffisamment claire.



Vous pouvez maintenant fermer la boîte de dialogue «Ajouter / supprimer des appareils».

Adressage manuel des appareils

FreeStyler permet non seulement l'adressage automatique des appareils, mais vous permet également de changer l'adresse d'appareils et d'appareils sans l'adressage automatique, puis d'attribuer une adresse à cet appareil.

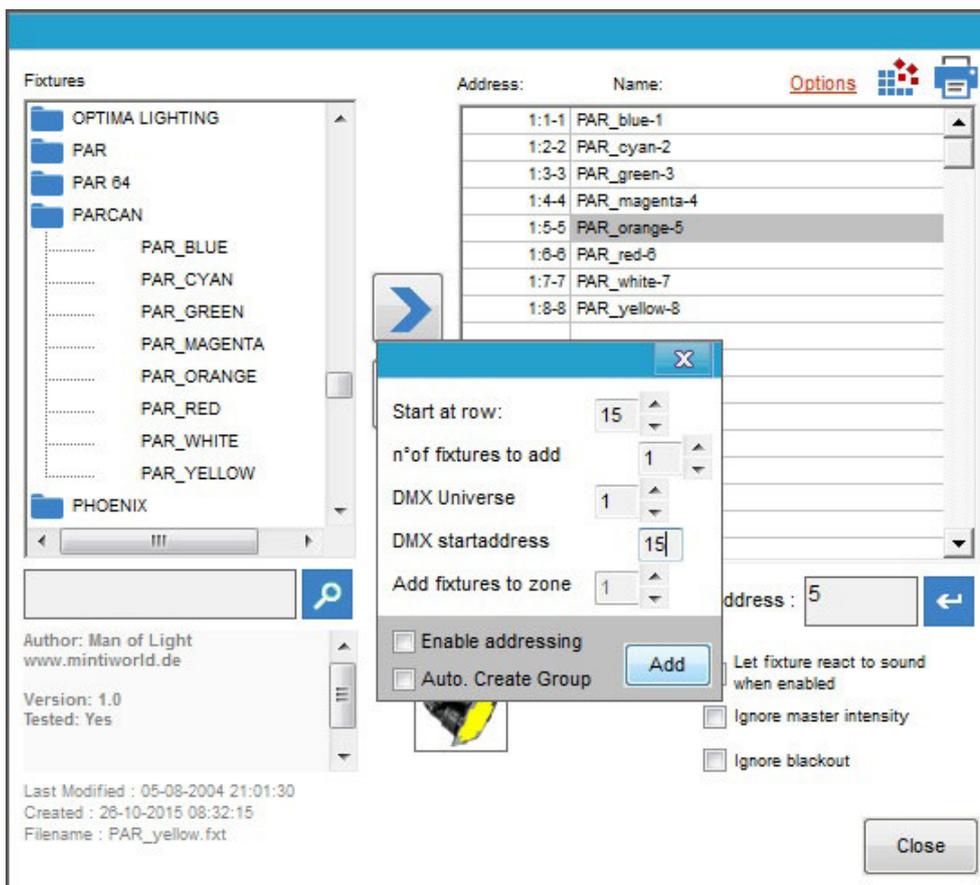
Cela peut être utilisé à diverses fins, notamment les appareils combinés dans lesquels plusieurs appareils sont placés à la même adresse pour obtenir un contrôle complet des appareils. Voir [Créateur de projecteurs - Fixtures combinées](#).

REMARQUE: Lorsque «Activer l'adressage» est coché «ON», FreeStyler effectue l'adressage à votre place. Si vous indiquez une adresse occupée dans "l'adresse de démarrage DMX", elle sera automatiquement déplacée vers la prochaine adresse disponible.

Et lorsque «Activer l'adressage» est coché «OFF», l'adresse dans la liste des appareils sera vide et vous êtes libre d'entrer une adresse.

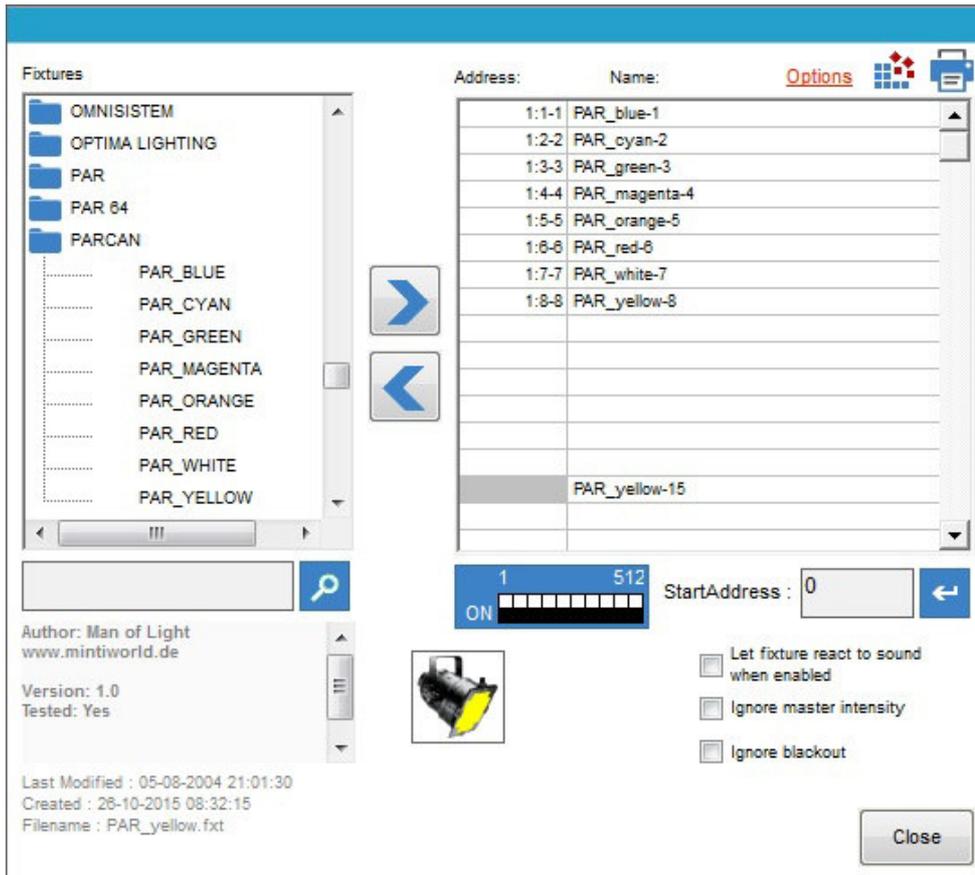
Comme il n'y a pas de vérification de ce que vous faites, faites attention.

OK permet de patcher un autre PAR_yellow, de s'assurer que vous avez sélectionné le PAR_yellow et de cliquer sur le bouton «Ajouter un appareil». Vous devriez voir le dialogue familier comme indiqué ci-dessous.

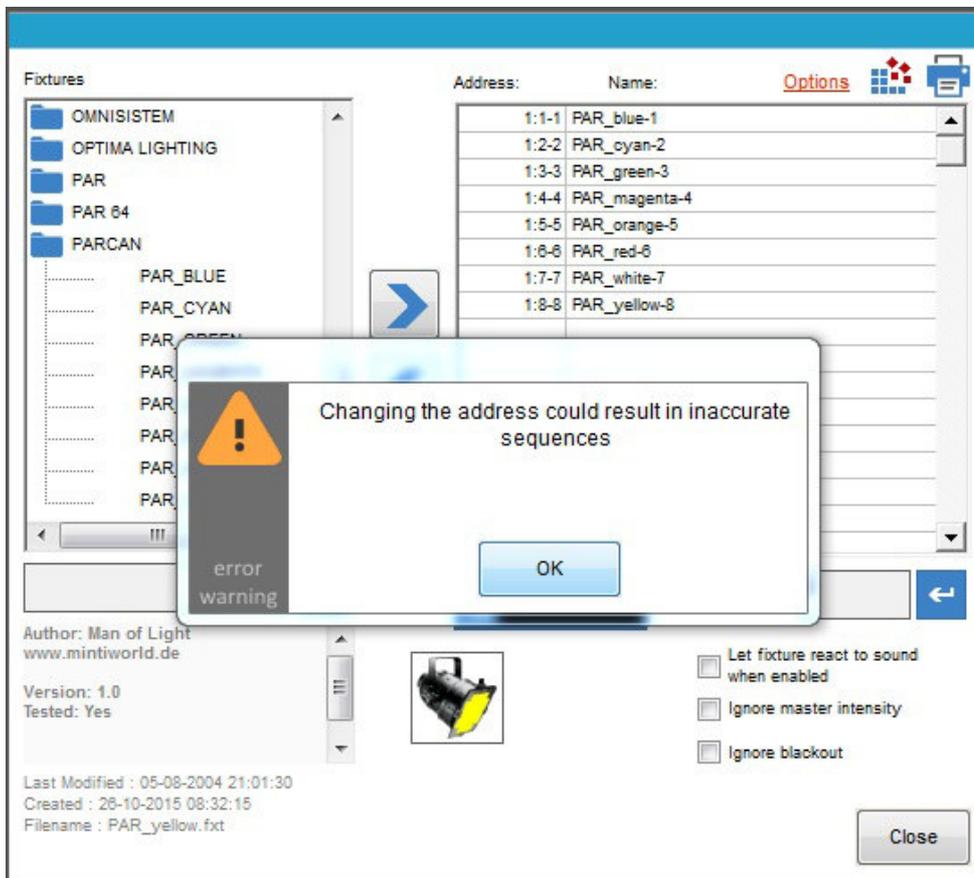


Comme vous pouvez le voir, la colonne a été changée à 15, la raison pour laquelle je l'ai fait est de la séparer du reste des appareils afin qu'elle ressorte plus facilement dans ce tutoriel. J'ai aussi changé l'adresse à 15, ce n'est en fait pas nécessaire car il est ignoré si on s'adresse manuellement à un appareil ??? J'ai également décoché la case à cocher «Activer l'adressage», ainsi nous assignons un appareil à une

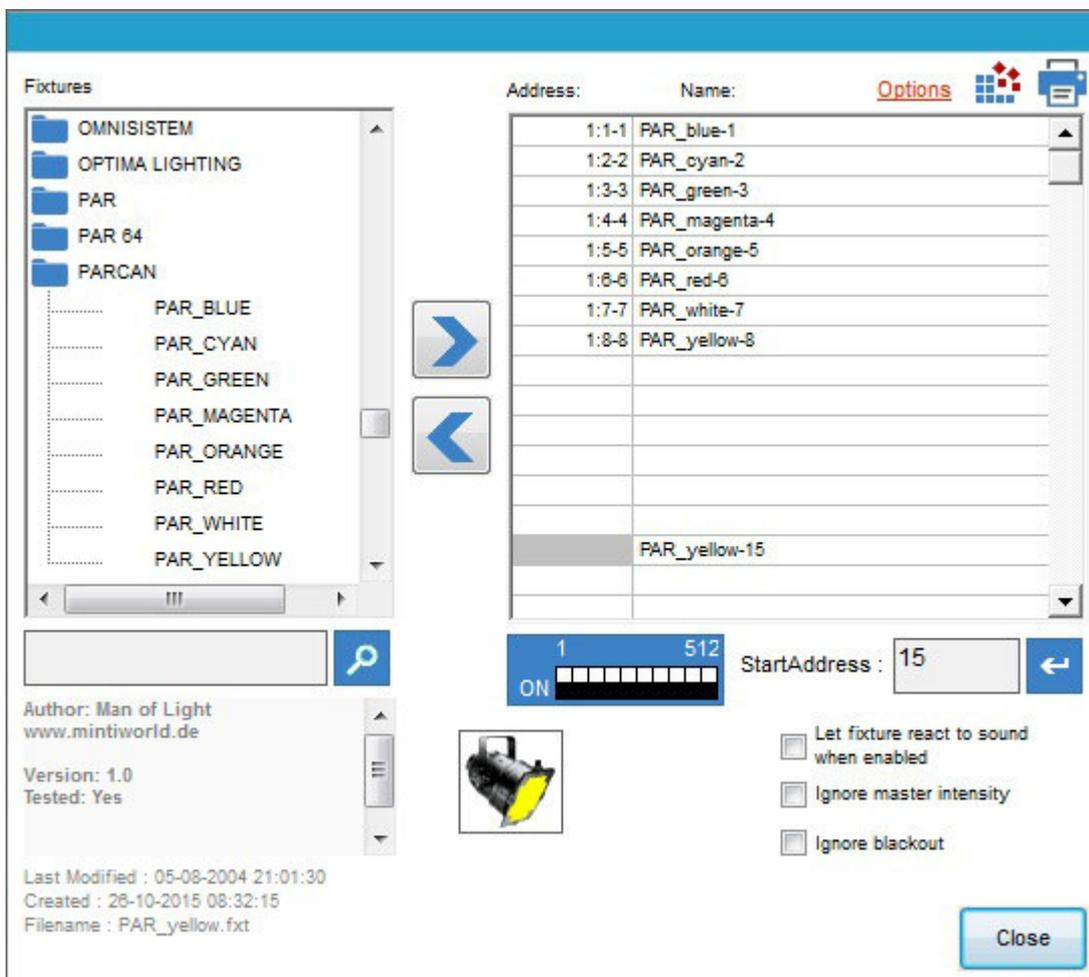
adresse que nous voulons plutôt que celle à laquelle FreeStyler veut l'adresser. Cliquez sur le bouton "Ajouter".

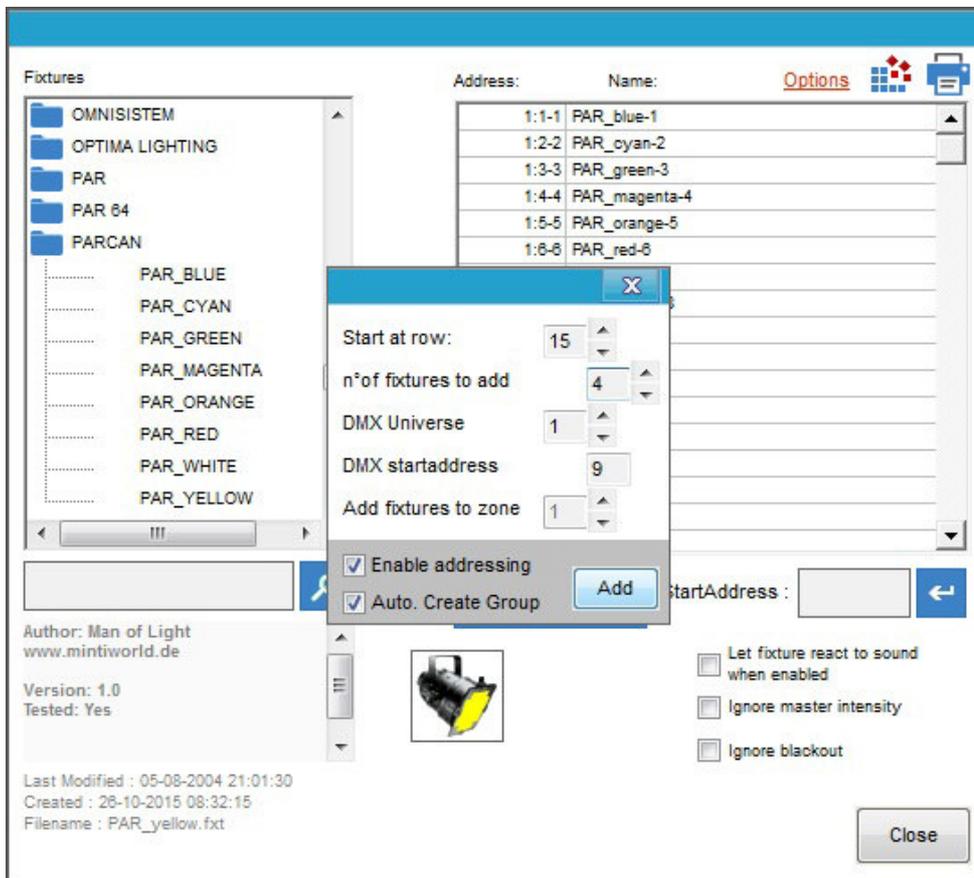


Maintenant, nous devons définir l'adresse de l'appareil. Cliquez donc sur l'appareil dans la liste de droite pour laquelle vous devez définir l'adresse, puis cliquez dans la zone de saisie «StartAddress» et vous obtiendrez l'invite affichée ci-dessous.

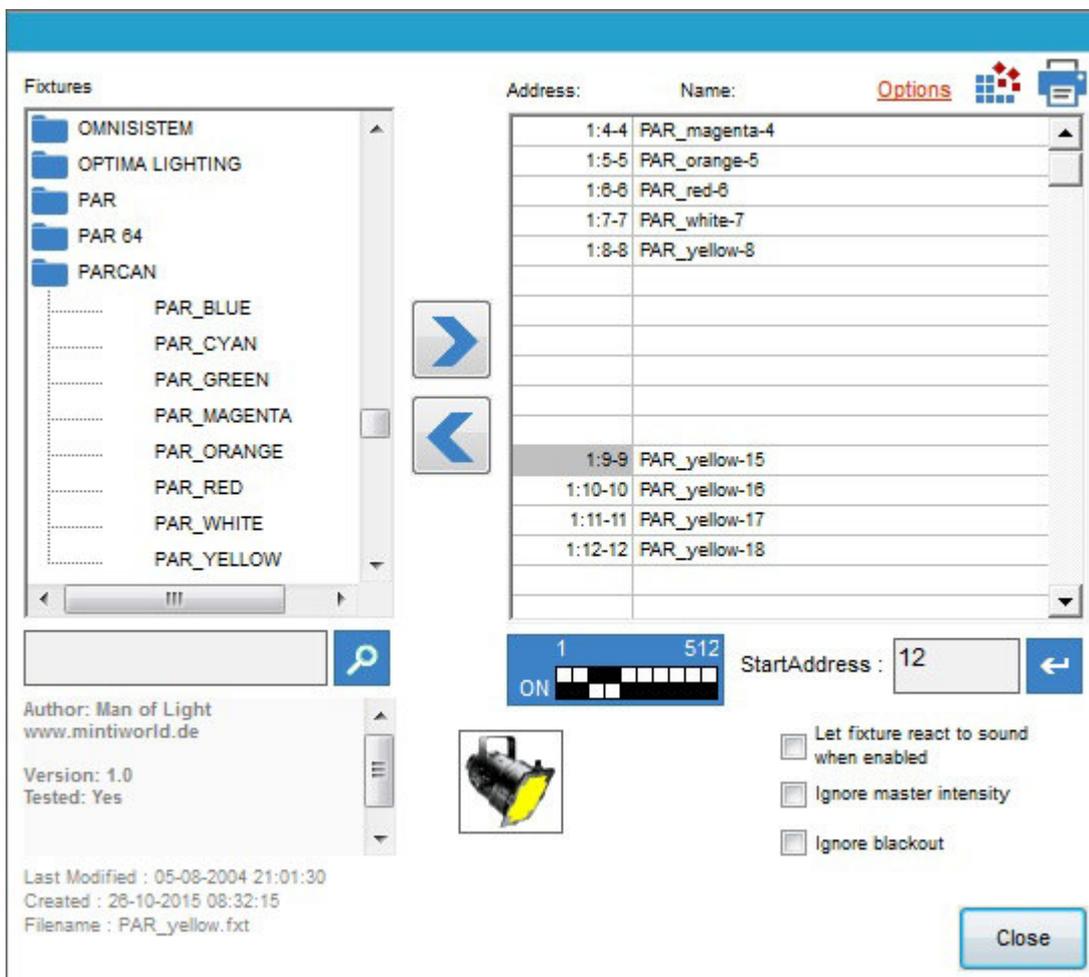


Cliquez sur le bouton "OK".

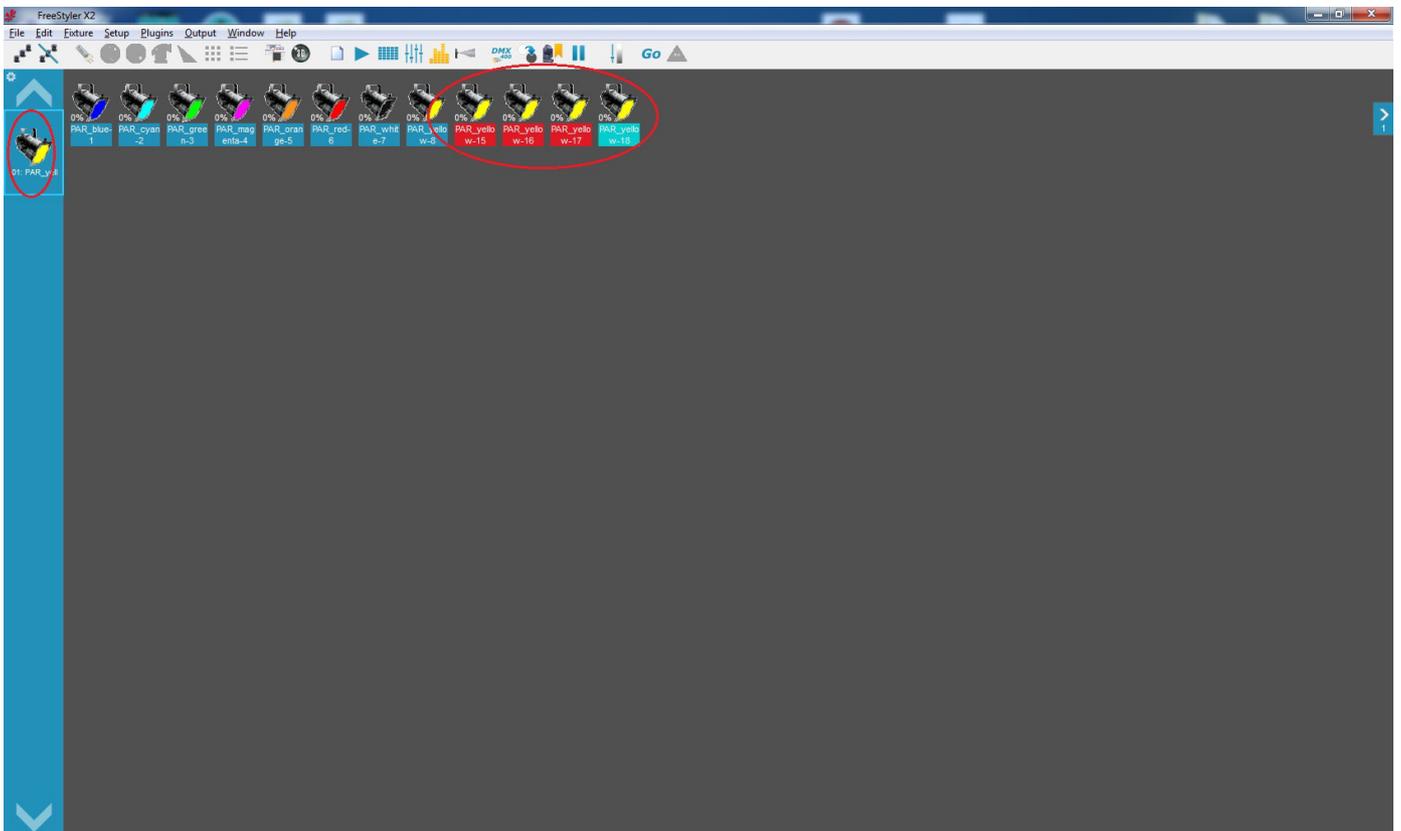




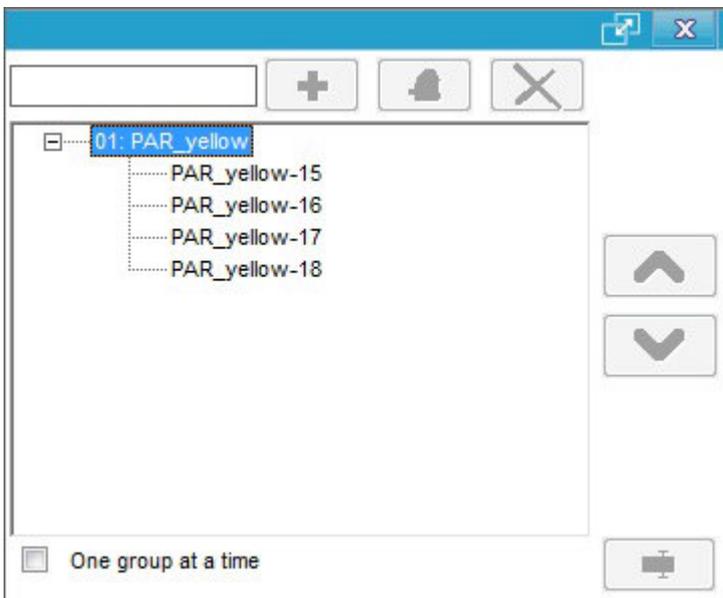
Ici, 4 x PAR_yellow sont ajoutés.



Dans l'écran principal, cela ressemblera à ceci.

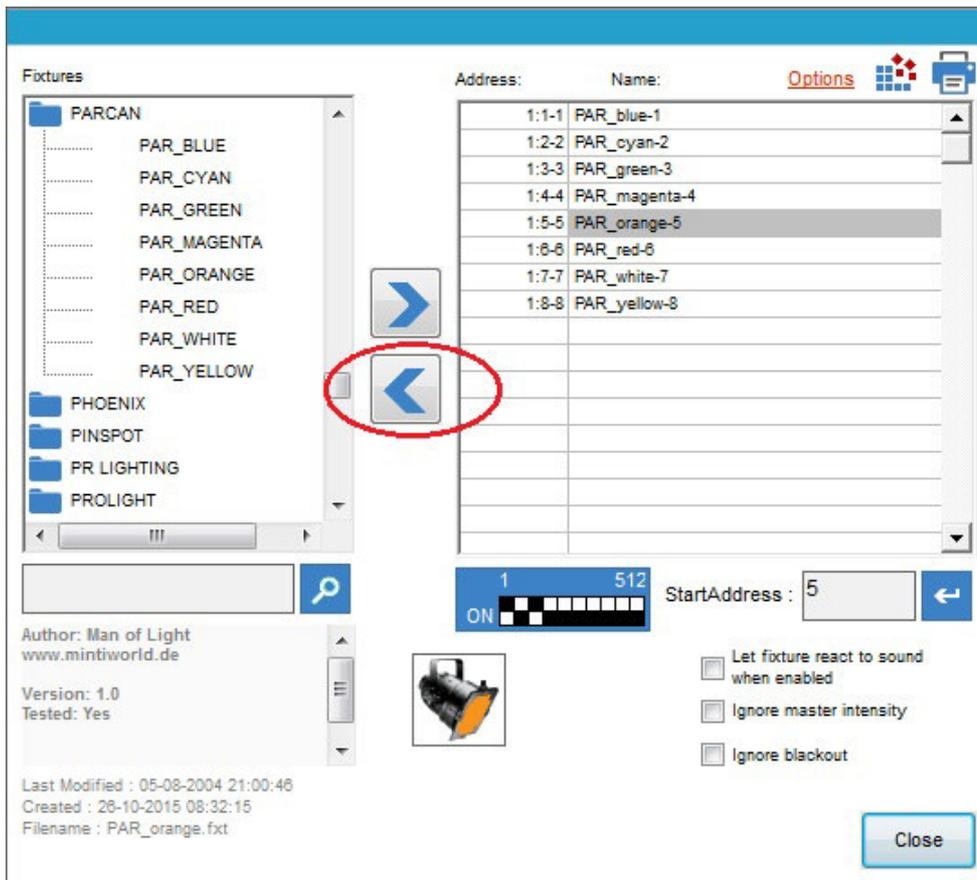


Si vous cliquez sur le groupe parcan dans la partie gauche de l'image, les 4 parcans groupés sont sélectionnés. Notez que le groupe 1.st jaune n'est pas sélectionné par le groupe car celui-ci a été ajouté précédemment en tant que simple projecteur.



Pour éditer le groupe, allez dans "Éditer" → "Groupes"
[Groupes de montage - Créer des groupes](#)

Retirer les luminaires



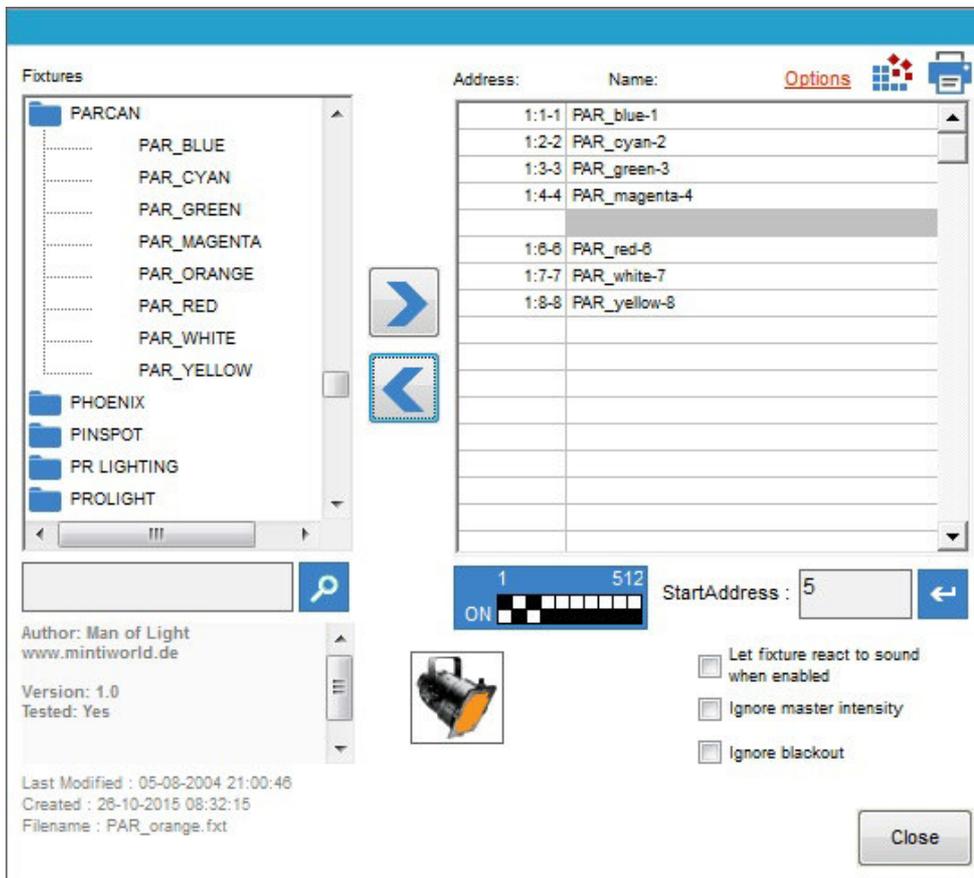
Pour supprimer des appareils, ouvrez la boîte de dialogue «Ajouter / Supprimer des appareils» à partir du menu «Configuration», puis sélectionnez l'appareil que vous souhaitez supprimer dans la liste de droite, puis appuyez sur la flèche bleue qui pointe vers la gauche pour le supprimer de la liste. .

Avant de retirer un appareil, il est judicieux de déterminer les conséquences de son retrait. Si le projecteur n'a jamais été ajouté / programmé dans une séquence, supprimez-le simplement.

Mais dans le cas où il a été programmé dans une séquence, ce serait une bonne idée de nettoyer les séquences.

Ceci évite qu'un nouveau projecteur avec une autre table DMX soit contrôlé par une séquence qui n'est pas programmée pour cela. Cela va gêner votre contrôle.

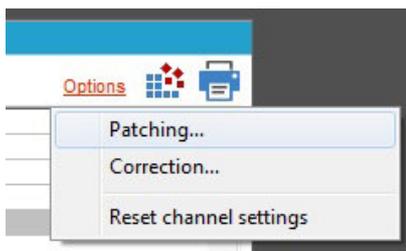
Il est donc conseillé de nettoyer la séquence avant de retirer le projecteur. [Séquences de nettoyage.](#)



Cliquez sur la flèche de suppression et, comme vous pouvez le constater, l'appareil a été retiré de la liste à droite.

Vous pouvez maintenant fermer ce dialogue.

Les options



Patcher.

C'est un raccourci vers "Patching" dans le "Menu de configuration" "Préférences".

Il est utilisé pour placer la fonction de contrôle sur plusieurs canaux.

Voir le [patch](#)

Correction.

Ceci est un raccourci vers «Correction» dans le «menu de configuration» «Préférences».

Ici, un décalage fixe peut être ajouté à la valeur définie par la fonction de contrôle.

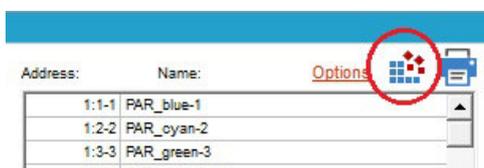
Voir [correction](#)

Réinitialiser les paramètres de canal

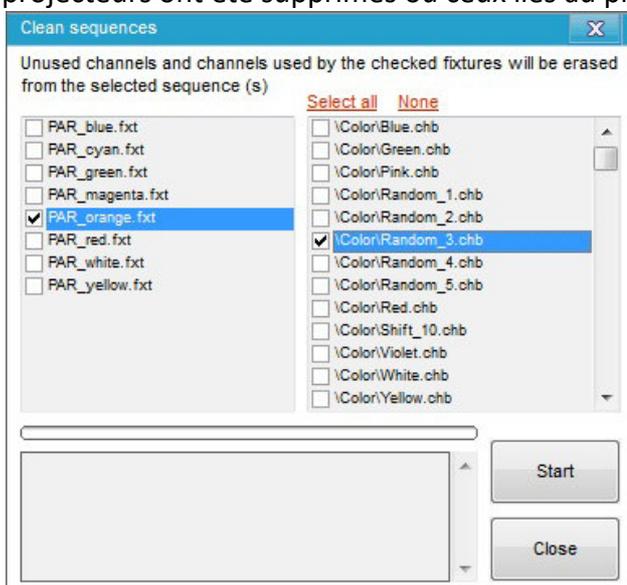
Les paramètres suivants sont réinitialisés par cette fonction:

- Canal inversé
- Valeurs préférées
- Valeurs de démarrage
- Valeurs d'arrêt
- Canal désactivé
- Lecture de canal désactivée
- Patcher
- Limites basses
- Limites élevées
- Valeurs de compensation
- Libération verrouillée

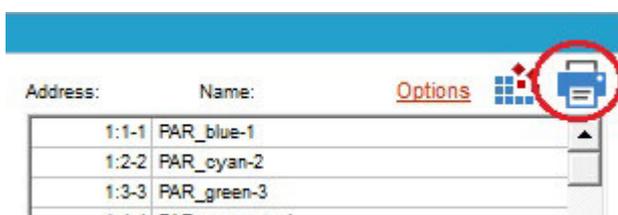
Séquences de nettoyage.



Cette fonction est utilisée pour supprimer des canaux de séquences. Ce sont les canaux pour lesquels des projecteurs ont été supprimés ou ceux liés au projecteur marqué qui seront supprimés de la séquence.



Imprimer la liste des appareils.



La liste d'impression ressemble à celle ci-dessous, où la colonne de droite correspond aux réglages du

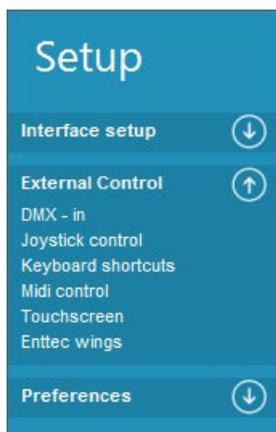
commutateur DIP.



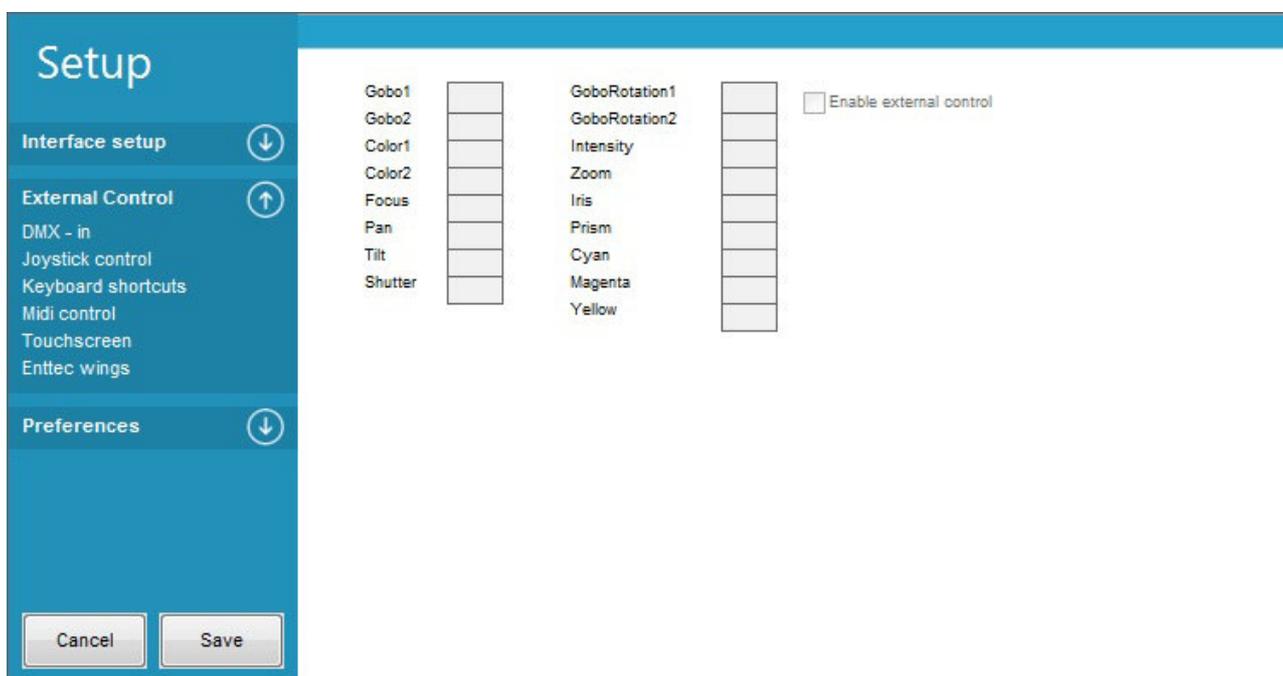
Freestyler fixture configuration

1:1-1	PAR_blue-1	1000000000
1:2-2	PAR_cyan-2	0100000000
1:3-3	PAR_green-3	1100000000
1:4-4	PAR_magenta-4	0010000000
1:5-5	PAR_orange-5	1010000000
1:6-6	PAR_red-6	0110000000
1:7-7	PAR_white-7	1110000000
1:8-8	PAR_yellow-8	0001000000

Menu de configuration - Contrôle externe

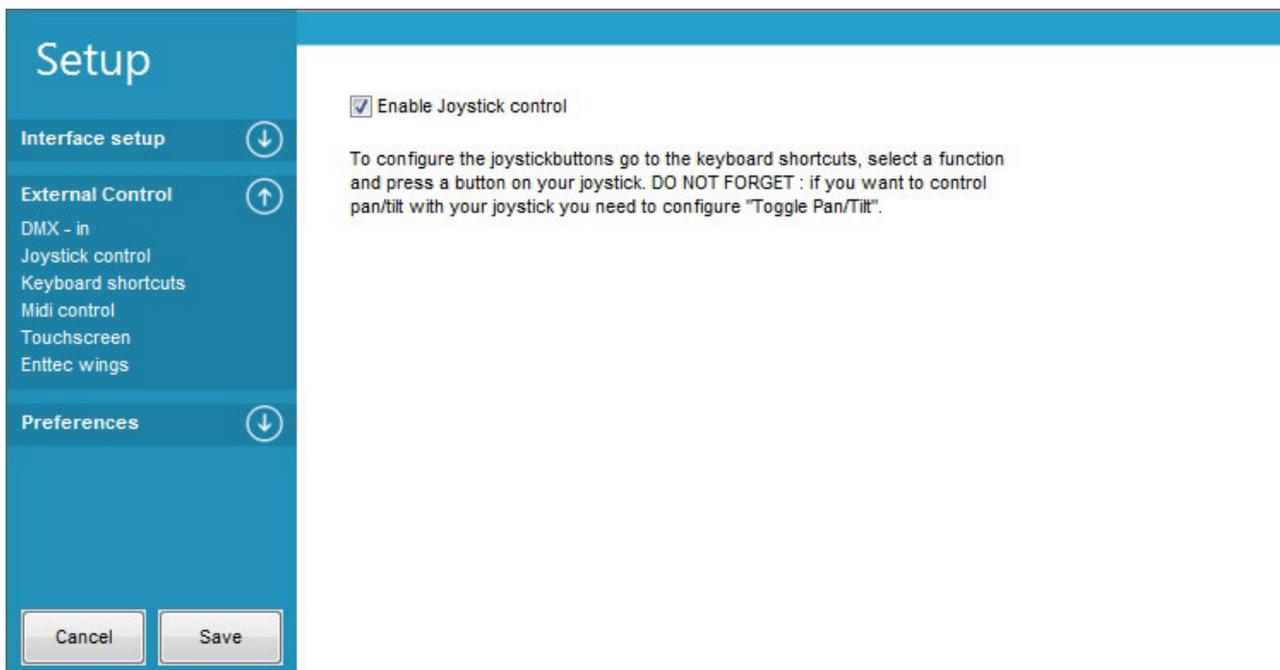


DMX_ dans



S'il vous plaît remplir le texte sur ce sujet

Commande par joystick



S'il vous plaît remplir le texte sur ce sujet

Remarque: le joystick peut être un peu délicat à utiliser car une tête mobile a une étape de panoramique et d'inclinaison élevée pour chaque changement de la commande du joystick.

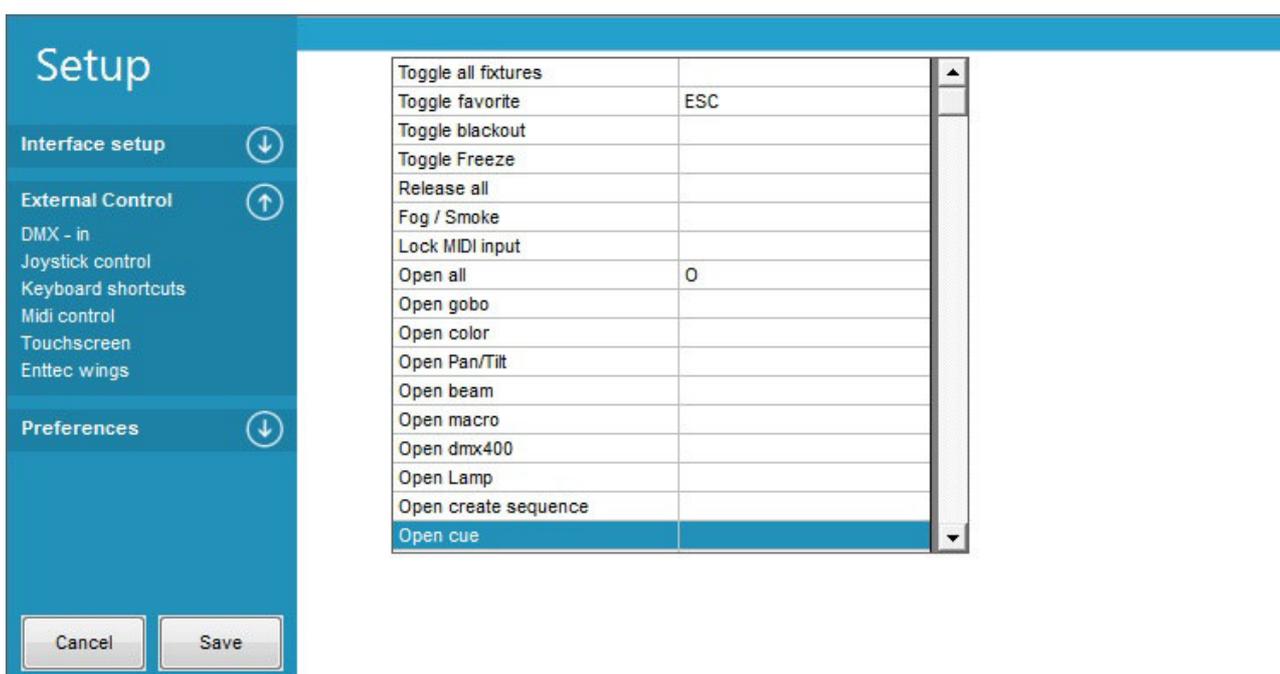
Raccourcis clavier

Avec les raccourcis clavier, il est possible d'attacher une fonction de FreeStyler à une certaine touche (sur le clavier de votre ordinateur). Ainsi, lorsque cette touche est enfoncée, elle sera exécutée.

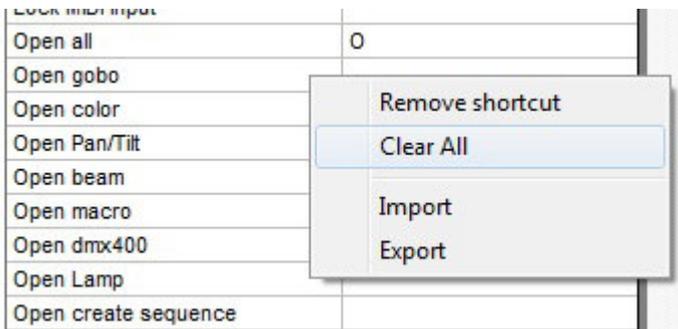
La clé / fonction est définie en mettant en surbrillance la fonction souhaitée, puis en appuyant sur la touche souhaitée.

Il est possible d'avoir plus de fonctions sur la même touche.

REMARQUE: le paramètre de clé est sensible à la casse et ne comporte qu'un seul trait. Cela signifie qu'il n'est pas possible de faire un "o" + "Ctrl" ou "o" + "Alt".



Effacer une touche des raccourcis clavier



- 1) Effacer tous les raccourcis clavier - Vous pouvez le faire en appuyant sur le bouton droit de la souris dans la fenêtre des raccourcis et en sélectionnant «Effacer tout».
- 2) Effacer une seule touche - vous pouvez le faire en mettant en surbrillance la fonction que vous souhaitez effacer et en appuyant sur «Retour arrière»

REMARQUE: vous ne pouvez pas utiliser «Retour arrière» comme raccourci.

REMARQUE: «Barre d'espace» appuie sur le dernier bouton sélectionné avec la souris.

Cela se produit avec: Boutons rapides, Tout relâcher, Boutons désactivés, Synchro taper, Déclenchement manuel, Lecture / Stop, Exécuter, Arrêter, aller-retour.

Midi

Voir [interface MIDI](#)

Écran tactile

Voir [écran tactile](#)

Wings Enttec

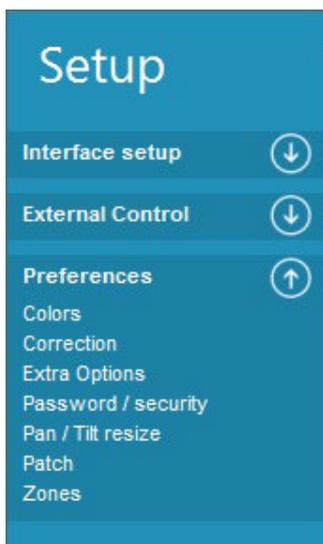
Voir les [Wings d'Enttec](#)

Contrôle externe

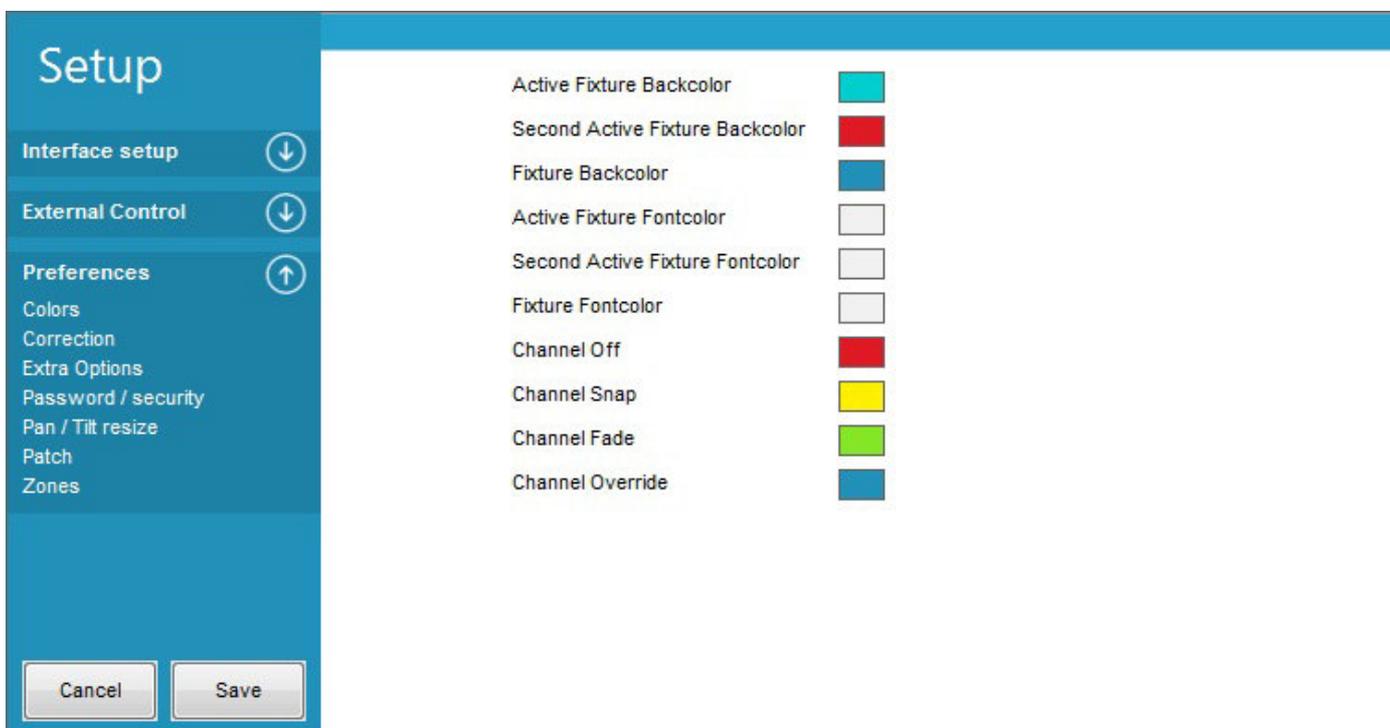
Plus d'infos: [contrôle externe](#)

Des informations supplémentaires sur les boutons / faders pour le contrôle à distance, voir [Commandes externes](#)

Menu de configuration - Préférences



Couleur



Le panneau de couleur explique presque automatiquement quelle couleur peut être définie pour quelle fonction.

Correction

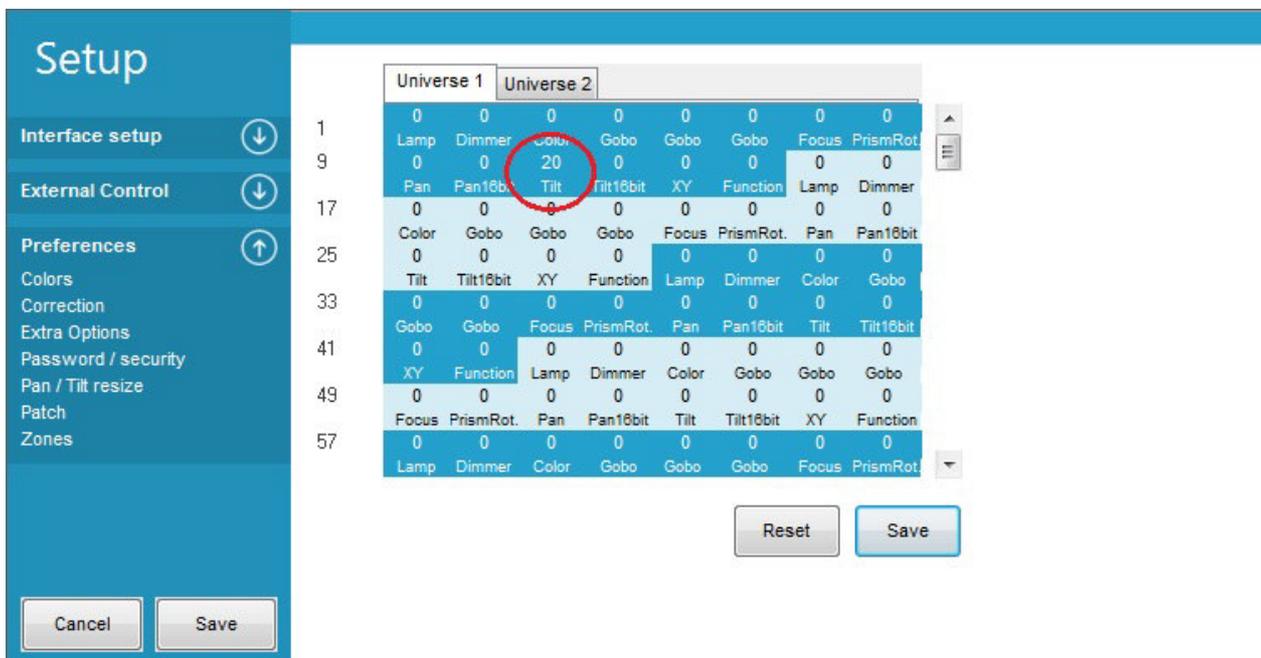
Le panneau de correction sert à décaler la valeur d'un canal.

Sur cette figure, le canal 11 a un décalage de 20 qui s'ajoute à la valeur de la commande.

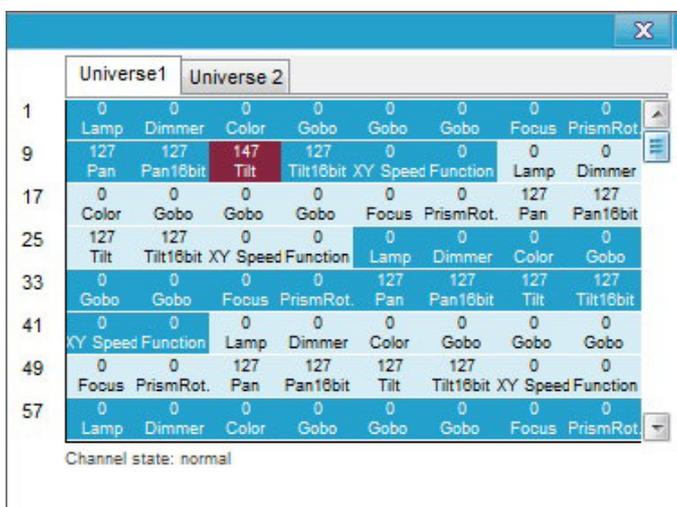
Si, par exemple, la commande est réglée sur 127, la valeur du canal 11 sera 147.

La plage de correction est comprise entre -99 et 255.

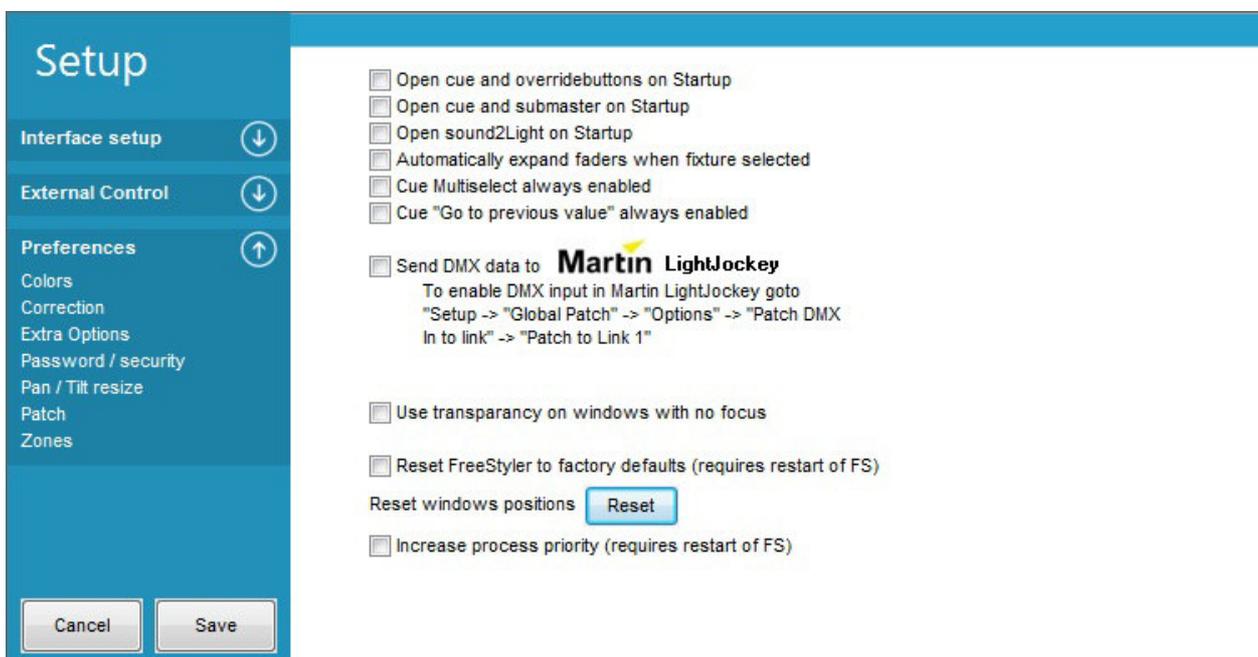
La correction n'est pas active avant d'être enregistrée.



Dans "Output" → "Show Output", le canal corrigé sera marqué en rouge



Options supplémentaires



Ouvrir les repères de cue et d'outride au démarrage

Lorsqu'elle est activée, la fenêtre Cue et le panneau des boutons de substitution s'ouvrent automatiquement au démarrage de Freestyler.

Open cue et submasters au démarrage

Comme le titre l'indique, les deux panneaux s'ouvriront au démarrage et seront prêts à fonctionner.

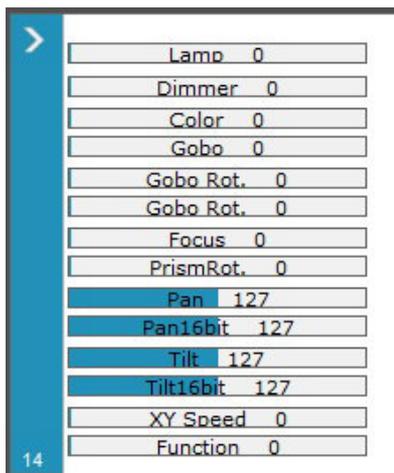
Ouvrez sound2Light sur Stratup

Cela ouvre le module complémentaire sound2Light dans FreeStyler directement au démarrage du programme.

Développer automatiquement les faders lorsque le projecteur est sélectionné.

Lorsque cette option est activée, le panneau de faders situé à droite de la fenêtre de Freestyler s'agrandit automatiquement lorsqu'un appareil est sélectionné.

Normalement, il est caché et doit être touché avant de se développer.



Cue Multiselect toujours activé

Lorsque plusieurs repères doivent être exécutés en parallèle, ces multisélections doivent être activées. C'est le cas lorsque des sous-maîtres doivent être utilisés.

Cue "Go to previous value" toujours activé.

Lorsque cette option est activée, les valeurs des canaux qui ont été modifiées par la mémoire auront leurs valeurs avant le début de la mémoire.

Avec cette option, c'est pour tous les signaux.

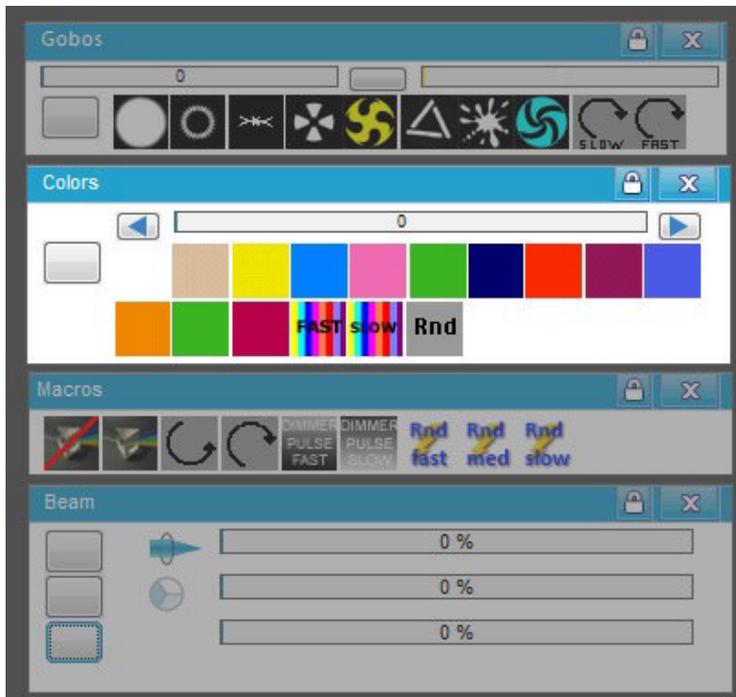
Une fonction similaire est disponible dans le panneau de repère, mais elle doit être définie pour chaque élément du repère.

Envoyer des données DMX à Martin LightJockey

S'il vous plaît entrer des informations

Utiliser la transparence sur la fenêtre sans focus

Mettez en surbrillance la fenêtre mise au point et grisez les autres.



Réinitialiser Freestyler aux paramètres d'usine

Ramènera Freestyler aux paramètres d'origine. La réinitialisation aura d'abord lieu après le redémarrage de Freestyler.

Réinitialiser la position de la fenêtre

Cela ramènera les fenêtres si elles sont perdues. Cela peut arriver si les moniteurs sont décalés vers d'autres tailles, etc.

Il est également possible de réinitialiser la position de la fenêtre dans le menu «Fenêtre».

Augmenter la priorité du processus.

Sur certains systèmes, FS n'a pas démarré la première fois. Pour surmonter ce problème, la priorité peut être augmentée.

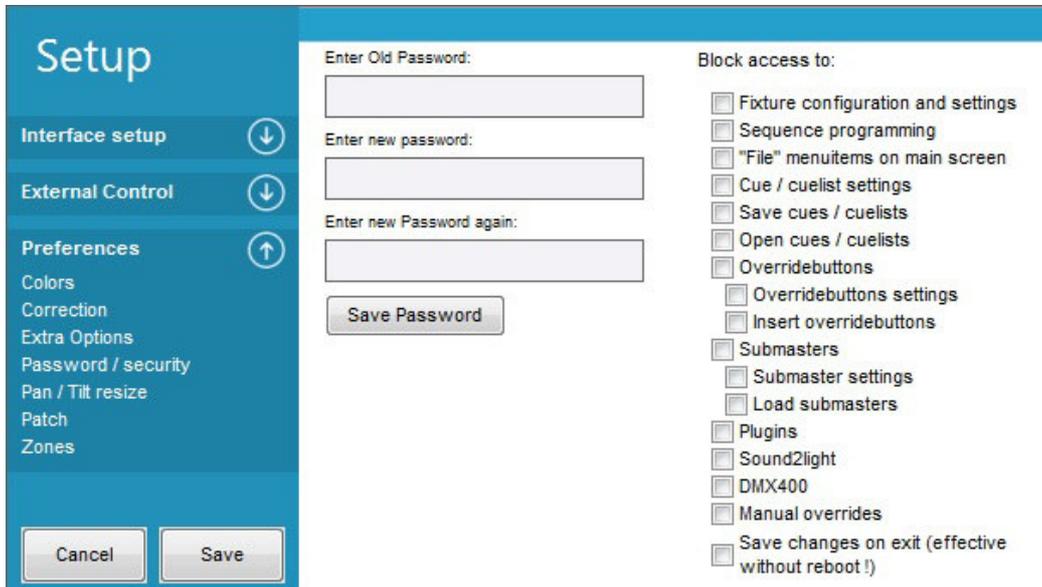
Cela n'accélère pas les processus ni rien d'autre.

Mot de passe.

La protection par mot de passe est utilisée pour protéger l'accès à la configuration Freestyler.

Cela supprimera «Setup» de la barre de menu.

Toutes les autres fonctions peuvent en outre être bloquées, de sorte que seules des fonctions / panneaux limités sont accessibles.



Le paramétrage du mot de passe est simple.

Si c'est la première fois, il suffit de saisir le mot de passe souhaité dans les deux champs de saisie du nouveau mot de passe.

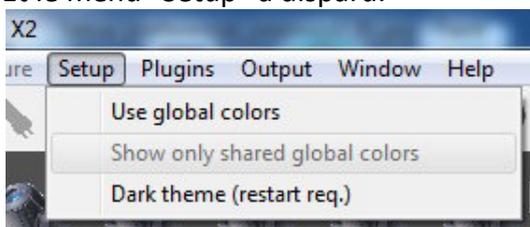
La fenêtre de mot de passe a des cases à cocher sur le côté droit où il est possible de sélectionner les zones à protéger avec le mot de passe.

S'il s'agit d'un changement de mot de passe, l'ancien mot de passe doit être saisi en plus.

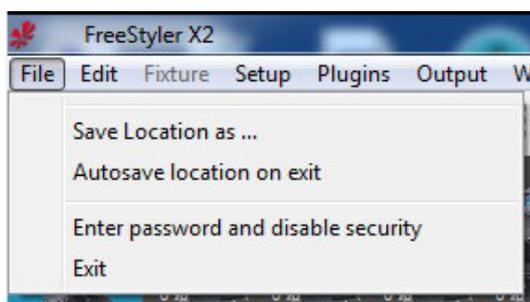
Pour supprimer le mot de passe, laissez la zone du nouveau mot de passe vide.

Il peut être nécessaire de fermer le programme pour désactiver la protection par mot de passe.

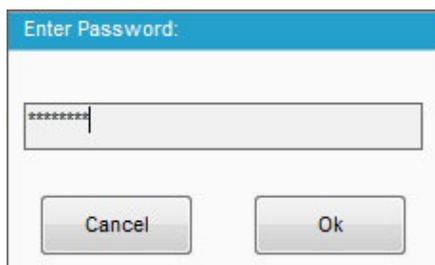
Et le menu "Setup" a disparu.



Pour déverrouiller la "Configuration", allez dans le menu Fichier et sélectionnez "Entrer le mot de passe et désactiver la sécurité".



La fenêtre «Enter Password» apparaîtra.



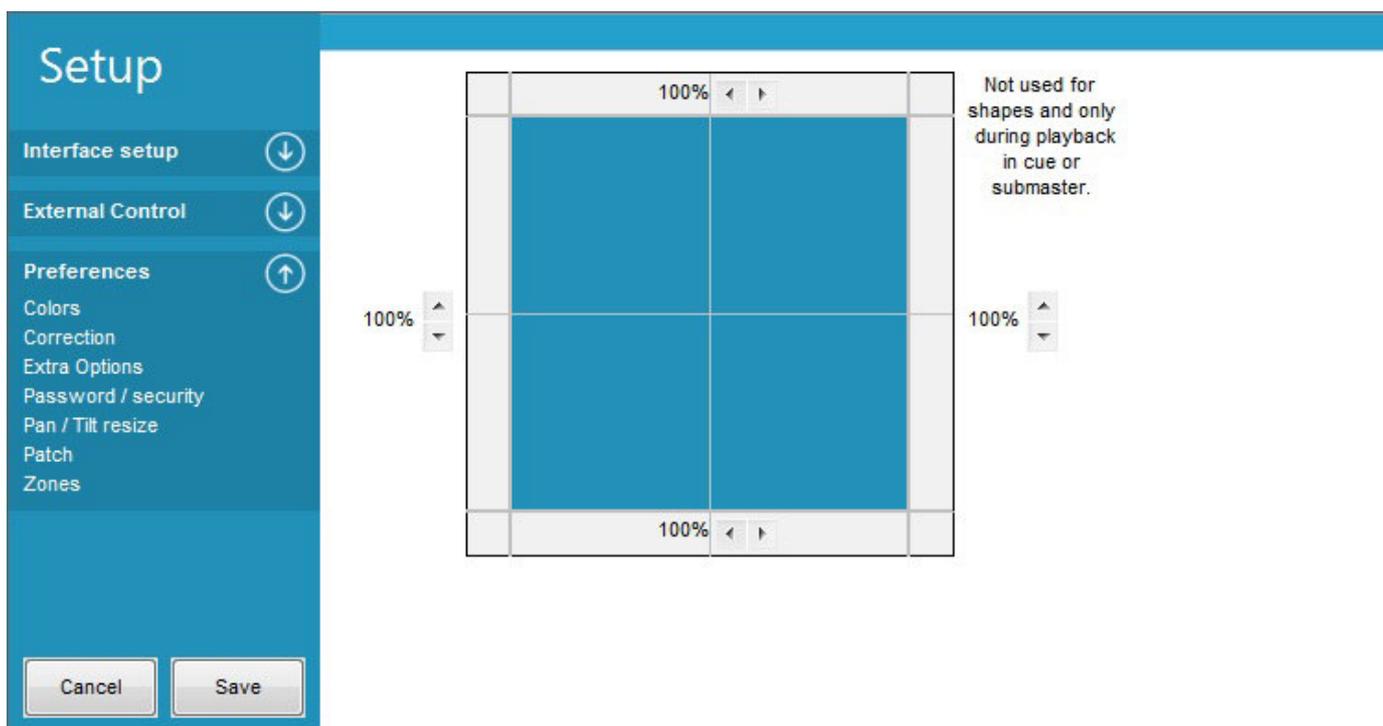
Si la protection par mot de passe doit être réactivée, il faut reconfigurer le mot de passe.

Redimensionnement Pan / Tilt.

Parfois, lorsque vous préprogrammez des séquences pour un emplacement spécial et que vous souhaitez utiliser les mêmes séquences sur un autre emplacement, vous êtes alors en mesure de redimensionner les mouvements de panoramique et d'inclinaison (allant de 1 à 120%).

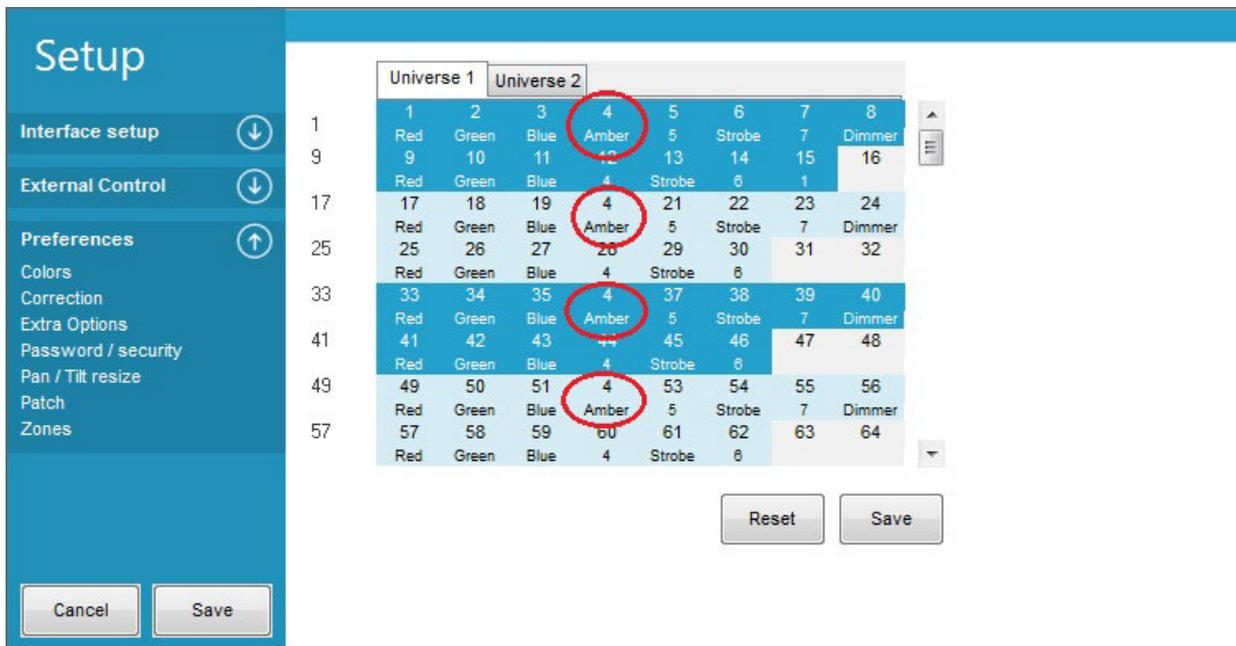
Le redimensionnement ne fonctionne que dans la fenêtre de repère (pas encore de formes)!

Remarque: Copie directe à partir du fichier d'aide.



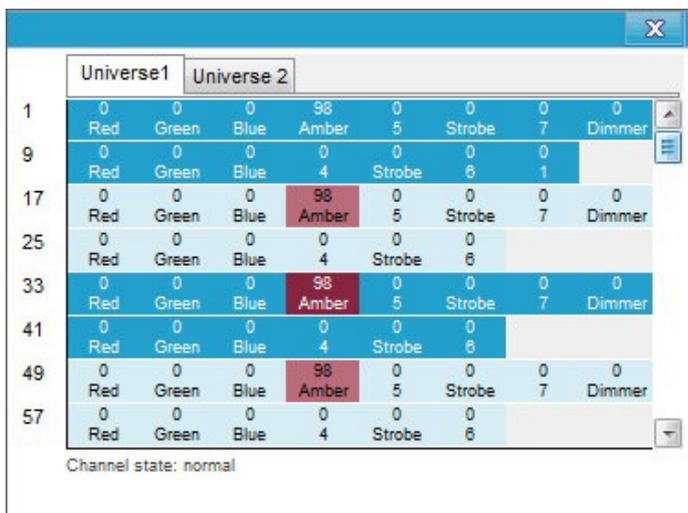
Il s'agit d'un redimensionnement général qui affectera tous les signaux avec le contrôle du mouvement. Il n'est pas possible de redimensionner le mouvement pour un groupe de projecteurs avec ce réglage.

Patch est un moyen simple mais efficace de placer le même contrôle sur plusieurs canaux. Son canal Amber 4 est raccordé aux canaux Amber 20, 36 et 52. Cela signifie que la valeur du canal 4 est également envoyée sur les 3 canaux patchés et que le contrôle d'origine de ce canal est omis.



Le correctif n'est pas actif avant d'avoir été enregistré.

Les canaux assignés sont marqués en rouge dans la fenêtre «Sortie» → «Afficher la sortie». La valeur 98 de son canal 4 est également envoyée sur les canaux 20, 36 et 52.



Donc ici, la commande orange pour le luminaire 1 contrôle également l'ambre pour les 3 autres luminaires. Un autre exemple pourrait être de patcher tous les canaux d'un appareil, l'un après l'autre, sur tous les appareils du même type.

Cela donne que le projecteur 1 contrôlera tous les projecteurs.

Ce sera la même chose que de donner à tous les appareils la même adresse DMX pour écouter en parallèle. Vous gagnez qu'un seul appareil contrôle tous les appareils, mais vous n'avez pas de contrôle individuel sur les appareils.

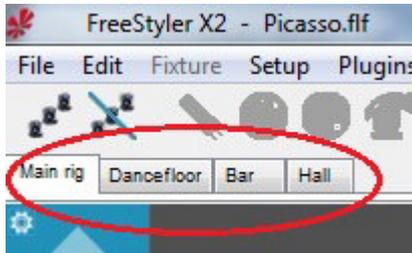
Zone.

Zone peut être utilisé pour regrouper les appareils dans des onglets.

Cela peut être utile quand il y a quelques lumières secondaires à contrôler.

Il sera possible d'avoir un espace de travail propre où seuls les appareils liés sont placés.

Remarque. Les zones ne sont pas des univers DMX. FreeStyler est 2x 512 canaux (2 univers) et les appareils peuvent être organisés sur 4 onglets / zones.



La configuration de chaque zone / onglet est simplement un nom avec un maximum de 10 caractères.

Il est possible d'insérer un fond sur chaque onglet.

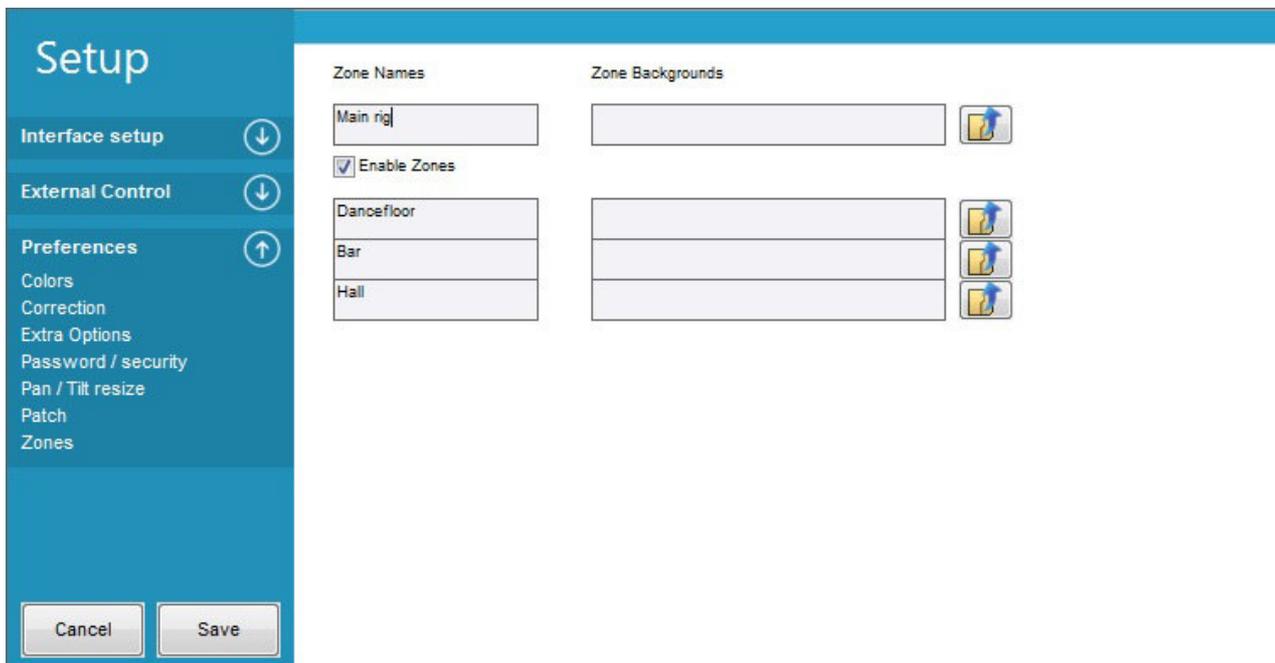
FreeStyler peut avoir besoin d'être redémarré avant que l'arrière-plan ne soit correct.

Un petit truc.

Pour ajouter un arrière-plan sur freestyler sans activer la zone, ajoutez simplement le nom de l'image dans l'arrière-plan de la zone principale.

Les onglets ne seront pas affichés, mais l'image sera.

Les images d'arrière-plan doivent être préalablement ajustées au moniteur car il n'est pas possible de le dimensionner ou de le centrer dans cette configuration.



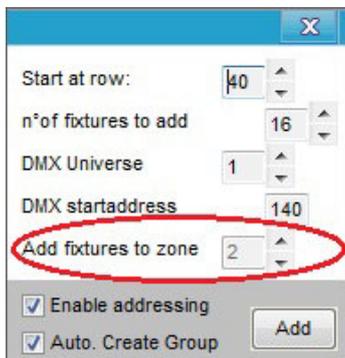
Ici, 4 zones sont définies: plate-forme principale, piste de danse, bar et salle.

Mais cela aurait aussi pu être une matrice de LED placée dans une zone.

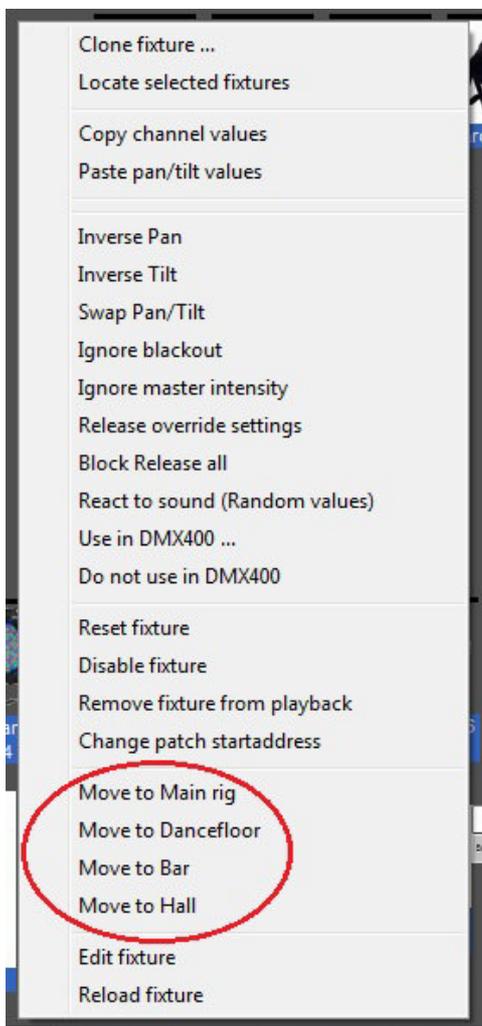
Une matrice a normalement plusieurs fixtures et si elles ne tournent que dans des mémoires prédéfinies ou dans LedTrix, elles n'ont pas besoin d'être dans la fenêtre principale.

Donc, un bon moyen d'avoir un espace de travail propre.

Lorsque la zone est activée, l'ajout d'un projecteur obtient un champ supplémentaire pour sélectionner la zone dans laquelle le projecteur doit être placé.



Et pareil pour le clic droit sur le luminaire. Il obtient également un contrôle de déplacement vers une zone.



Un exemple sur les zones peut ressembler aux images ci-dessous.

À quoi servent les fichiers d'emplacement?

FreeStyler peut être utilisé dans de nombreuses situations et à différents endroits. Il est assez ennuyeux d'ajouter des fixtures, de mettre leurs noms, leurs adresses... Alors pourquoi ne pas l'enregistrer dans un petit fichier que vous pourrez rappeler lorsque vous reviendrez à cet endroit? Par exemple, après avoir passé une demi-journée à saisir toutes les caractéristiques de vos 50 projecteurs différents, vous serez peut-être rassuré de savoir que tout cela peut être sauvegardé et réutilisé, même si vous devez utiliser FreeStyler temporairement ailleurs. FreeStyler vous permet de créer autant de fichiers d'emplacement que vous le souhaitez. Ainsi, vous pouvez enregistrer la configuration de chaque club et étape sur laquelle vous travaillez.

Ce qui est enregistré dans le fichier d'emplacement

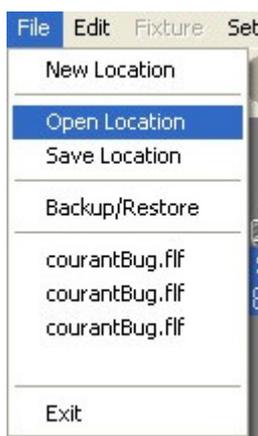
- Noms des projecteurs
- Calendrier des adresses de départ
- Arrangement de chaque projecteur dans l'écran
- Informations supplémentaires sur les appareils (telles que "inverse Pan", "inverse Tilt", "React to sound", ...)
- Image de fond

Ce qui n'est PAS enregistré dans le fichier d'emplacement

- Cues (voir [backup and restore](#))
- Poursuites / séquences (voir [backup and restore](#))
- Fichiers de mobilier
- Paramètres de l'écran tactile
- Réglages MIDI

Comment l'utiliser

Vous trouvez le nouvel emplacement, l'emplacement ouvert et les fonctions d'enregistrement dans le menu Fichier de FreeStyler.

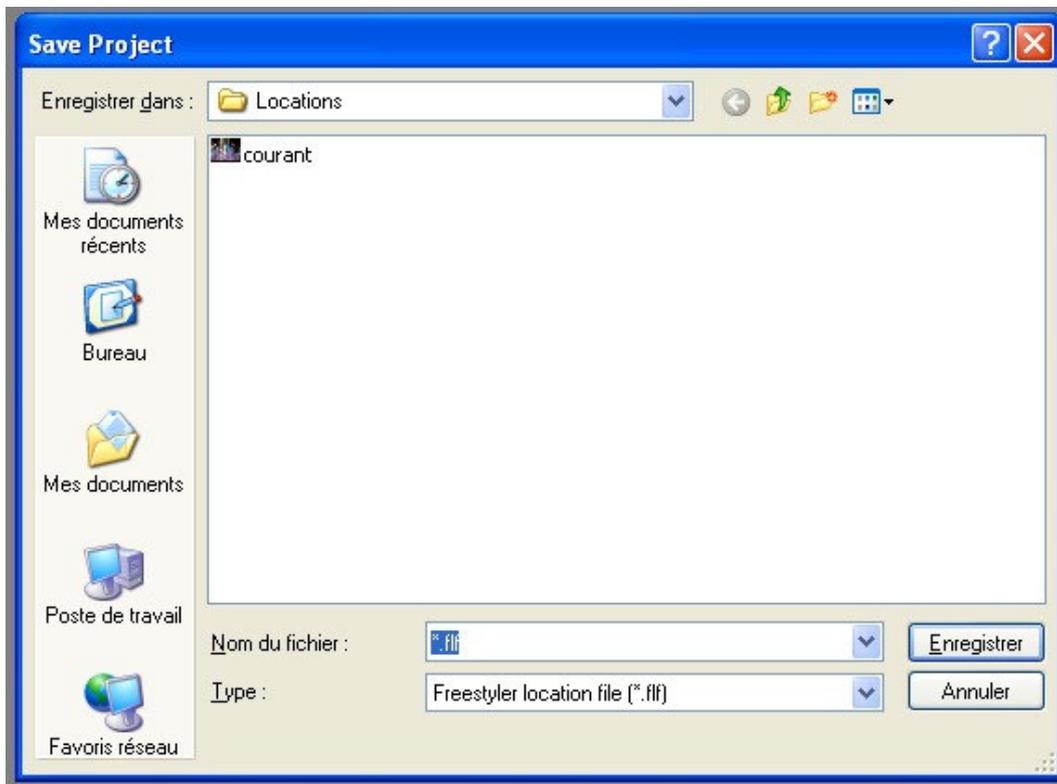


Comment faire un nouvel emplacement

- Cliquez simplement sur le menu «Nouvel emplacement».

Comment enregistrer un fichier d'emplacement

- Cliquez sur le menu «Enregistrer le lieu».
- FreeStyler vous demande maintenant où et avec quel nom vous souhaitez enregistrer le fichier d'emplacement.



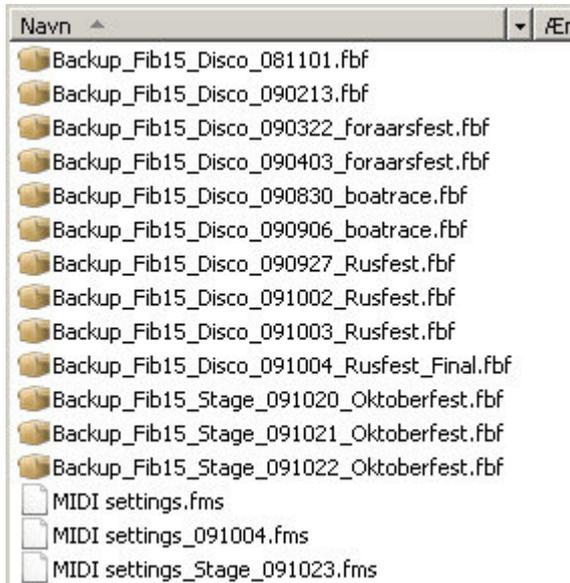
Comment ouvrir un fichier de localisation

- Cliquez sur le menu «Ouvrir l'emplacement».
- FreeStyler vous demande maintenant où se trouve le fichier d'emplacement souhaité.

Au démarrage, FreeStyler utilisera le dernier fichier d'emplacement ouvert.

Fonction de sauvegarde / restauration

La fonction de sauvegarde / restauration vous permet de créer un fichier de sauvegarde de votre travail dans FreeStyler en un seul fichier. Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité pour sauvegarder vos émissions et / ou l'utiliser pour copier facilement votre travail sur d'autres ordinateurs au lieu de copier toutes les données vous-même.



Ce qui est enregistré dans le fichier de sauvegarde

- Chases / séquences (dossier .. \ Freestyler \ Chases)
- Repères (dossier .. \ Freestyler \ Cues)
- [Fichiers d'emplacement](#) ([dossier](#) \ Freestyler \ Location)
- Fichiers de fixture (avec l'image, les goboës et les couleurs correspondantes) pour les fixtures ajoutées à l'emplacement actuel (qui se trouve dans le dossier .. \ Freestyler \ Fixtures)
- [fichier freestyler.ini](#)
- Raccourcis clavier
- Réglage de l'écran tactile (arrière-plan, boutons personnalisés, placement parmi tout)

Ce qui n'est PAS sauvegardé dans le fichier de sauvegarde

- Configuration MIDI
- Fichiers de mobilier qui ne sont pas ajoutés à l'emplacement actuel

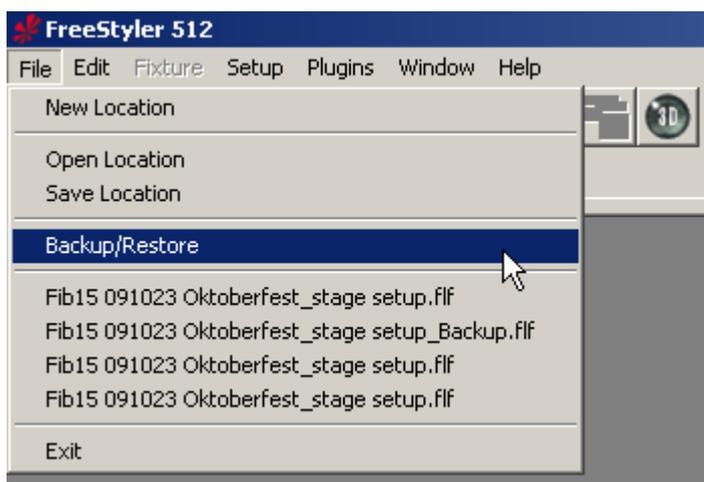
CONSEIL: La fonction de sauvegarde copie tout le contenu du dossier Chases, Cues et Location. Vous pouvez créer un sous-dossier dans l'un des dossiers mentionnés et ajouter les fichiers souhaités. Par exemple: créez un sous-dossier "MIDI settings" dans le dossier Location et ajoutez les paramètres MIDI exportés ici. Maintenant, les fichiers seront inclus dans le fichier de sauvegarde.

CONSEIL: Si vous utilisez différents appareils pour chaque emplacement, vous devez ouvrir chaque emplacement dans FreeStyler et effectuer une sauvegarde. Ceci est particulièrement important si vous avez apporté une modification ou créé des fichiers de fixture pour un emplacement donné.

OBS: la fonction de restauration écrasera tous les fichiers existants du répertoire FreeStyler qui porte le même nom que les fichiers de la sauvegarde, y compris les configurations.

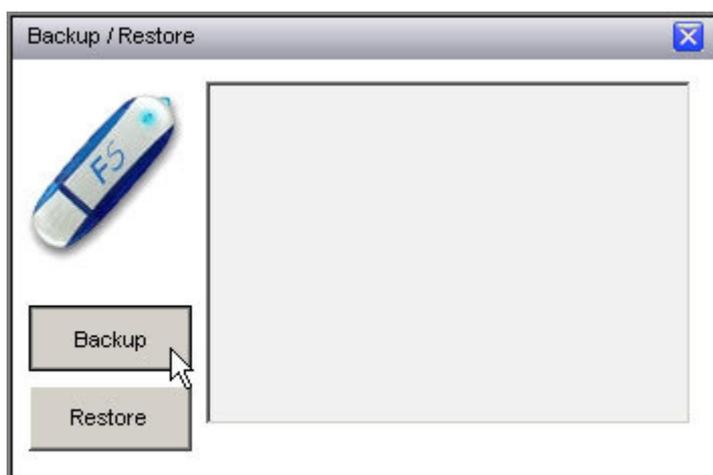
Comment l'utiliser

Vous trouvez la fonction de sauvegarde / restauration dans le menu «Fichier» de FreeStyler.



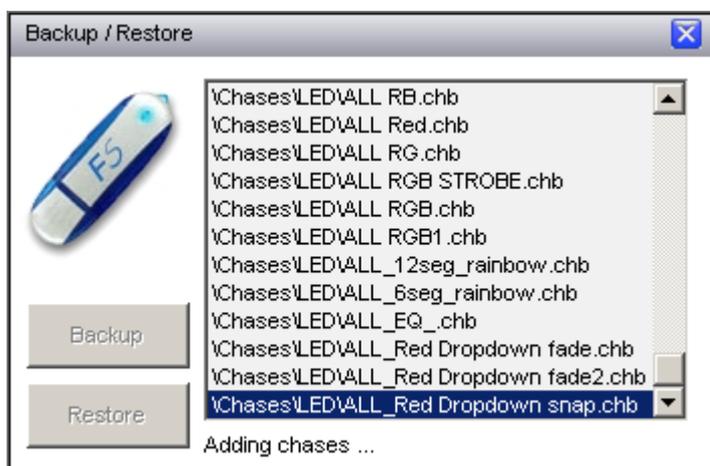
Comment faire une sauvegarde

- Cliquez sur le bouton "Sauvegarder".



- FreeStyler vous demande maintenant où créer le fichier de sauvegarde et comment il doit être nommé.

FreeStyler crée maintenant le fichier de sauvegarde.



Comment restaurer à partir d'une sauvegarde

- Cliquez sur le bouton "restaurer".
- FreeStyler vous demande maintenant de rechercher et de sélectionner le fichier de sauvegarde que vous souhaitez restaurer.

FreeStyler restaure à partir du fichier de sauvegarde.

- Lorsque FreeStyler a terminé la restauration à partir de la sauvegarde, il vous demande de redémarrer le programme.



Lorsque vous redémarrez FreeStyler, il démarrera à l'emplacement que vous aviez ouvert lors de la sauvegarde.

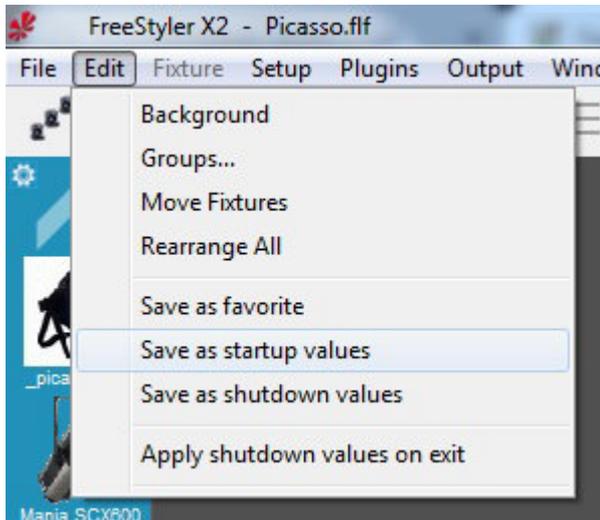
Démarrage du luminaire, valeurs favorites et d'arrêt

FreeStyler a la possibilité de 3 ensembles de valeurs de fixtures.

Les valeurs sont toutes les valeurs de 2×512 canaux dmx enregistrées dans "Démarrage", "Favori" et "Arrêt".

Il est important de se rappeler que ce sont tous les canaux qui sont stockés et restaurés.

Cela signifie que tous les appareils doivent être réglés dans la position, l'intensité, le déclencheur, la couleur, etc. souhaités. avant de sauvegarder.



"Commencez"

Dans le cas des valeurs de «démarrage», le but est de définir toutes les valeurs qui seront normalement ajustées manuellement et ne seront définies qu'une fois.

Une chose évidente à ajuster ici est la mise au point, dans le cas de têtes mobiles, car elle est individuelle à chaque concert. Vous sauvegardez ce paramètre et lorsque vous arrêtez ou redémarrez un concert, vous n'avez pas besoin de le réajuster au démarrage car il y a beaucoup d'autres choses à craindre.

[Valeurs de démarrage](#)

"Favori"

Il s'agit d'un paramètre de valeurs d'appareil à utiliser encore et encore, ou simplement d'un paramètre par défaut pouvant être défini pour revenir à un état connu.



[Bascule préférée](#)

Notez que ceci restaure la valeur de tous les canaux et évite donc son utilisation pendant un spectacle.

"Fermer"

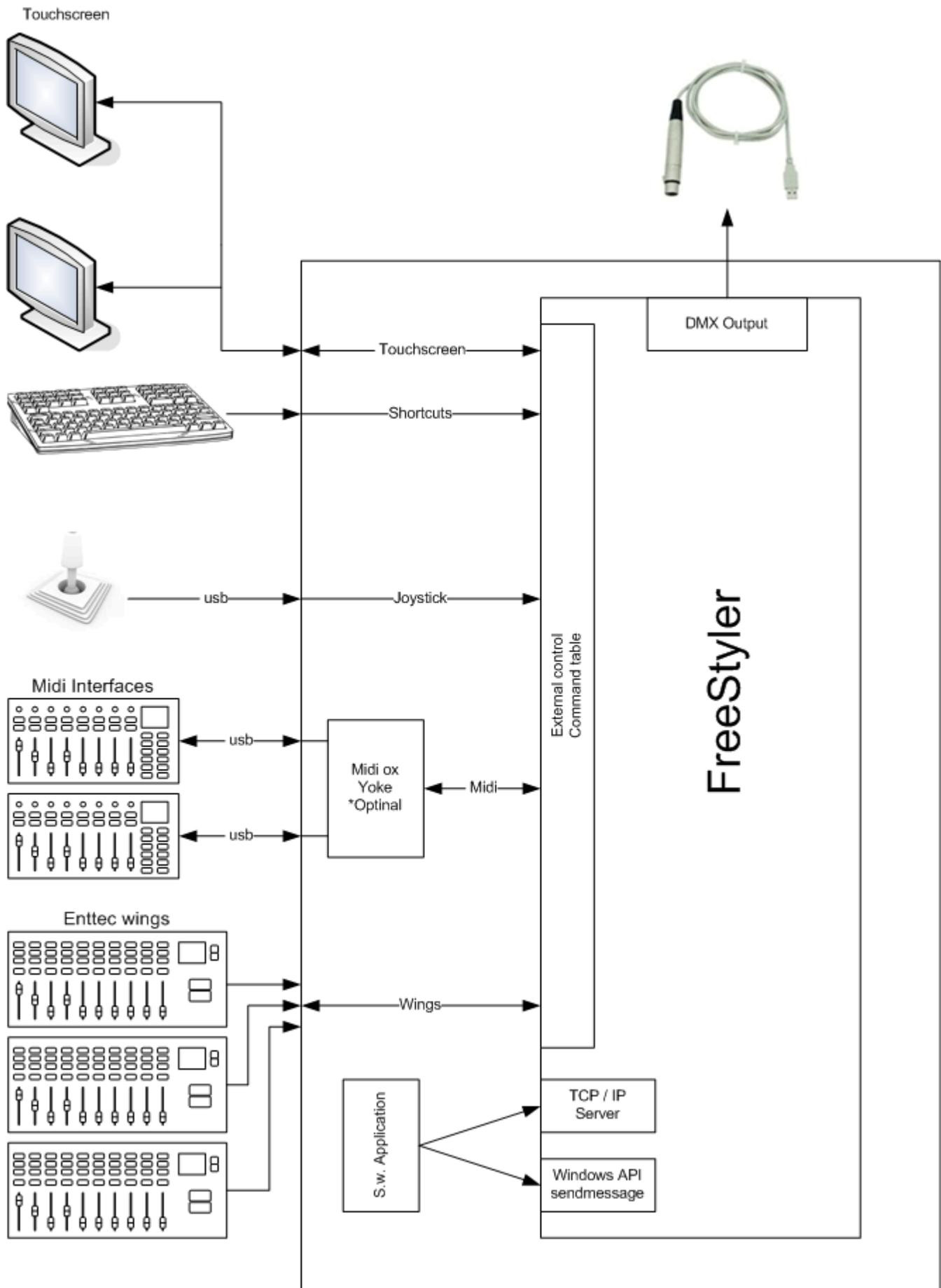
Le "Shutdown" est la dernière valeur envoyée aux appareils lorsque FreeStyler est en train de s'arrêter. Cela donne la possibilité de mettre les appareils dans un état connu lors de la fermeture. Il est intéressant de noter que certains appareils n'ont plus qu'une vie lorsque le signal DMX disparaît.

Exemple manquant s'il vous plaît ajouter si vous en avez.

Pour utiliser la valeur "Arrêt", les "Appliquer les valeurs d'arrêt à la sortie" doivent être cochées "à"

Contrôle externe - Vue d'ensemble

Tout ce que vous voulez faire avec FreeStyler peut être fait avec un clavier et une souris dans le logiciel lui-même, mais pour de nombreuses personnes, disposer de commandes tactiles telles que des boutons, des faders et des boutons est plus intuitif et ressemble davantage à ce à quoi certaines personnes sont habituées avec les pupitres d'éclairage traditionnels . FreeStyler vous permet de brancher un certain nombre de contrôles externes différents, notamment des écrans tactiles, des contrôleurs MIDI et des dispositifs contrôlés par l'esprit (à condition qu'ils envoient des signaux MIDI standard).



Commandes externes

Les commandes externes sont des actions que FreeStyler peut exécuter en fonction d'une commande reçue d'un contrôleur externe (l'une des méthodes répertoriées ici). Ici vous pouvez trouver une liste avec toutes les commandes externes:

[Commandes externes](#)

La capture d'écran ci-dessous montre la fenêtre de configuration avec les contrôles externes ouverts à gauche et les options MIDI à droite. Ceci affiche la liste des commandes externes pouvant être configurées (dans ce cas via des signaux MIDI).

The screenshot shows the 'Setup' window for FreeStyler. On the left, there is a sidebar with 'Setup' and 'Preferences' sections. The 'Setup' section includes 'Interface setup', 'External Control', 'DMX - in', 'Joystick control', 'Keyboard shortcuts', 'Midi control', 'Touchscreen', and 'Enttec wings'. The 'Preferences' section is also visible. The main area displays a table of external control functions. The table has columns for 'Function', 'Note IN', 'Page', 'DMX ch.', 'off', 'on', and 'Note OUT'. There are 15 rows, each representing an 'Override button' with specific MIDI note numbers and DMX channel settings. On the right side, there are buttons for 'Page independent', 'Shift', 'Page 1', 'Page 2', 'Page 3', 'Page 4', and 'Page 5'. At the bottom, there are 'Cancel', 'Save', and 'Learn' buttons. The top right corner has 'Options' and 'Stop', 'Rescan', 'Start' buttons.

Function	Note IN	Page	DMX ch.	off	on	Note OUT
Override button1	144-51,ch 0	0	n.a.	127	72	144-51,ch 0
Override button2	144-52,ch 0	0	n.a.	127	72	144-52,ch 0
Override button3	144-53,ch 0	0	n.a.	127	72	144-53,ch 0
Override button4	144-54,ch 0	0	n.a.	127	72	144-54,ch 0
Override button5	144-55,ch 0	0	n.a.	127	72	144-55,ch 0
Override button6	144-56,ch 0	0	n.a.	127	72	144-56,ch 0
Override button7	144-41,ch 0	0	n.a.	127	72	144-41,ch 0
Override button8	144-42,ch 0	0	n.a.	127	72	144-42,ch 0
Override button9	144-43,ch 0	0	n.a.	127	72	144-43,ch 0
Override button10	144-44,ch 0	0	n.a.	127	72	144-44,ch 0
Override button11	144-45,ch 0	0	n.a.	127	72	144-45,ch 0
Override button12	144-46,ch 0	0	n.a.	127	72	144-46,ch 0
Override button13	144-31,ch 0	0	n.a.	127	72	144-31,ch 0
Override button14	144-32,ch 0	0	n.a.	127	72	144-32,ch 0
Override button15	144-33,ch 0	0	n.a.	127	72	144-33,ch 0

Écran tactile

FreeStyler prend en charge un seul écran tactile à contrôler avec l'interface 1 ou 2 de l'écran tactile. Et bien sûr, vous pouvez connecter davantage d'écrans tactiles à un PC (pour un contrôle PC standard).

[Utilisation de l'interface à écran tactile1](#)

[Utilisation de l'interface à écran tactile2](#)

Coupes clavier

Vous pouvez utiliser le clavier pour créer des raccourcis clavier permettant de déclencher des actions dans FreeStyler.

[Raccourcis clavier](#)

Manette

Le contrôle du joystick est activé en cochant la case «on».

Lorsque cette option est activée, tous les boutons du joystick sont actifs.

Pour contrôler le mouvement, vous pouvez utiliser le bouton «Basculer pan / tilt» externe.

Cela permet de commuter le contrôle de mouvement entre le contrôle de fader normal et le contrôle par

joystick.

Voir le [joystick](#)

Interface MIDI

Une interface MIDI est disponible via un port USB.

Si vous souhaitez utiliser plus d'interfaces MIDI, vous pouvez utiliser un programme de patch tel que MIDI-OX et MIDI Yoke.

MIDI-OX combine le signal MIDI de plusieurs périphériques en un seul.

Vous pouvez faire beaucoup plus avec MIDI-OX, et MIDI Yoke est un câble Virtual MIDI. Vous pouvez donc connecter le contrôleur MIDI à MIDI-OX et à partir de MIDI ox avec un câble MIDI virtuel (MIDI Yoke) à FreeStyler.

Exemples midi

- [Utilisation de l'interface MIDI](#)
- [Configuration MIDI-OX](#)
- [Utilisation de BCF2000](#)
- [Utilisation du didacticiel 3x BCF2000](#)
- [Aller et retour sur un tutoriel d'encodeur](#)
- [Novation Launchpad](#)

Ailes Enttec

Jusqu'à 3 ailes Enttec peuvent être ajoutées

Contrôle TCP / IP

FreeStyler prend en charge le contrôle externe à l'aide d'une simple connexion TCP / IP. Les développeurs peuvent communiquer avec FreeStyler en utilisant un simple octet [] ou le protocole ASCII .

Exemple de commandes pour ASCII **FSOC002255**

La commande ci-dessus est décomposée en:

- FSOC: Commande FreeStyler
- 002: Code de commande du document de référence (dans ce cas 002 est une panne de courant)
- Paramètre de commande 255 (255 est le bouton enfoncé, 0 le bouton haut. Pour les curseurs, par exemple l'intensité ou la vitesse comprise entre 0 et 255)

Légende des boutons de requête et autres données Protocole d'octet: 9 octets

- octets 0 à 3 commande de réception FSBC Freestyler
- octets 4 à 6 code de demande (voir tableau)
- les octets 7 à 9 sont réservés pour une utilisation future.

- octet 0: "F"
- octet 1: "S"
- octet 2: "B"
- octet 3: "C"
- octets 4,5 et 6: code
- octet 7,8 et 9: 0

Contrôle à distance via wifi.

Freestyler peut être contrôlé à distance via un smartphone ou une tablette, permettant ainsi à l'utilisateur de se déplacer et de garder le contrôle de Freestyler ou de régler son éclairage.

Il peut également servir d'écran tactile secondaire à compléter aux côtés de l'affichage principal.

Voir [Télécommande via wifi](#)

Commandes externes

[Master Command](#)

[DMX400](#)

[Exécuter la commande / GO](#)

[Zone et groupes](#)

[Contrôle des luminaires](#)

[Séquence](#)

[Queue - Fenêtre](#)

[Bouton Cue - FastCue](#)

[Submaster](#)

[Boutons de dérogation](#)

[Contrôle externe](#)

[Fumée](#)

[Autre](#)

Touche = raccourci clavier

Midi = contrôle Midi

Etc = aile Enttec

Tcp = Tcp / ip

Tscn = interface utilisateur à écran tactile 2

Envoyer = envoyer message

Master Command

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Bouton ou fader
Maître ouvert	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule
"Intensité du Maître"		M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
"Basculer la panne d'électricité"	K	M	E	T	S	T2		
"Basculer favori"	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule
«Basculer le gel»	K	M	E	T	S	T2		
"Fondu"	K	M	E	T	S	T2	Intensité de fondu	
"Disparaître"	K	M	E	T	S	T2	Intensité de fondu	
"Maître 0%"	K	M	E	T	S	T2	Maîtrise de l'intensité	Bouton flash
"Maître 100%"	K	M	E	T	S	T2	Maîtrise de l'intensité	

DMX400

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Bouton ou fader
Ouvrez DMX400	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule
Maître DMX400		M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
Fond DMX400		M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
Sélection de programme DMX400	K	M	E	T	S	T2		
Mode bascule DMX400	K	M				T2		
Vitesse DMX400		M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
DMX400 Blackout	K	M	E	T	S	T2		
DMX400 Full On	K	M	E	T	S	T2		
DMX400 Fade	K	M	E	T	S	T2		
DMX400 FadeTime		M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
Intervalle DMX400		M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
DMX400 Auto Change	K	M	E	T	S	T2		
Changement de couleur DMX400	K	M	E	T	S	T2		
DMX400 même couleur	K	M	E	T	S	T2		
DMX400 couleurs vives	K	M	E	T	S	T2		

Exécuter la commande / GO

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Bouton ou fader
Ouvrir la ligne de commande	K	M				T2		Basculer
Commande 0		M	E	T	S	T2		
Commande 1		M	E	T	S	T2		
Commande 2		M	E	T	S	T2		Bouton flash
Commande 3		M	E	T	S	T2		
Commande 4		M	E	T	S	T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Bouton ou fader
Commande 5	M	E	T	S		T2		
Commande 6	M	E	T	S		T2		
Commande 7	M	E	T	S		T2		
Commande 8	M	E	T	S		T2		
Commandement 9	M	E	T	S		T2		
Commande +	M	E	T	S		T2		
Commande -	M	E	T	S		T2		
Commande /	M	E	T	S		T2		
Command @	M	E	T	S		T2		
Commande DMX	M	E	T	S		T2		
Commande Shift	M	E	T	S		T2		
Commande CLR	M	E	T	S		T2		
Command BS	M	E	T	S		T2		
Commande ENTER	M	E	T	S		T2		
Historique des commandes	M	E	T	S		T2		
Historique des commandes vers le bas	M	E	T	S		T2		

Zone et groupes

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
"Zone 1"	K	M	E	T	S	T2		
"Zone 2"	K	M	E	T	S	T2		Bouton flash
"Zone 3"	K	M	E	T	S	T2		
"Zone 4"	K	M	E	T	S	T2		
"Groupe 1"	K	M	E	T	S	T2		
«Groupe 2»	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule

Commander**Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn commentaires Fader ou bouton**

«Groupe 3»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 4»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 5»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 6»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 7»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 8»	K	M	E	T	S	T2	
“Groupe 9”	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 10»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 11»	K	M	E	T	S	T2	
“Groupe 12”	K	M	E	T	S	T2	
“Groupe 13”	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 14»	K	M	E	T	S	T2	
"Groupe 15"	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 16»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 17»	K	M	E	T	S	T2	
“Groupe 18”	K	M	E	T	S	T2	
“Groupe 19”	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 20»	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 21»	K	M	E	T	S	T2	
“Groupe 22”	K	M	E	T	S	T2	
“Groupe 23”	K	M	E	T	S	T2	
«Groupe 24»	K	M	E	T	S	T2	
Groupe précédent	K	M	E	T	S	T2	
Groupe suivant	K	M	E	T	S	T2	Bouton flash
Un seul groupe	M						

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader	ou bouton
Sélectionnez le prochain match	K	M	E	T	S				
Sélectionner le montage précédent	K	M	E	T	S				
Sélectionnez même les appareils	K	M	E	T	S				
Sélectionnez des appareils impairs	K	M	E	T	S				
Sélectionnez les mêmes appareils	K	M	E	T	S				
Sélectionnez les mêmes appareils impairs	K	M	E	T	S				
“Basculer tous les appareils”	K	M	E	T	S				Bouton à bascule
Localiser les appareils sélectionnés	K	M	E	T	S				
Activer le son sélectionné	K	M	E	T	S				
Dis. remplacement de l'appareil	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 1	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 2	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 3	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 4	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 5	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 6	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 7	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 8	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 9	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 10	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 11	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 12	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 13	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 14	K	M	E	T	S				
Dis. remplacer le groupe 15	K	M	E	T	S				

Commander**Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn commentaires Fader ou bouton**

Dis. remplacer le groupe 16	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 17	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 18	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 19	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 20	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 21	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 22	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 23	K	M	E	T	S	T2
Dis. remplacer le groupe 24	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 1"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 2"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 3"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 4"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 5"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 6"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 7"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 8"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 9"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 10"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 11"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 12"	K	M	E	T	S	T2
"Groupe Blackout 13"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 14"	K	M	E	T	S	T2
"Groupe blackout 15"	K	M	E	T	S	T2
"Blackout group 16"	K	M	E	T	S	T2

Bouton à bascule

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
"Groupe de blackout 17"	K	M	E	T	S	T2		
"Groupe Blackout 18"	K	M	E	T	S	T2		
"Blackout group 19"	K	M	E	T	S	T2		
"Groupe blackout 20"	K	M	E	T	S	T2		
"Groupe blackout 21"	K	M	E	T	S	T2		
"Groupe Blackout 22"	K	M	E	T	S	T2		
"Groupe de blackout 23"	K	M	E	T	S	T2		
"Blackout group 24"	K	M	E	T	S	T2		

Contrôle des luminaires

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
"Ouvre tout"	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule
"Gobo ouvert"	K	M	E	T	S	T2		
"Gobo suivant"	K	M	E	T	S	T2	Changement de gobo	
"Gobo précédent"	K	M	E	T	S	T2	Changement de gobo	
"Prochain gobo2"	K	M	E	T	S	T2	Changement de gobo	
"Précédent Gobo2"	K	M	E	T	S	T2	Changement de gobo	
"Chaîne Gobo 1"	M	E	T	S	T2	0 à 255		Fader
"Canal Gobo 2"	M	E	T	S	T2	0 à 255		
"Gobo 3 channel"								Pas encore mis en œuvre
"Canal de rotation des gobos"	M	E	T	S	T2	0 à 255		Fader
"Canal de rotation du gobo 2"	M	E	T	S	T2	0 à 255		

Commander	Clé Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Gobo ch. +1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX augmentée	
Gobo ch. -1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX diminuée	
Gobo2 ch. +1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX augmentée	
Gobo2 ch. -1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX diminuée	
Gobo3 ch. +1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX augmentée	
Gobo3 ch. -1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX diminuée	
GoboRot ch. +1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX augmentée	
GoboRot ch. -1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX diminuée	
GoboRot2 ch. +1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX augmentée	
GoboRot2 ch. -1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX diminuée	
"Couleur ouverte"	K	M	E	T	S	T2	Bouton à bascule
"Couleur suivante"	K	M	E	T	S	T2 Changement de couleur	
«Couleur suivante»	K	M	E	T	S	T2 Changement de couleur	
"Couleur précédente"	K	M	E	T	S	T2 Changement de couleur	
"Couleur précédente"	K	M	E	T	S	T2 Changement de couleur	
"Canal de couleur"	M	E	T	S	T2	0 à 255	
"Couleur 2 canaux"	M	E	T	S	T2	0 à 255	
"Cyan - canal rouge"	M	E	T	S	T2	0 à 255	
"Magenta - canal vert"	M	E	T	S	T2	0 à 255	
"Jaune - canal bleu"	M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
"CTO / Ambre"	M	E	T	S	T2	0 à 255	
"Blanc1"	M	E	T	S	T2	0 à 255	
"Blanc2"	M	E	T	S	T2	0 à 255	
Couleur ch. +1	K	M	E	T	S	T2 Valeur DMX augmentée	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Couleur ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Couleur2 ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Couleur2 ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Cyan ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Cyan ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Magenta ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Magenta ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Jaune ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Jaune ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
“Pan / Tilt ouvert”	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule
“Pan droite”	K	M	E	T	S	T2		
“Pan gauche”	K	M	E	T	S	T2		
"Incliner vers le haut"	K	M	E	T	S	T2		
"Incliner vers le bas"	K	M	E	T	S	T2		
“Pan droit 16”	K	M	E	T	S	T2		
“Pan gauche 16”	K	M	E	T	S	T2		
“Inclinaison vers le haut de 16”	K	M	E	T	S	T2		
"Inclinez vers le bas 16"	K	M	E	T	S	T2		
"Centre"	K	M	E	T	S	T2		
"Pan Lock"	K	M	E	T	S	T2		
"Tilt Lock"	K	M	E	T	S	T2		
"Flip"	K	M	E	T	S	T2		
“Basculer relatif Pan-Tilt”	K	M	E	T	S	T2		

Commander	Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Canal panoramique	M E T S T2	0 à 255 canaux Pan 8bits nommés sur l'écran tactile	Fader
Canal pan fine		Pas mis en œuvre	
Canal d'inclinaison	M E T S T2	0 à 255 canaux inclinés de 8 bits nommés dans l'écran tactile	Fader
Tilt fine channel		Pas mis en œuvre	
Pan ch. +1	K M E T S T2	Valeur DMX augmentée	
Pan ch. -1	K M E T S T2	Valeur DMX diminuée	
Tilt ch. +1	K M E T S T2	Valeur DMX augmentée	
Tilt ch. -1	K M E T S T2	Valeur DMX diminuée	
Pan16 ch. +1	K M E T S T2	Valeur DMX augmentée	
Pan16 ch. -1	K M E T S T2	Valeur DMX diminuée	
Tilt16 ch. +1	K M E T S T2	Valeur DMX augmentée	
Tilt16 ch. -1	K M E T S T2	Valeur DMX diminuée	
"Faisceau ouvert"	K M E T S T2		
"Canal prisme"	M E T S T2	0 à 255	
"Canal de rotation du prisme"	M E T S T2	0 à 255	
"Canal de mise au point"	M E T S T2	0 à 255	Fader
«Canal de zoom»	M E T S T2	0 à 255	
"Canal iris"	M E T S T2	0 à 255	
"Canal de gel"	M E T S T2	0 à 255	
Prisme ch. +1	K M E T S T2	Valeur DMX augmentée	
Prisme ch. -1	K M E T S T2	Valeur DMX diminuée	
PrismRot ch. +1	K M E T S T2	Valeur DMX augmentée	
PrismRot ch. -1	K M E T S T2	Valeur DMX diminuée	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Focus ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Focus ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Zoom ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Zoom ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Iris ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Iris ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Givre ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Givre ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
«Lampe ouverte»	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule
"Canal d'obturation"		M	E	T	S	T2	Celui-ci déposera votre appareil 0% = Obturateur fermé 1% = obturateur lent 99% = obturateur rapide 100% = obturateur ouvert	Fader
“Canal d'intensité”		M	E	T	S	T2	0 à 255	Fader
Volet ouvert	K	M	E	T	S	T2		
Volet fermé	K	M	E	T	S	T2		
Strobe Basse	K	M	E	T	S	T2		
Strobe Med	K	M	E	T	S	T2		
Strobe High	K	M	E	T	S	T2		
Shutter ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Shutter ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Dimmer ch. +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Dimmer ch. -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Ouvrir spécial / Ouvrir macro	K	M	E	T	S	T2	Ouvrir la fenêtre macro	Bouton à bascule
"Afficher les curseurs"	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
«Montrer le cadrage»	K	M	E	T	S	T2	* Nommé Ouvrir dans certains menus	Bouton à bascule
Gobo aléatoire 1	K	M	E			T2		
Couleur aléatoire 1	K	M	E			T2		
Iris Aléatoire	K	M	E			T2		
Strobe Aléatoire	K	M	E			T2		
Gradateur Aléatoire	K	M	E			T2		
RVB aléatoire	K	M	E			T2		
Pan / Tilt aléatoire	K	M	E			T2		
Gobo aléatoire 1 par groupe	K	M	E			T2		
Couleur aléatoire 1 par groupe	K	M	E			T2		
Iris au hasard par groupe	K	M	E			T2		
Strobe aléatoire par groupe	K	M	E			T2		
Gradateur aléatoire par groupe	K	M	E			T2		
RVB aléatoire par groupe	K	M	E			T2		
Pan / Tilt aléatoire par groupe	K	M	E			T2		
Localiser les appareils sélectionnés	K	M	E	T	S	T2		
Activer le son sélectionné	K	M	E	T	S	T2		
Libérer le montage	K	M	E	T	S	T2		
Désactiver le luminaire	M							

Commander	Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Retirer de la lecture	M		

Commander	Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Relâchez gobo1	K M E T S		T2
Relâchez gobo2	K M E T S		T2
Relâchez gobo3	K M E T S		T2
Relâchez la priorité gobo1 pourriture.	K M E T S		T2
Relâchez la priorité gobo2 pourriture.	K M E T S		T2
Libérer le remplacement color1	K M E T S		T2
Libérer le remplacement color2	K M E T S		T2
Relâchez le rouge	K M E T S		T2
Relâchez le vert	K M E T S		T2
Déblocage bleu	K M E T S		T2
Déblocage ambre	K M E T S		T2
Libérer le remplacement white1	K M E T S		T2
Libérer le remplacement white2	K M E T S		T2
Libérer le pan de remplacement	K M E T S		T2
Relâchez l'inclinaison	K M E T S		T2
Relâchez l'iris	K M E T S		T2
Libérer le focus	K M E T S		T2
Relâchez le zoom prioritaire	K M E T S		T2
Libérer le prisme	K M E T S		T2
Relâchez la pourriture prismatique.	K M E T S		T2
Relâchez le gel	K M E T S		T2
Débloquer le gel 2	K M E T S		T2

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Relâchez l'obturateur	K	M	E	T	S	T2		
Libérer le stroboscope	K	M	E	T	S	T2		
Libérer l'intensité de dérogation	K	M	E	T	S	T2		

Séquence

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Ouvrir Créer une séquence	K	M	E	T	S	T2	Ouvre le panneau de séquence	
Nouvelle séquence	K	M	E	T	S	T2		
Insérer une scène	K	M	E	T	S	T2		
Supprimer la scène	K	M	E	T	S	T2		
Ajouter une scène	K	M	E	T	S	T2		
Séquence ouverte	K	M	E	T	S	T2		
Sauvegarder la séquence	K	M	E	T	S	T2		
Sauvegarde rapide	K	M	E	T	S	T2		
Sauver à tous	K	M	E	T	S	T2		
annuler	K	M	E	T	S	T2		
Scène suivante	K	M	E	T	S	T2		
Scène précédente	K	M	E	T	S	T2		
Séquence de jeu	K	M	E	T	S	T2		
Temps de fondu +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Temps de fondu -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Temps de vitesse +1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX augmentée	
Temps de vitesse -1	K	M	E	T	S	T2	Valeur DMX diminuée	
Open FX	K	M	E	T	S	T2		

Fenêtre de repère

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
"Open cue"	K	M	E	T	S	T2	
Tout libérer	K	M	E	T	S	T2	Libérer tous les dérogations manuelles
Désactiver tous les boutons	K	M	E	T	S	T2	Désactiver tous les boutons de substitution
Désactiver robinet / déclencheur manuel	K	M	E			T2	* Non disponible en TCP
Tap Sync	K	M	E	T	S	T2	
Vitesse maître		M	E	T	S	T2	Contrôle des faders, 0 à 255
Master spd 100%		M					
Maîtrise spd + 5%		M					
Master spd -5%		M					
Trigger manuel	K	M	E	T	S	T2	
Déclencheur son à lumière	K	M	E	T	S	T2	
"Séquence 1 vitesse"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 2 vitesse"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 3 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 4 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 5 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 6 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 7 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 8 vitesses"		M	E	T	S	T2	Contrôle des faders, 0 à 255
"Séquence 9 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 10 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 11 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 12 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 13 vitesses"		M	E	T	S	T2	
"Séquence 14 vitesses"		M	E	T	S	T2	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
"Séquence 15 vitesses"	M	E	T	S		T2	
"Séquence 16 vitesses"	M	E	T	S		T2	
"Séquence 17 vitesses"	M	E	T	S		T2	
"Séquence 18 vitesses"	M	E	T	S		T2	
"Séquence 19 vitesses"	M	E	T	S		T2	
"Séquence 20 vitesses"	M	E	T	S		T2	
"Sélection multiple"	K	M	E	T	S		* Seq nommé dans certains menus
Basculer la séquence 1	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 2	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 3	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 4	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 5	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 6	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 7	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 8	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 9	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 10	K	M	E	T	S	T2	Toggel Jouer et Arrêter
Basculer la séquence 11	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 12	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 13	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 14	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 15	K	M	E	T	S	T2	
Basculer la séquence 16	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de bascule 17	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de bascule 18	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de bascule 19	K	M	E	T	S	T2	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
Basculer la séquence 20	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 1	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 2	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 3	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 4	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 5	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 6	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 7	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 8	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 9	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 10	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 11	K	M	E	T	S	T2	Séquence de démarrage
Séquence de départ 12	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 13	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 14	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 15	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 16	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 17	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 18	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 19	K	M	E	T	S	T2	
Séquence de départ 20	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 1	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 2	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 3	K	M	E	T	S	T2	Séquence d'arrêt
Séquence d'arrêt 4	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 5	K	M	E	T	S	T2	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
Séquence d'arrêt 6	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 7	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 8	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 9	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 10	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 11	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 12	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 13	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 14	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 15	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 16	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 17	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 18	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 19	K	M	E	T	S	T2	
Séquence d'arrêt 20	K	M	E	T	S	T2	

Fenêtre Cue - Bouton FastCue

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Cuelist tab 1	K	M	E	T	S	T2		
Cuelist onglet 2	K	M	E	T	S	T2		
Cuelist onglet 3	K	M	E	T	S	T2		
Cuelist tab 4	K	M	E	T	S	T2		Bouton flash
Cuelist onglet 5	K	M	E	T	S	T2		
Cuelist tab 6	K	M	E	T	S	T2		
Précédent onglet cuelist	K	M	E	T	S	T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader	ou bouton
Onglet cuelist suivant	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 1	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 2	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 3	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 4	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 5	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 6	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 7	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 8	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 9	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 10	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 11	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 12	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 13	K	M	E	T	S		T2		Bouton à bascule
Basculer Cuelist 14	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 15	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 16	K	M	E	T	S		T2		
Basculer Cuelist 17		M							
Basculer Cuelist 18		M							
Basculer Cuelist 19		M							
Basculer Cuelist 20		M							
Basculer Cuelist 21		M							
Basculer Cuelist 22		M							
Basculer Cuelist 23		M							
Basculer Cuelist 24		M							
Basculer Cuelist 25		M							

Commander	Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn commentaires Fader ou bouton
Basculer Cuelist 26	M
Basculer Cuelist 27	M
Basculer Cuelist 28	M
Basculer Cuelist 29	M
Basculer Cuelist 30	M
Basculer Cuelist 31	M
Basculer Cuelist 32	M

Submaster

Commander	Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn	commentaires	Fader ou bouton
"Open Submaster"	K M E T S T2	Ouvrez le panneau SM	Bouton à bascule
Submaster global run	M		
Onglet submaster précédent	K M E T S T2	Previoue Tab	Bouton flash
Onglet submaster suivant	K M E T S T2	Onglet suivant	
"Submaster Page 1"	K M E T S T2	Page / onglet 1	Bouton à bascule
"Submaster Page 2"	K M E T S T2	Page / onglet 2	
«Sous-maître Page 3»	K M E T S T2	Page / onglet 3	
"Sous-maître page 4"	K M E T S T2	Page / onglet 4	
"Basculer Submaster 1"	K M E T S T2	Run / stop Submaster	
"Basculer Submaster 2"	K M E T S T2	Run / stop Submaster	
"Basculer Submaster 3"	K M E T S T2	Run / stop Submaster	
"Basculer Submaster 4"	K M E T S T2	Run / stop Submaster	Bouton à bascule
"Basculer Submaster 5"	K M E T S T2	Run / stop Submaster	
"Submaster Go 1"	K M E T S T2	Prochain Submaster 1	
"Submaster Back 1"	K M E T S T2	Précédent Submaster 1	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
"Submaster Go 2"	K	M	E	T	S	T2	Prochain Submaster 2	
"Submaster Back 2"	K	M	E	T	S	T2	Précédent Submaster 2	
"Submaster Go 3"	K	M	E	T	S	T2	Prochain Submaster 3	
"Submaster Back 3"	K	M	E	T	S	T2	Précédent Submaster 3	
"Submaster Go 4"	K	M	E	T	S	T2	Next Submaster 4	
"Submaster Back 4"	K	M	E	T	S	T2	Précédent Submaster 4	
"Submaster Go 5"	K	M	E	T	S	T2	Next Submaster 5	
"Submaster Back 5"	K	M	E	T	S	T2	Précédent Submaster 5	
"Subm. Intensité 1 "		M	E	T	S	T2		
"Subm. Intensité 2 "		M	E	T	S	T2		
"Subm. Intensité 3 "		M	E	T	S	T2	Fader, 0 à 255	Fader
"Subm. Intensité 4 "		M	E	T	S	T2		
"Subm. Intensité 5 "		M	E	T	S	T2		
"Subm. Intensité 6 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 7 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 8 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 9 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 10 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 11 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 12 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 13 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 14 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 15 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 16 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 17 "							Pas mis en œuvre	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
"Subm. Intensité 18 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 19 "							Pas mis en œuvre	
"Subm. Intensité 20 "							Pas mis en œuvre	
Submaster Run 1	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 2	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 3	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 4	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 5	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 6	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 7	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 8	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 9	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 10	K	M	E	T	S	T2	Run Submaster	Bouton flash
Submaster Run 11	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 12	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 13	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 14	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 15	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 16	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 17	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 18	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 19	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Run 20	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 1	K	M	E	T	S	T2	Stop Submaster	Bouton flash
Submaster Stop 2	K	M	E	T	S	T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Submaster Stop 3	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 4	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 5	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 6	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 7	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 8	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 9	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 10	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 11	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 12	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 13	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 14	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 15	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 16	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 17	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 18	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 19	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Stop 20	K	M	E	T	S	T2		
Submaster bascule 1		M						
Submaster bascule 2		M						
Submaster bascule 3		M						
Submaster bascule 4		M						
Submaster bascule 5		M						
Submaster bascule 6		M						
Submaster bascule 7		M						

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Submaster bascule 8	M							
Submaster bascule 9	M							
Submaster bascule 10	M							
Submaster bascule 11	M							
Submaster bascule 12	M							
Submaster bascule 13	M							
Submaster bascule 14	M							
Submaster bascule 15	M							
Submaster bascule 16	M							
Submaster bascule 17	M							
Submaster bascule 18	M							
Submaster bascule 19	M							
Submaster bascule 2	M							
Submaster Go 1	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 2	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 3	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 4	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 5	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 6	K	M	E	T	S	T2	Prochain Submaster	Bouton flash
Submaster Go 7	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 8	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 9	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 10	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 11	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 12	K	M	E	T	S	T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Submaster Go 13	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 14	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 15	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 16	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 17	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 18	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 19	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Go 20	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 1	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 2	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 3	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 4	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 5	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 6	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 7	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 8	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 9	K	M	E	T	S	T2	Submaster précédent	Bouton flash
Submaster Back 10	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 11	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 12	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 13	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 14	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 15	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 16	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 17	K	M	E	T	S	T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Submaster Back 18	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 19	K	M	E	T	S	T2		
Submaster Back 20	K	M	E	T	S	T2		
Intensité Submaster 1	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 2	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 3	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 4	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 5	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 6	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 7	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 8	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 9	M	E	T	S		T2		
Intensité du maître 10	M	E	T	S		T2	Fader 0 à 255	Fader
Intensité Submaster 11	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 12	M	E	T	S		T2		
Intensité du maître 13	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 14	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 15	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 16	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 17	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 18	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 19	M	E	T	S		T2		
Intensité Submaster 20	M	E	T	S		T2		
Changement de liste de sous-maîtres 1	M	E	T	S		T2	Fader 0 à 255	Fader
Changement de liste de sous-maîtres 2	M	E	T	S		T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Changement de liste de sous-maîtres 3	M	E	T	S		T2		
Changement de liste de sous-maîtres 4	M	E	T	S		T2		
Changement de liste de sous-maîtres 5	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 6	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 7	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 8	M	E	T	S		T2		
Liste Submaster Change 9	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 10	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 11	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 12	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 13	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 14	M	E	T	S		T2		
Changement de liste de sous-maîtres 15	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 16	M	E	T	S		T2		
Changement de liste de sous-maîtres 17	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 18	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 19	M	E	T	S		T2		
Liste de sous-maîtres Change 20	M	E	T	S		T2		

Boutons de dérogation

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
«Ouvrir les boutons de dérogation»	K	M	E	T	S	T2	Ouvrez le panneau de bouton Remplacer	Bouton à bascule
Overridebuttons onglet 1	K	M	E	T	S	T2		
Overridebuttons onglet 2	K	M	E	T	S	T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
OverrideButtons onglet 3	K	M	E	T	S	T2		
OverrideButtons onglet 4	K	M	E	T	S	T2		
Overridebuttons onglet 5	K	M	E	T	S	T2		
OverrideButtons onglet 6	K	M	E	T	S	T2		
Précédent Overr. languette	K	M	E	T	S	T2		
Surpassement suivant. languette	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 1"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 2"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 3"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 4"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 5"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 6"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 7"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 8"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 9"	K	M	E	T	S	T2	* Nommé «Remplacement» dans certains menus	
"Bouton 10"	K	M	E	T	S	T2	mais seulement "Bouton" dans le clavier et TCP.	
"Bouton 11"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 12"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 13"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 14"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 15"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 16"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 17"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 18"	K	M	E	T	S	T2		

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
"Bouton 19"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 20"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 21"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 22"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 23"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 24"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 25"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 26"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 27"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 28"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 29"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 30"	K	M	E	T	S	T2		
"Bouton 31"				T	S		Il s'agit du bouton 1 du deuxième onglet * Uniquement en mode TCP / IP	
"Bouton 32"				T	S		Il s'agit du bouton 2 du deuxième onglet * Uniquement en mode TCP / IP	
Bouton de priorité....	K		E	T	S	T2	De 1 à 180 boutons uniques comme alternative à Tab1, Button1... Tab6, Button30	

Contrôle externe

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
"Verrouiller l'entrée MIDI"	K	M	E	T	S	T2	
Page MIDI précédente		M				T2	
Page MIDI suivante		M				T2	
«Midi Page 1»	K	M				T2	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
«Midi page 2»	K	M				T2	
«Midi Page 3»	K	M				T2	
«Midi page 4»	K	M				T2	
“Midi page 5”	K	M				T2	
"Fonction Shift"		M	E			T2	
“Midi to DMX 1”		M				T2	
“Midi to DMX 2”		M				T2	
“Midi to DMX 3”		M				T2	
“Midi to DMX 4”		M				T2	
“Midi to DMX 5”		M				T2	
“Midi à DMX 6”		M				T2	
“Midi à DMX 7”		M				T2	
“Midi à DMX 8”		M				T2	
“Midi à DMX 9”		M				T2	
“Midi à DMX 10”		M				T2	Contrôle direct des faders vers un canal DMX. Le canal DMX no. contrôler est défini dans Freestyler
“Midi to DMX 11”		M				T2	configuration de l'interface midi externe. Valeur du fader 0 à 255
“Midi vers DMX 12”		M				T2	Voir: MIDI à DMX.
“Midi to DMX 13”		M				T2	
“Midi à DMX 14”		M				T2	
“Midi à DMX 15”		M				T2	
“Midi vers DMX 16”		M				T2	
“Midi to DMX 17”		M				T2	
“Midi au DMX 18”		M				T2	
“Midi à DMX 19”		M				T2	
“Midi au DMX 20”		M				T2	
“Midi à DMX 21”		M				T2	

Commander	Clé Midi Etc TCP Envoyer Tscn	commentaires
"Midi au DMX 22"	M	T2
"Midi à DMX 23"	M	T2
"Midi au DMX 24"	M	T2
"Wing to DMX 1"	E	
"Wing to DMX 2"	E	
"Wing to DMX 3"	E	
"Wing to DMX 4"	E	
"Wing to DMX 5"	E	
"Wing to DMX 6"	E	
"Wing to DMX 7"	E	
"Wing à DMX 8"	E	
"Wing à DMX 9"	E	
"Wing to DMX 10"	E	
"Wing to DMX 11"	E	Contrôle direct des faders vers un canal DMX. Le canal DMX no. contrôler est défini dans Freestyler configuration de l'interface de l'aile externe. Valeur du fader 0 à 255
"Wing to DMX 12"	E	
"Wing to DMX 13"	E	
"Wing to DMX 14"	E	
"Wing to DMX 15"	E	
"Wing to DMX 16"	E	
"Wing to DMX 17"	E	
"Wing to DMX 18"	E	
"Wing to DMX 19"	E	
"Wing à DMX 20"	E	
"Wing à DMX 21"	E	
"Wing to DMX 22"	E	

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
"Wing à DMX 23"			E				
"Wing à DMX 24"			E				
Écran tactile Page 1	K	M				T2	
Écran tactile Page 2	K	M				T2	
Écran tactile Page 3	K	M				T2	
Écran tactile page 4	K	M				T2	
Écran tactile page 5	K	M				T2	
Écran tactile Page 6	K	M				T2	

Fumée

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires	Fader ou bouton
Fumée ouverte	K	M	E	T	S	T2		Bouton à bascule
"Brouillard / Fumée"	K	M	E	T	S	T2		
Niveau de brouillard		M	E	T	S	T2	0 à 255	
Niveau de ventilateur de brouillard		M	E	T	S	T2	0 à 255	

Autre

Commander	Clé	Midi	Etc	TCP	Envoyer	Tscn	commentaires
"Basculer Joystick Pan / Tilt"	K		E	T	S	T2	
"Activer le joystick"	K	M	E	T	S	T2	
"Son ouvert"	K	M	E	T	S	T2	
Déclencheur Sound To Light	K	M	E	T	S	T2	
Pause sound2Light		M					
«Afficher / ouvrir la sortie»	K	M	E	T	S	T2	

<https://www.freestylersupport.com/wiki/freestyler>

Fonctions principales

Blackout

Blackout est une fonction grand maître qui allume et éteint toutes les lumières en un seul clic.



Voici une petite description de son fonctionnement:

Il prend tous les volets et les ferme / les ouvre avec un seul bouton.

L'obturateur est dans [Description](#) du [panneau - Panneau de lampe](#) .

Il y aura cette boîte rouge sur l'écran quand il est actif.



Il peut être nécessaire d'avoir des appareils qui sont ignorés lorsque vous appuyez sur le bouton «Blackout».

Par exemple: Un DJ veut une lumière sur lui-même à tout moment avec l'un de ses appareils: «l'appareil A».

L'intensité lumineuse du «luminaire A» doit être ajustée une fois et la couleur doit changer avec le reste de la configuration.

L'obturateur «Fixture A» doit être contrôlé séparément - il est donc possible d'avoir une lumière sur le DJ lorsque les autres lumières sont éteintes à l'aide du bouton «Blackout».

Pour ce faire, le projecteur peut être configuré pour ignorer la panne d'électricité.

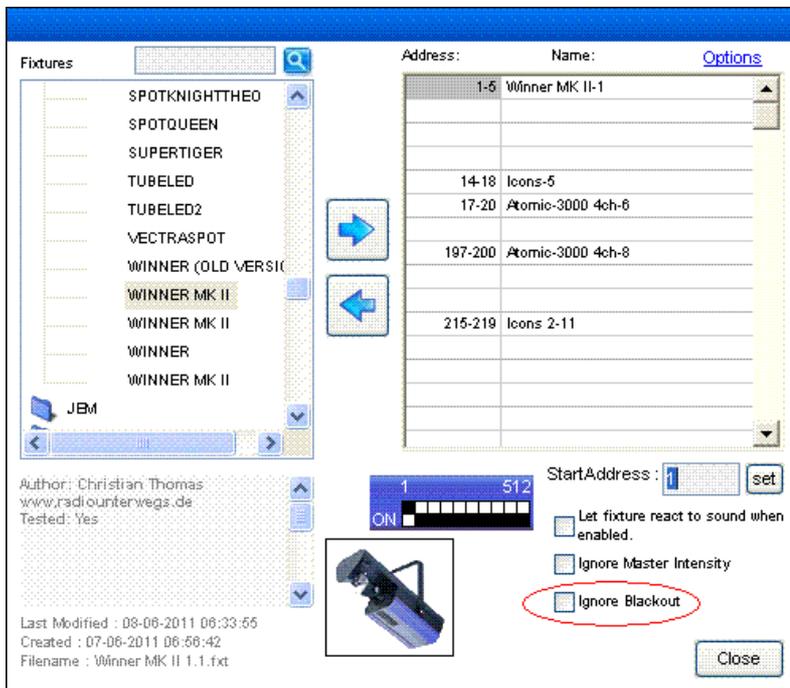
Ceci est fait dans "Ajouter / Supprimer des appareils" - que vous pouvez trouver dans le menu "Configuration" → "Ajouter / Supprimer des appareils"

Blackout avec contrôle individuel, peut bien sûr aussi être fait avec cue / sequence mais c'est une autre histoire.

Groupes d'interdiction.

Il est également possible d'éliminer des groupes isolés.

Pour plus d'informations, voir [Groupes d'interdiction](#) .



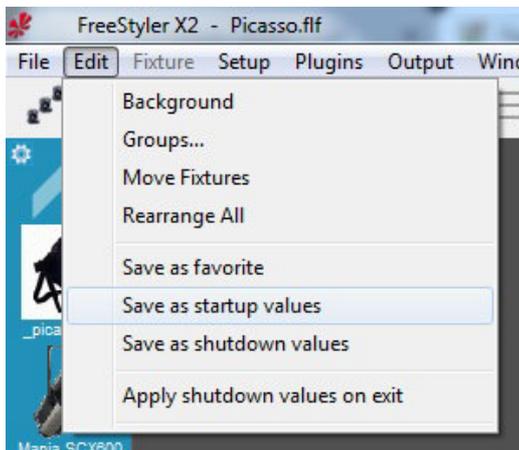
Si la panne ne fonctionne pas comme prévu, consultez le dépannage.

[Dépannage](#)

Bascule préférée



S'il y a un réglage de projecteurs à utiliser encore et encore ou juste comme réglage par défaut, il peut être sauvegardé comme favori sous "Modifier"



Ces valeurs peuvent ensuite être déplacées à l'aide du bouton à bascule «Favori».

Interrompre le gel



Freeze "bascule" arrête / démarre toutes les séquences, formes, etc. en cours d'exécution. Lorsque le gel est actif, il est toujours possible d'utiliser les panneaux de contrôle des appareils.

Master Intensity



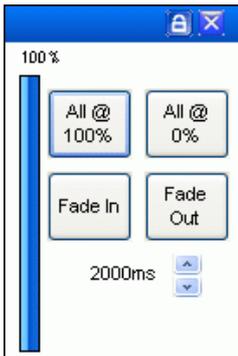
L'intensité principale atténue tous les appareils ayant un canal d'intensité défini.

Voir: [Créateur de luminaires - Configuration de la lampe](#)

Les appareils peuvent être exclus individuellement de l'intensité Master.

Cela peut être fait lors de l'ajout des appareils, voir: [Ajouter et supprimer des appareils dans FreeStyler](#)

Le panneau d'intensité principale comporte un fader et des boutons.



Le fader permet de régler le niveau d'intensité lumineuse sur une valeur bien définie.

Les boutons permettent de régler l'intensité sur 0% ou 100% d'une seule pression.

Les termes «fondu en entrée» et «fondu en sortie» sont, comme son nom l'indique, utilisés pour modifier l'intensité en fonction du temps, de sorte que l'intensité de la lumière change lentement.

L'heure est réglée dans les boutons Fade de la zone de saisie ci-dessous.

Les systèmes de dérogation de freestyler ou le triangle bleu



Pourquoi est-ce que je vois un triangle bleu? Ceci est une note que vous faites une substitution.

Le triangle bleu peut apparaître avec deux raisons:

- 1) Vous avez utilisé un bouton de remplacement
- 2) Vous avez fait une dérogation manuelle

1. Vous avez utilisé un bouton Remplacer

Si vous appuyez sur un bouton d'annulation, le triangle bleu apparaîtra.

Il n'y a pas de quoi s'inquiéter.

Si vous désactivez le bouton de remplacement, le triangle bleu disparaîtra.

Vous pouvez également appuyer sur «Désactiver les boutons» pour désactiver tous les boutons de remplacement actifs.

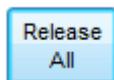


2. Vous avez effectué une dérogation manuelle

Si vous lisez des séquences avec la fenêtre de repérage / boutons de repérage rapide / Submaster ou Sound to light.

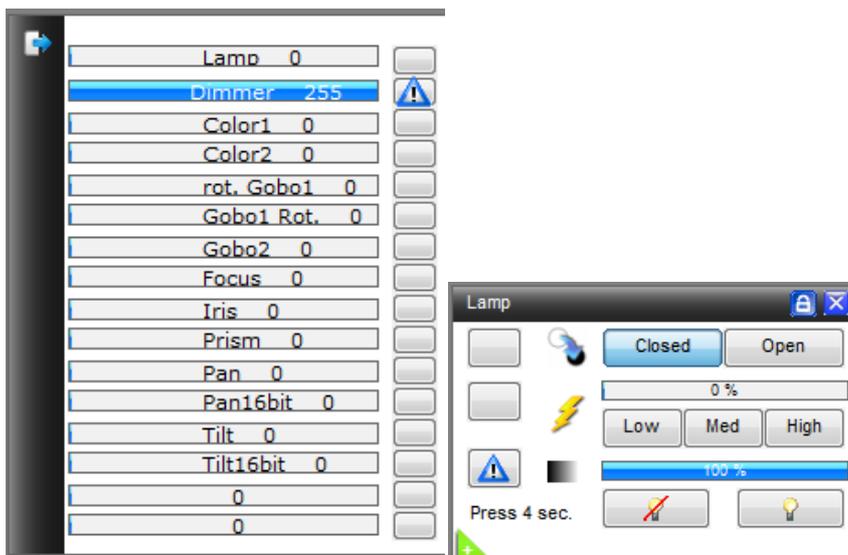
Et vous appuyez / déplacez avec la souris un fader à droite ou des macros 'dans la fenêtre Lampe / Gobo / Couleur / pan-tilt / iris - La mise au point apparaîtra également un triangle bleu, ce qui signifie que vous avez effectué un remplacement manuel.

Pour effacer toute la neutralisation manuelle, vous pouvez appuyer sur «Relâcher tout».

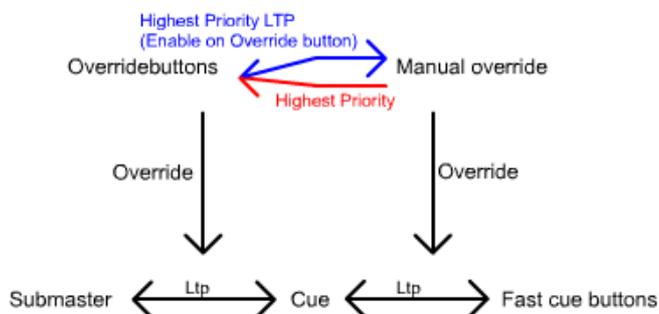


Vous pouvez également libérer des canaux séparés

Vous pouvez le faire en appuyant sur le petit triangle bleu sur les faders ou les panneaux



Diagramme



Layer1 (Override): Rouge: entre les boutons d'annulation manuelle et prioritaire, le remplacement manuel l'emportera toujours!

Layer1 (Override): Bleu: entre les boutons d'annulation manuelle et prioritaire, vous pouvez activer la «priorité la plus élevée» dans le bouton Options d'annulation et cela fonctionnera comme si LTP = Letest

prend la précedence.

Layer2 (Playback): entre les boutons submaster, cue et fastcue, vous avez également LTP

Layer1 (Remplacement) Gagnera **toujours** de Layer2 (Lecture). \\ '

ainsi, si vous effectuez une substitution manuelle ou utilisez un bouton de substitution, les boutons Submaster, Cue, Fast Cue ou Default Fixture sont remplacés.

Regardez aussi

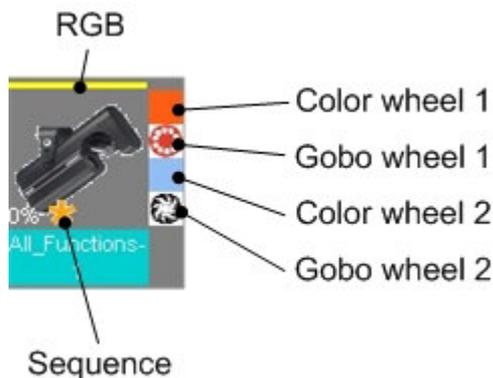
[Lecture d'une séquence](#)

[Submaster](#)

Contrôle des luminaires

Symboles de montage

Voici un bref aperçu des symboles / icônes affichés sur le projecteur et de ce à quoi ils sont associés.



RVB: Ce champ indique le jeu de couleurs réel des canaux RVB / CMJ.
Remarque. Les canaux blanc ambré, blanc froid et chaud ne sont pas affichés.

Roue chromatique 1 et roue chromatique 2:

Affiche la couleur réelle du tableau de couleurs des roues de couleurs 1 et 2.

[Voir Panneau de configuration des couleurs](#)

Roue de gobo 1 et roue de gobo 2:

Affiche le gobo réel de la table de gobo sur les roues 1 et 2.

Remarque. La roue de gobos 3 n'est pas montrée

[Voir le panneau de contrôle Gobo](#)

Séquence:

Lorsqu'une séquence est créée ou modifiée, tous les appareils qui ont été modifiés ou inclus d'une autre manière dans la séquence seront marqués de cette étoile jaune.

[Voir éditeur de séquence](#)



Red Star: Cela indique que le préréglage est utilisé sur ce projecteur.

[Voir le préréglage](#)



Triangle bleu “!”:

Il s’agit d’un signe de dérogation manuelle qui s’affiche lorsque l’utilisateur modifie manuellement certaines des commandes de l’appareil lors de la lecture d’une séquence ou d’un bouton d’annulation qui affecte l’affectation de l’appareil.

[Les systèmes de dérogation de freestyler ou le triangle bleu](#)



«X» box:

Ce symbole est affiché si un appareil est désactivé ou sur tous les appareils si la sortie est verrouillée.

[Paramètres avancés du projecteur](#) ou [Voir le menu de sortie](#)

Ajouter et supprimer des projecteurs dans FreeStyler

Ajouter et supprimer des fixtures dans FreeStyler est assez simple, mais quelques directives ne vous iraient pas. Aussi connu sous le nom de correction.

Voir l'article 'Ajouter / Supprimer des fixtures' dans le chapitre 'Setup'

Sélection du luminaire

La sélection de base des appareils consiste simplement à cliquer sur un appareil et celui-ci est sélectionné et mis en surbrillance.

Lorsque le projecteur est sélectionné, tous les panneaux de contrôle liés au projecteur sont activés. De plus, le panneau Fader / Slider situé à droite de la fenêtre FreeStyler est activé.

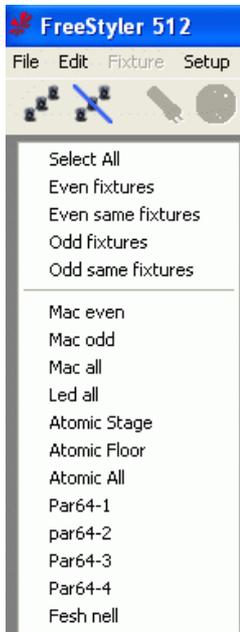
La sélection de projecteurs est faite de sorte qu'un projecteur reste sélectionné lorsqu'un autre projecteur est cliqué. Lorsque vous cliquez sur des appareils supplémentaires, la couleur de surbrillance apparaît en bas (avec les couleurs standard, le rouge signifie qu'elle est sélectionnée, le cyan signifie qu'il est sélectionné et qu'il s'agit de l'appareil le plus récent sélectionné).

Pour désélectionner un appareil, cliquez dessus (sa couleur redeviendra bleu foncé) ou pour désélectionner tous les appareils, cliquez sur l'arrière-plan.

Dans l'image ci-dessous, le premier appareil n'est pas sélectionné (bleu plus foncé) et les trois derniers sont sélectionnés (rouge, le dernier étant cyan depuis sa dernière sélection).



Un outil de sélection supplémentaire est disponible en cliquant sur les icônes «Sélection». L'icône «Désélection» désélectionne tous les appareils.



Ici, les outils / filtres de sélection suivants sont disponibles.

Tout sélectionner

Comme son nom l'indique, sélectionnez tous les appareils.

Même les appareils

Sélectionnez tous les appareils sans. 2, 4, 6,... ..

Notez que ce n'est pas nécessairement le même que le nom sur l'appareil.

Même les mêmes appareils

Cette sélection le même type de luminaire placé sur même pas. 2, 4, 6,....

Sélectionnez l'un des appareils souhaités, puis sélectionnez «Même appareils identiques».

Tous les appareils de ce type avec un numéro pair seront alors sélectionnés.

Calendrier bizarre

Sélectionnez tous les appareils sans. 1, 3, 5,... ..

Notez que ce n'est pas nécessairement le même que le nom sur l'appareil.

Odd même fixtures

Cette sélection le même type de luminaire placé sur même pas. 1, 3, 5,....

Sélectionnez l'un des appareils souhaités, puis sélectionnez «Appareils identiques impairs».

Tous les appareils de ce type avec un non impair seront alors sélectionnés.

Le filtre de sélection ci-dessous la ligne de séparation des gris sont des filtres définis par l'utilisateur.

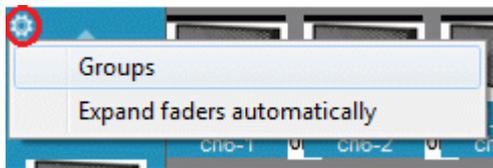
Voir: [Créer un groupe](#)

Panneau de sélection des luminaires.

Le panneau de sélection des appareils est une sélection supplémentaire pour les groupes.

Les panneaux de sélection permettent de sélectionner des appareils du même type / de la même famille.

Le panneau de sélection comporte un menu de configuration sur la roue dentée.

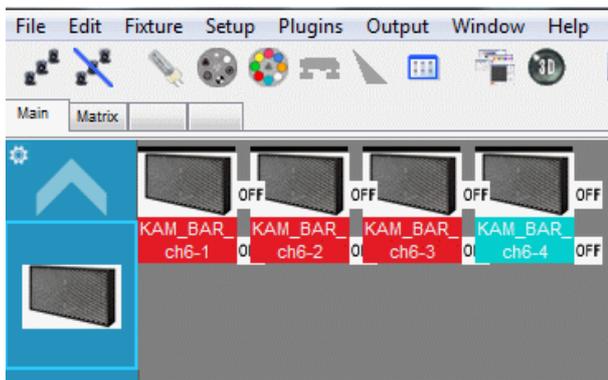


En bas, «Activer automatiquement les faders» est utilisé pour afficher les faders des appareils dans le côté droit de FreeStyler.

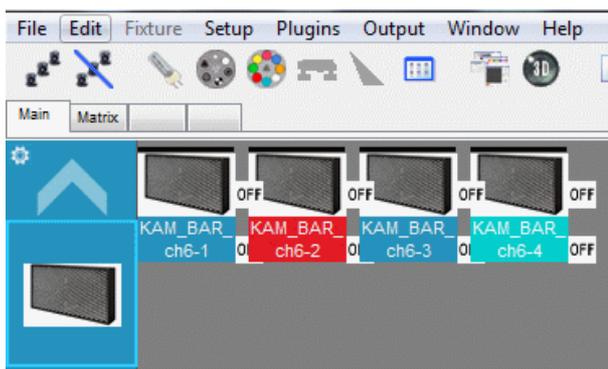
Cela peut être activé dans plus de menus. Voir [Menu de configuration - Préférences](#)

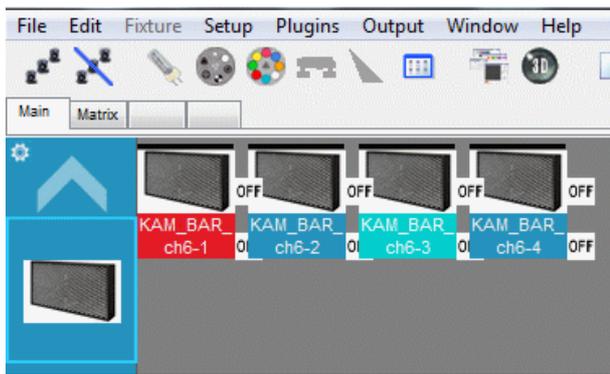
Lorsque le «Groupe» est coché «Off», un seul groupe de famille peut être sélectionné à la fois.

La famille est sélectionnée par un clic gauche de la souris.



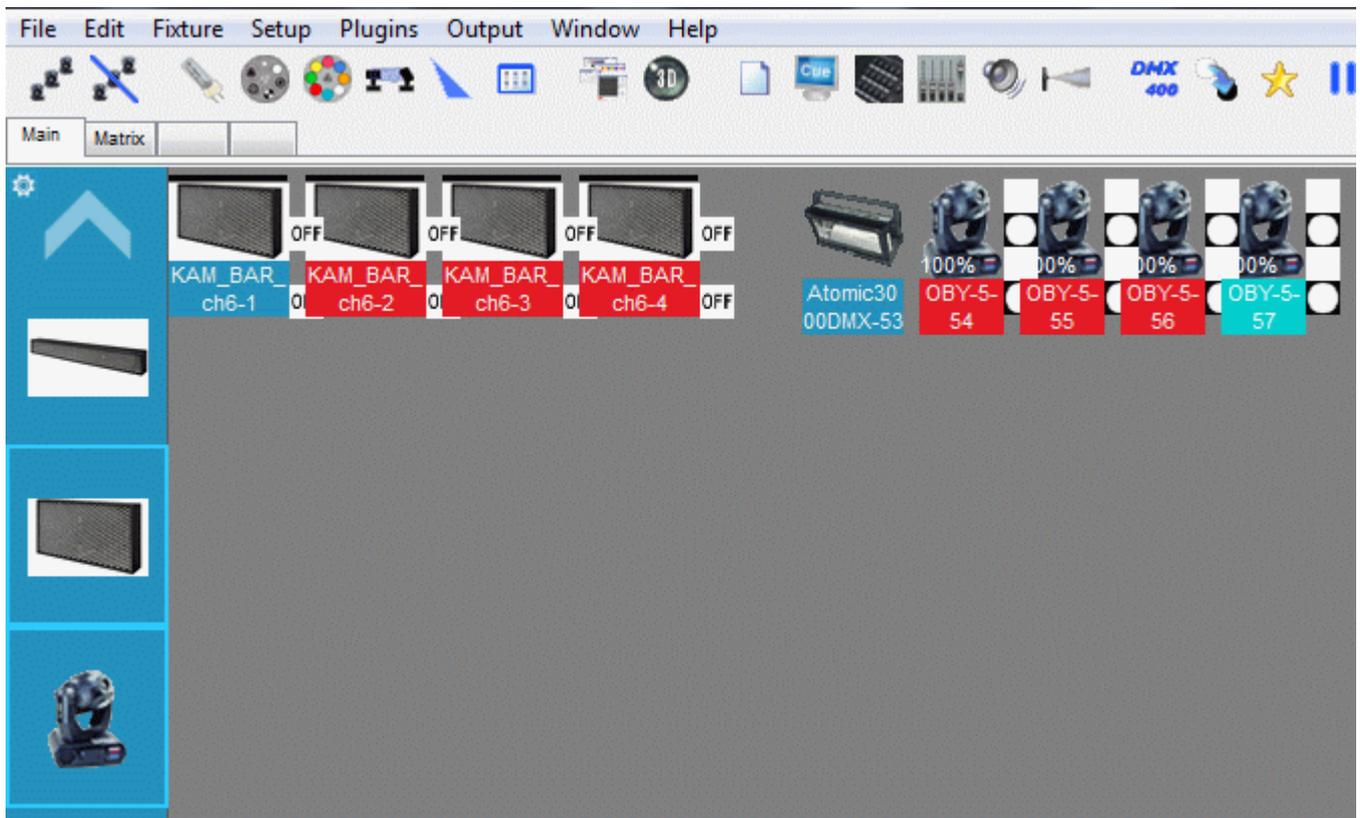
Avec un clic droit de la souris, chaque deuxième montage est sélectionné. Chaque fois que vous cliquez sur le bouton droit, la sélection est décalée. Cela signifie impair, même.





Lorsque le «Groupe» est cliqué sur «Activé», plusieurs groupes de familles peuvent être sélectionnés en cliquant avec le bouton gauche de la souris.

Il n'y a pas de fonction attachée au bouton droit.



Groupes de montage - Créer des groupes

Les groupes sont fondamentalement un moyen rapide de sélectionner un ou plusieurs appareils ajoutés à l'emplacement / à la configuration.

Tout comme un filtre de sélection.

Il est possible de définir jusqu'à 24 groupes.

Comme exemple pourrait être une rangée de 20 têtes mobiles.

Si quelque chose comme changer de couleur sur tous doit être fait sans groupes, alors tous les appareils doivent être sélectionnés un par un et quand tout a été sélectionné, la couleur peut être changée.

S'ils sont ajoutés dans un groupe tel que «Mac all», il est possible de tous les sélectionner en un clic, puis la couleur peut être modifiée.

Cela ne signifie pas que seuls les appareils peuvent être contrôlés dans un groupe ou uniquement dans ce groupe.

Les appareils peuvent être ajoutés à plus de groupes et ils peuvent toujours être utilisés un par un.

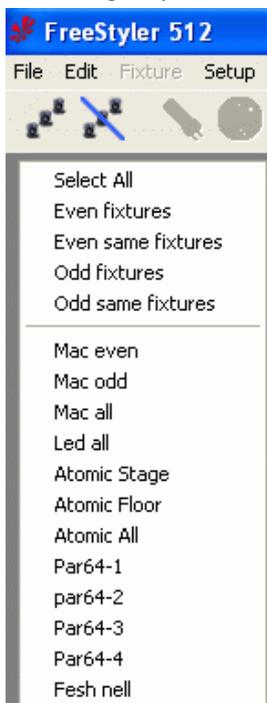
Ici «Mac impair» sélectionne le luminaire no. 1, 3, 5,... 19 et «Mac even» sélectionne le luminaire no. 2, 4, 6... 20 dans la rangée.

Il est possible avec ces deux groupes de sélection de sélectionner tous les appareils, les appareils impairs ou les appareils pairs de la rangée.

Cela signifie que la sélection du groupe ne bascule pas la sélection. Si «Mac impair» et «Mac pair» sont sélectionnés, les 20 appareils sont sélectionnés.

Si un seul groupe doit être sélectionné, «Libérer tous les groupes» doit être utilisé entre les sélections.

Tous les groupes créés peuvent être sélectionnés dans le menu «Groupe».



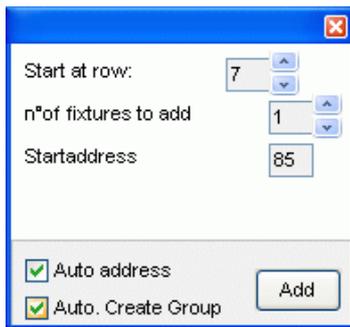
Les groupes peuvent en outre être contrôlés via les commandes externes lorsque davantage de fonctionnalités sont disponibles. Ses fonctions spéciales telles que «Group Blackout» et «Group override» sont disponibles.

Voir: [Commandes externes](#)

Lorsqu'un ou plusieurs appareils sont ajoutés, il y a une case à cocher «Créer automatiquement un groupe» en bas de l'écran.

Il est coché par défaut «sur», mais il peut être un peu étrange de créer un groupe sur certains appareils qui ne sont ajoutés qu'un à un. Cela fera un groupe ne contenant qu'un seul appareil.

Il est recommandé d'activer cette case à cocher, puis de générer manuellement les groupes ultérieurement.



Fenêtre d'édition de groupe.

Le groupe peut être créé et édité via la fenêtre d'édition des groupes.

Cela se trouve sous "Éditer" → "Groupes"



Un groupe est ajouté en tapant le nom du nouveau groupe puis en appuyant sur "Ajouter un groupe"

Ce groupe est vide

Pour ajouter un appareil à ce nouveau groupe ou à un autre groupe, commencez par mettre en évidence le groupe souhaité, puis marquez tous les appareils à ajouter.

Puis appuyez sur "Ajouter un appareil"

S'il s'agit d'un groupe auquel le projecteur est attaché, alors le projecteur sera mis en surbrillance lorsque le groupe sera surligné.

Retirer l'objet

Comme son nom l'indique, supprime un groupe.

Ou si un groupe a un «+», il est possible de simplement supprimer un appareil de la liste des groupes.

Remarque.

Le «+» n'est pas toujours présent, cela ne signifie pas qu'il n'y a pas ou seulement un appareil dans le groupe.

Pour le moment, on ne sait pas quand ce «+» apparaît.

Exemple dans le «Mac impair», 10 têtes mobiles sont ajoutées et dans le «Par64-1», 8 canettes normales sont ajoutées.

L'un a un "+" l'autre aucun, mais la fonctionnalité de sélection est là et fonctionne.

Vidéo montrant comment créer des groupes

<http://www.youtube.com/watch?v=jrl1NGUBCGk>

Groupes d'interdiction

Parfois, lorsque vous faites votre spectacle, vous voulez une sélection de lumières pour «Blackout», avec les «groupes de blackouts», vous pouvez le faire.

Groupes d'interdiction

Parfois, lorsque vous faites votre spectacle, vous voulez une sélection de lumières pour «Blackout», avec les «groupes de blackouts», vous pouvez le faire.

Comment ça marche

Cela fonctionne très facilement, les «groupes» qui sont automatiquement créés sont également les «groupes de black-out», alors «groupe 1» est aussi le «groupe de black-out 1». Vous pouvez créer 24 «groupes de black-out» avec votre clavier, votre diviseur midi ou votre clavier. écran tactile UI2.

Comment créer des groupes? (Coupure électrique)

Il suffit de suivre ces étapes ci-dessous:

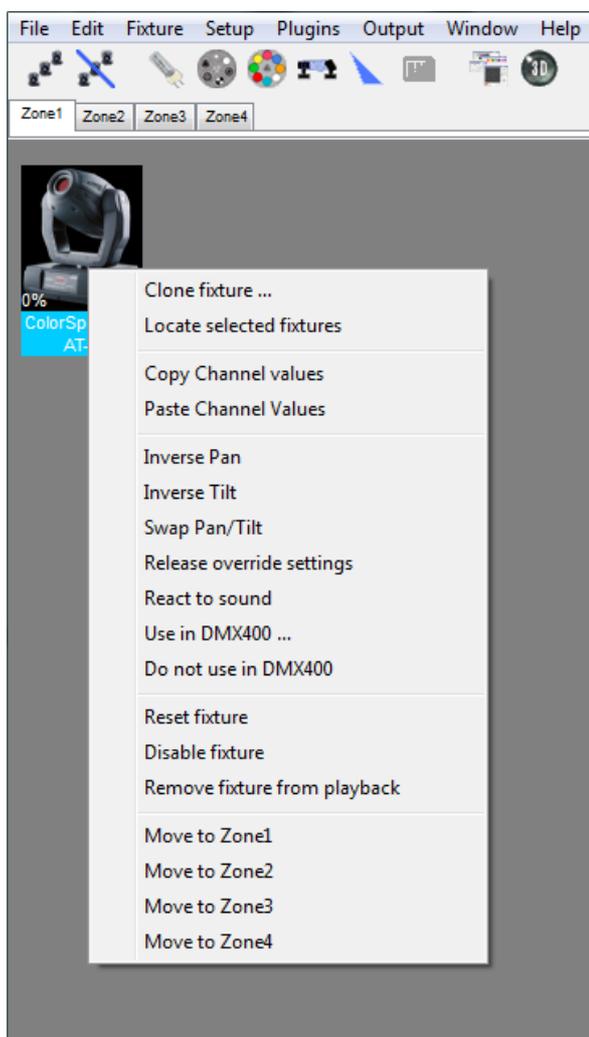
1. Ajoutez et corrigez les appareils requis pour le spectacle.
2. Cliquez sur 'Edit' situé dans la barre de menus entre File et Fixture et sélectionnez 'Groups'.
3. Dans la fenêtre du groupe, tapez le nom du groupe que vous souhaitez créer, puis cliquez sur "Ajouter un groupe".
4. Cliquez sur le groupe que vous venez d'ajouter pour le mettre en surbrillance. Ensuite, sélectionnez les appareils que vous souhaitez ajouter à ce groupe et cliquez sur 'Ajouter des appareils'.
5. Ferme cette fenêtre. Cliquez sur "Fenêtre" dans la barre de menu, puis sur "Groupes" pour afficher la fenêtre des groupes.

Dépannage

Certains Fixures ne Blackout. Voir [Dépannage](#)

Paramètres de montage avancés

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un appareil dans le formulaire principal ou que vous cliquez sur l'élément de menu «Appareils» (activé lorsqu'au moins un appareil est sélectionné), vous obtenez le menu contextuel suivant:



Clone fixture:

Copier la sortie de lecture d'un appareil à un autre

Localiser les appareils sélectionnés:

Localisez les appareils sélectionnés dans votre plate-forme.

Copier les valeurs du canal:

Copier les valeurs du canal

Coller les valeurs de canal:

Coller les valeurs de canal

Inverse pan / tilt:

Inverser Pan / Tilt inversera ces canaux en temps réel, ce qui peut vous donner des changements instantanés dans votre jeu de lumière. Chaque canal peut être inversé: ouvrez la fenêtre de sortie, faites un clic droit sur le canal souhaité et cliquez sur «inverse». [Swap, Inverse Pan et Tilt](#)

Permuter pan / tilt:

Pan devient inclinaison et inclinaison devient pan. [Swap, Inverse Pan et Tilt](#)

Libérer les paramètres de remplacement:

Cliquez ici pour libérer les valeurs de remplacement du ou des appareils sélectionnés

Réagir au son:

Si vous avez activé React pour le son, l'appareil réagira au son.

Utilisation dans DMX400:

Si vous voulez que le projecteur soit contrôlé avec le DMX400 chaser, vous devez configurer son canal ici (uniquement pour RGB ou Parcans)

Ne pas utiliser dans le DMX400:

Retirer le projecteur du chaser DMX400

Réinitialiser l'appareil:

Réinitialiser l'appareil enverra une valeur de réinitialisation (si configuré dans le profil de l'appareil) pendant 6 secondes.

Désactiver le projecteur:

Aucune sortie n'est envoyée à l'appareil.

Retirer le projecteur de la lecture:

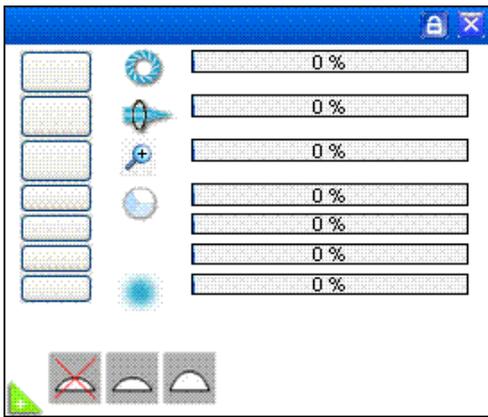
Aucune sortie de lecture n'est envoyée à l'appareil.

Déplacer vers la zone x:

Si vous avez activé les zones, 4 nouveaux éléments de menu apparaîtront.

Lorsque vous souhaitez déplacer un ou plusieurs appareils vers une autre zone, sélectionnez-les, faites un clic droit et sélectionnez "déplacer dans la salle principale", "déplacer vers la barre" ou autre.

Panneau de faisceau



Iris:

La taille du faisceau va-t-elle du spot au large.

Certains appareils ont des lentilles fixes qui peuvent être ajoutées pour changer la taille du faisceau. Ces lentilles peuvent être contrôlées ailleurs. Normalement sur la roue de gobos ou la macro.

Concentrer:

Comme son nom l'indique, concentrez-vous à rendre le vif.

Zoom:

Aussi, comme son nom l'indique "Zoom".

Prisme:

Cela déplace le prisme dans le faisceau.

Ici, c'est un fader, mais normalement c'est une valeur on / off où 0% est désactivé et 100% activé. La plage entre les deux ne sont pas définis.

Prisme et rotation du prisme sont normalement liés.

Rotation du prisme:

Ce contrôle contrôle normalement le sens et la vitesse de rotation.

Gel:

Il y a 2 commandes de filtre de givre disponibles.

Le filtre antigel est normalement une valeur d'activation / désactivation dans laquelle 0% est désactivé et 100% activé. La plage entre les deux ne sont pas définis.

Remarque: vous pouvez ajouter des icônes pour des fonctionnalités supplémentaires dans le menu Macro de Fixture Creator.

Les 3 icônes «Objectifs» ont été ajoutées dans le panneau Macro et le paramètre Afficher dans défini sur Transmettre.

En appuyant sur le «+» blanc dans le triangle vert (Bas gauche) dans le panneau de la lampe, les icônes supplémentaires sont affichées.

Pour plus de détails, voir. [Macro configuration](#)

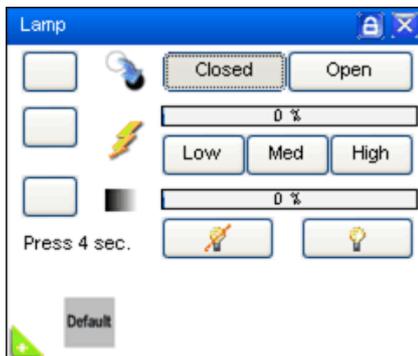
Pour configurer ce panneau dans le créateur de luminaires, voir: [Configuration du faisceau](#)

Panneau de lampe

Voici un petit guide sur le fonctionnement du panneau de lampe dans Freestyler et sur sa configuration dans Fixture Creator.

La configuration de ce panneau a une influence sur le fonctionnement des boutons même lorsque les canaux ne sont pas définis directement.

En fonction des canaux définis, le panneau peut ressembler à ceci.



Comment allumez-vous la lumière? Vous devez régler l'ampoule sur «On», l'intensité «Max» et le déclencheur «Open».

Ampoule:

“On” et “Off” règlent la valeur sur ce canal de contrôle sur la valeur on et off.

Le «OFF» doit être appuyé 4 secondes avant sa mise hors tension.

Ceci afin d'éviter à l'utilisateur de désactiver accidentellement l'ampoule. Avec certains appareils, il faut beaucoup de temps avant de pouvoir rallumer l'ampoule. (Cela peut être long sans lumière et un désastre pour un spectacle)

Obturbateur:

«Ouvert» et «Fermé» définit les valeurs d'activation et de désactivation de ce canal.

De plus, il déclenche le stroboscope.

Les lumières sont réglées sur le niveau défini dans le canal d'intensité.

Strobe:

“Low”, “Mid” et “High” définissent les valeurs de ce canal et donc le taux de flash.

Le fader va de 0 à 100% et est lié aux valeurs basse et haute.

Pour éteindre le stroboscope, il faut appuyer sur le déclencheur «Fermé» ou «Ouvert».

Intensité:

Ceci est uniquement disponible avec un fader et la valeur ici est comprise entre 0% et 100%

Remarque: vous pouvez ajouter des icônes pour des fonctionnalités supplémentaires dans le menu Macro. Les icônes «Défaut» ont été ajoutées dans le panneau Macro et le paramètre Afficher dans défini sur Lampe.

En appuyant sur le blanc + dans le triangle vert (Bas gauche) dans le panneau de la lampe, les icônes supplémentaires sont affichées.

Pour plus de détails, voir. [Fixture Creator - Configuration de la macro](#)

Dans la plupart des cas, l'obturateur et le stroboscope sont sur le même canal mais dans certains cas, ils sont divisés d'une autre manière.

Les valeurs peuvent cependant être mélangées un peu et les canaux peuvent être combinés.

Ce panneau a une intelligence intégrée pour gérer la combinaison de valeurs ou de canaux et il peut être un peu difficile de comprendre comment cela fonctionne.

La fonctionnalité dépend de la configuration dans Fixture Creator; par conséquent, le panneau de lampe et Fixture Creator sont décrits en commençant par la configuration.

Une chose à garder à l'esprit est que si quelque chose ne fonctionne pas comme prévu, vous pouvez toujours utiliser les faders situés sur le côté de la fenêtre principale pour modifier manuellement les valeurs et voir ce qu'il se passe.

Le panneau de lampe peut avec Fixture Creator être configuré de 4 façons.

1: L'obturateur, le stroboscope, l'intensité et le contrôle de la lampe sont sur des canaux séparés.

Dans Fixture Creator, à titre d'exemple, la configuration est la suivante:

Shutter ch.	3	open	255	closed	0
Strobe ch.	4	off	0	low	16
		med	135	high	255
Intensity channel	5	min	0	max	255
Lamp channel	6	on	133	off	234

Canal d'obturation est 3

La valeur fermée est 0

La valeur ouverte est de 255

Strobe Channel est 4

Le stroboscope désactivé est compris entre 0 et 15, il est donc réglé sur 0

Strobe lent à rapide est de 16 à 255

So Low est fixé à 16, Med à 135, Elevé à 255

Le canal d'intensité est 5

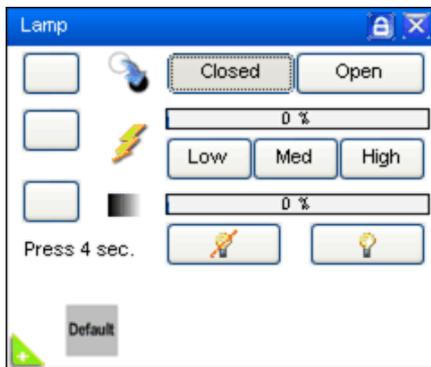
De pas de lumière à pleine lumière 0 à 255.

Canal lampe 6

La valeur de la lampe éteinte est 234

La valeur de la lampe allumée est 133

Les fonctionnalités sont alors simples.



Bulb "On", Intensité "Max", Shutter "Open" et la lumière sera.

Ampoule.

"On" et "Off" règlent la valeur sur ce canal de contrôle sur la valeur on et off.

Le «OFF» doit être appuyé 4 secondes avant sa mise hors tension.

Ceci afin d'éviter à l'utilisateur de désactiver accidentellement l'ampoule.

Avec certains appareils, il faut beaucoup de temps avant de pouvoir rallumer l'ampoule. (Cela peut être long sans lumière et un désastre pour un spectacle)

Obturbateur.

«Ouvert» et «Fermé» définit les valeurs d'activation et de désactivation de ce canal.

De plus, il règle le canal strobe sur sa valeur off. Ici la valeur est 0 sur le canal 4.

Les lumières sont réglées sur le niveau défini dans le canal d'intensité.

Strobe.

"Low", "Mid" et "High" définissent les valeurs de ce canal et donc le taux de flash.

Le fader va de 0 à 100% et est lié aux valeurs basse et haute.

Cela signifie que 0% est égal à la valeur 16 et 100% est égal à la valeur 255

Pour éteindre le stroboscope, il faut appuyer sur le déclencheur «Fermé» ou «Ouvert».

Intensité.

Ceci est uniquement disponible avec un fader et dans ce cas, les valeurs de 0% à 100% correspondent aux valeurs comprises entre 0 et 255.

"Black Out"

Black Out est dans la fenêtre principale de Freestyler. Il a la même fonction que Shutter Open et Closed.

C'est un moyen de contrôler l'obturateur sur tous les appareils avec un seul bouton.

Voir [Blackout](#)

Remarque: vous pouvez ajouter des icônes pour des fonctionnalités supplémentaires dans le menu Macro. Les icônes «Défaut» ont été ajoutées dans le panneau Macro et le paramètre Afficher dans défini sur Lampe.

En appuyant sur le blanc + dans le triangle vert (Bas gauche) dans le panneau de la lampe, les icônes supplémentaires sont affichées.

Pour plus de détails, voir. [Fixture Creator - Configuration de la macro](#)

2: L'obturateur, le stroboscope sur le même canal et l'intensité et le contrôle de la lampe sont sur des canaux séparés.

Ici, les stroboscopes sont sur le même canal mais ont des valeurs différentes pour la fonctionnalité.

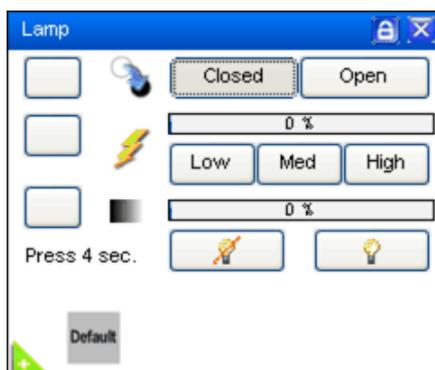
Shutter ch.	4	open	255	closed	0
Strobe ch.	4	off		low	16
		med	120	high	225
Intensity channel	5	min	0	max	255
Lamp channel	6	on	133	off	234

Le canal d'obturateur et strobe est 4
«Fermé» et la valeur Strobe off est 0
«Open» et Strobe off valent 255
Strobe lent à rapide est de 16 à 225
So Low est fixé à 16, Med à 120, Elevé à 225

Le canal d'intensité est 5
De pas de lumière à pleine lumière 0 à 255.

Canal lampe 6
La valeur de la lampe éteinte est 234
La valeur de la lampe allumée est 133

Les fonctionnalités sont alors simples.



Bulb “On”, Intensité “Max”, Shutter “Open” et la lumière sera.

Ampoule.

“On” et “Off” règlent la valeur sur ce canal de contrôle sur la valeur on et off.

Le «OFF» doit être appuyé 4 secondes avant sa mise hors tension.

Ceci afin d'éviter à l'utilisateur de désactiver accidentellement l'ampoule.

Avec certains appareils, il faut beaucoup de temps avant de pouvoir rallumer l'ampoule. (Cela peut être long sans lumière et un désastre pour un spectacle)

Obturateur.

«Ouvert» et «Fermé» définit les valeurs d'activation et de désactivation de ce canal.

Dans ce cas, la même valeur désactive la fonctionnalité strobe.

Les lumières sont réglées sur le niveau défini dans le canal d'intensité.

Strobe.

“Low”, “Mid” et “High” définissent les valeurs de ce canal et donc le taux de flash.

Le fader va de 0 à 100% et est lié aux valeurs basse et haute.

Cela signifie que 0% est égal à la valeur 16 et 100% est égal à la valeur 225

Pour éteindre le stroboscope, il faut appuyer sur le déclencheur «Fermé» ou «Ouvert».

Intensité.

Ceci est uniquement disponible avec un fader et dans ce cas, les valeurs de 0% à 100% correspondent aux valeurs comprises entre 0 et 255.

"BlackOut"

Black Out est dans la fenêtre principale de Freestyler. Il a la même fonction que Shutter Open et Closed C'est un moyen de contrôler l'obturateur sur tous les appareils avec un seul bouton.

Voir [Blackout](#)

Remarque: vous pouvez ajouter des icônes pour des fonctionnalités supplémentaires dans le menu Macro. Les icônes «Défaut» ont été ajoutées dans le panneau Macro et le paramètre Afficher dans défini sur Lampe.

En appuyant sur le blanc + dans le triangle vert (Bas gauche) dans le panneau de la lampe, les icônes supplémentaires sont affichées.

Pour plus de détails, voir. [Fixture Creator - Configuration de la macro](#)

3: Le stroboscope, l'intensité et le contrôle de la lampe sont sur des canaux séparés et l'obturateur n'est pas défini.

Shutter ch.		open		closed	
Strobe ch.	4	off	0	low	16
		med	120	high	225
Intensity channel	5	min	0	max	255
Lamp channel	6	on	133	off	234

Strobe Channel est 4.

La valeur du strobe éteint est 0

Strobe lent à rapide est de 16 à 225

So Low est fixé à 16, Med à 120, Elevé à 225

Le canal d'intensité est 5

De pas de lumière à pleine lumière 0 à 255.

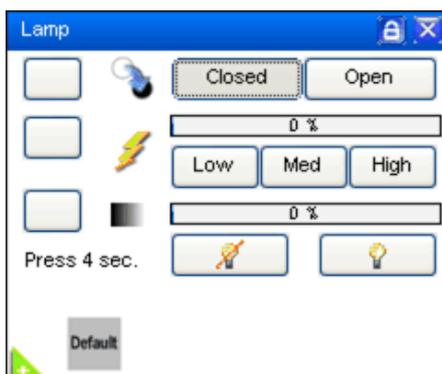
Canal lampe 6

La valeur de la lampe éteinte est 234

La valeur de la lampe allumée est 133

La fonctionnalité est dans ce cas intelligente.

Il utilise l'intensité pour donner l'effet d'obturateur et le contrôle en même temps la valeur de désactivation de l'obturateur.



Bulp "On", Intensité "Max", Shutter "Open" et la lumière sera.

Ampoule.

"On" et "Off" règlent la valeur sur ce canal de contrôle sur la valeur on et off.

Le «OFF» doit être appuyé 4 secondes avant sa mise hors tension.

Ceci afin d'éviter à l'utilisateur de désactiver accidentellement l'ampoule.

Avec certains appareils, il faut beaucoup de temps avant de pouvoir rallumer l'ampoule. (Cela peut être long sans lumière et un désastre pour un spectacle)

Obturbateur.

«Fermé» définit la valeur «arrêt» pour le canal Strobe. Dans ce cas, la valeur 0 sur le canal 4

Et il règle la valeur d'intensité sur Min. Dans ce cas, la valeur est 0 sur le canal 5.

"Open" définit la valeur "off" pour le canal Strobe. Dans ce cas, la valeur 0 sur le canal 4

Et il définit la valeur d'intensité sur Max. Dans ce cas, la valeur est 255 sur le canal 5.

L'intensité doit être réglée après "Open" car open affecte ce canal.

Strobe.

"Low", "Mid" et "High" définissent les valeurs de ce canal et donc le taux de flash.

Le fader va de 0 à 100% et est lié aux valeurs basse et haute.

Cela signifie que 0% est égal à la valeur 16 et 100% est égal à la valeur 225

Pour éteindre le stroboscope, il faut appuyer sur le déclencheur «Fermé» ou «Ouvert».

Intensité.

Ceci est uniquement disponible avec un fader et dans ce cas, les valeurs de 0% à 100% correspondent aux valeurs comprises entre 0 et 255.

L'intensité est affectée par les boutons d'obturateur.

"Black Out"

Black Out est dans la fenêtre principale de Freestyler. Il a la même fonction que Shutter Open et Closed C'est un moyen de contrôler l'obturateur sur tous les appareils avec un seul bouton.

Voir [Blackout](#)

Remarque: vous pouvez ajouter des icônes pour des fonctionnalités supplémentaires dans le menu Macro. Les icônes «Défaut» ont été ajoutées dans le panneau Macro et le paramètre Afficher dans défini sur Lampe.

En appuyant sur le blanc + dans le triangle vert (Bas gauche) dans le panneau de la lampe, les icônes supplémentaires sont affichées.

Pour plus de détails, voir. [Fixture Creator - Configuration de la macro](#)

4: Lorsqu'aucun canal d'obturateur ou d'intensité n'est disponible.

Dans cet exemple, un Winner MK II est utilisé.

En regardant dans la table DMX, le canal stroboscopique (CH1) a plus de fonctionnalités stroboscopiques et par conséquent, un effet indésirable peut se produire.

DMX512 CONFIGURATION													
CHANNEL 1	CHANNEL 2	CHANNEL 3	CHANNEL 4		CHANNEL 5								
SHUTTER	GOBO	COLOR	PAN		TILT								
			FLAT	BARREL	FLAT	BARREL							
255 ████████ ██████ ████ ███ ██ █ Gobo ████████ ██████ ████ ███ ██ █ Color ████████ ██████ ████ ███ ██ █ Gobo+Color Stopped	255 Fast ○○○○○ Slow ○○○○○ 128 120 Gobo 14 112 Gobo 13 104 Gobo 12 96 Gobo 11 88 Gobo 10 80 Gobo 9 72 Gobo 8 64 Gobo 7 56 Gobo 6 48 Gobo 5 40 Gobo 4 32 Gobo 3 24 Gobo 2 16 Gobo 1 8 Open 0 Blackout	255 Fast ○○○○○ Slow ○○○○○ 128 121 Magenta 110 Yellow 99 Blue 88 Light Green 77 Pink 66 Purple 55 Red 44 Amber 33 Light blue 22 Orange 11 Green 0 White					Stopped ○○○○○ Stopped ○○○○○ Stopped ○○○○○ Stopped ○○○○○						
GOBOS													

Le stroboscope peut être avec Gobo, Color et Gobo + Color.
La fonctionnalité de l'obturateur est sur la roue de gobo, Blackout et Open.

Si le projecteur est configuré de sorte que la roue de gobos, Open et Blackout, soit utilisée comme obturateur, elle changera le gobo lorsque le stroboscope est arrêté en appuyant sur le bouton Fermé ou Ouvert.

Exemple: Strobe avec gobo 6.

En appuyant sur le bouton Closed ou Open pour arrêter le stroboscope, le gobo passe en mode Blackout ou Open.

L'intention était simplement de garder le gobo 6 et d'arrêter le stroboscope.

Tous les gobos que la roue de gobos passe sur son passage de gobo 6 à ouvert / occultant seront affichés pendant une courte seconde.

Donc, dans ce cas, l'utilisation du canal d'obturation donne un effet indésirable.

Shutter ch.	1	open		closed	0
Strobe ch.	1	off		low	174
		med	214	high	252
Intensity channel		min		max	
Lamp channel		on		off	

Strobe Channel est 1.

La valeur Strobe off est 0

Strobe lent à rapide pour le gobo est de 174 à 252

So Low est défini sur 174, Med sur 214, High sur 252.

Le fader ne couvre que le stroboscope du gobo.

Réglé de 10 à 255, il couvrira la vitesse pour toutes les combinaisons.

La plage à couvrir du fader du panneau de la lampe peut être discutée pendant une longue période, mais rappelez-vous que la gamme complète est toujours accessible via le panneau du fader (côté gauche de la fenêtre Freestyler)

L'utilisation de macros peut également être utile.

Dans ce cas, le canal de l'obturateur est réglé sur 1 et seule la valeur fermée est entrée.

Remarque:

Il faut définir au moins une fonction de plus que strobe, sinon le panneau de lampe ne sera pas affiché / disponible.

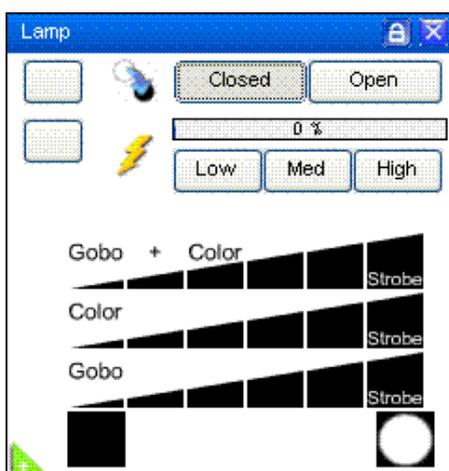
Un effet indésirable de cette configuration est que le bouton «Black Out» de la fenêtre principale de Freestyler n'arrête que le stroboscope.

Donc, voici un compromis où le Black Out ne fonctionne pas.

Si le Black Out est indispensable, la roue de gobos doit se trouver dans le canal de l'obturateur.

Strobe avec gobo 6 sera alors une solution en deux étapes lorsque vous souhaitez arrêter strobe.

Commencez par «Ouvrir», puis sélectionnez «Gobo 6» et vous verrez le gobo de gobo 6 à ouvrir et le dos à gobo 6, pendant le quart de travail.



Pour allumer la lumière, il faut utiliser les macros du bas ou l'un des gobos du panneau des gobos. (Pas montré)

Obturateur.

Dans ce cas, l'obturateur n'a que la fonctionnalité pour arrêter le stroboscope.

Il ne va pas allumer ou éteindre la lumière.

Strobe.

“Low”, “Mid” et “High” définissent les valeurs de ce canal et donc le taux de flash.

Le fader va de 0 à 100% et est lié aux valeurs basse et haute.

Cela signifie que 0% est égal à la valeur 174 et 100% est égal à la valeur 252

Pour éteindre le stroboscope, il faut appuyer sur le déclencheur «Fermé» ou «Ouvert».

Macro

Dans un cas comme celui-ci où les macros du canal de l'obturateur et du canal du stroboscope peuvent

être d'une grande aide.

Comment définir les macros ne sont pas décrits ici, mais la fonction est ici.

Les 6 icônes «Gobo + Color» contrôlent les valeurs du canal 1 de 10 à 91

Les 6 icônes «Couleur» contrôlent les valeurs du canal 1 de 92 à 173.

Les 6 icônes «Gobo» contrôlent les valeurs du canal 1 de 174 à 255.

Les 2 icônes «Black» et «Open» contrôlent les valeurs 0 et 11 du canal 2.

Pour plus de détails, voir. [Fixture Creator - Configuration de la macro](#)

"Black Out"

Black Out est dans la fenêtre principale de Freestyler. Il a la même fonction que Shutter Open et Closed

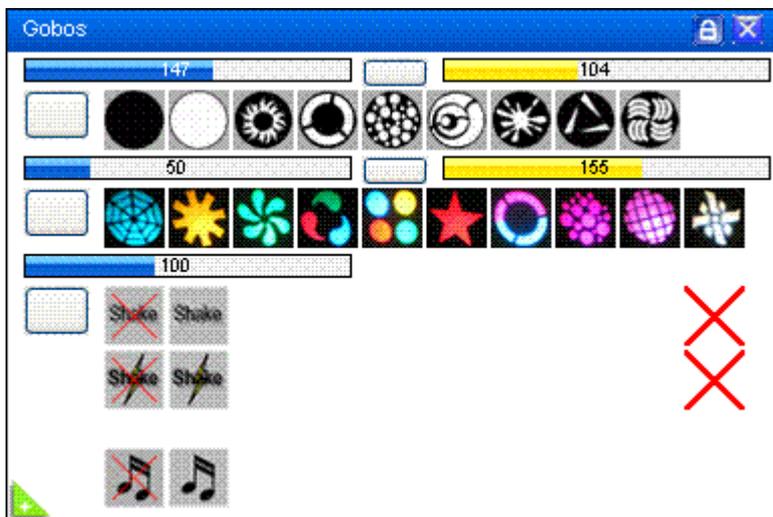
Dans ce cas, la fonction n'ouvre pas et ne ferme pas le déclencheur mais éteint simplement le stroboscope.

L'ouverture et la fermeture sont du volet entrant uniquement exploité par macro et non lié au «Black Out»

Voir [Blackout](#)

Panneau de gobo

Le panneau de la roue de gobos est simple mais offensant est utilisé pour une large gamme de contrôles qui n'a rien à voir avec les gobos.



Dans le panneau des gobos, 3 commandes de roue sont disponibles avec un fader et des icônes.

Deux des roues de gobo ont un fader supplémentaire pour le contrôle de rotation.

Le canal Gobo et les icônes sont le même canal. Lorsque vous appuyez sur une icône, le fader bleu passe à la valeur de cette icône.

Le fader jaune est le contrôle de rotation. Normalement, la première moitié du fader définit la rotation et la vitesse dans un sens et l'autre moitié du fader définit la rotation et la vitesse dans l'autre sens.

Dans ce panneau, la roue de gobo 3 est réglée sur le contrôle de fonction pour indiquer que les commandes de fonction sont également placées de temps en temps dans le panneau de la roue de gobo. Dans certains appareils, toutes les commandes de roues de gobos sont utilisées pour d'autres fonctions de contrôle.

À titre d'exemple, cette unité laser connectée à un Laserworld, RS200G Voir: [laserworld_rs200g-1.pff](#)
[laserworld_rs200g-2.pff](#)

Les deux rangées d'icônes de la roue de gobos 3 sont créées en définissant 20 icônes et en remplissant les blancs.

Notez les deux X rouges. Les deux X rouges sont affichés car aucune icône n'est attachée à ces valeurs dans le tableau des gobos.

Les deux nœuds pour les macros sonores activées et désactivées seront affichés en appuyant sur le signe «+» blanc dans le triangle vert situé dans le coin inférieur gauche.

Voir: Link Macro.

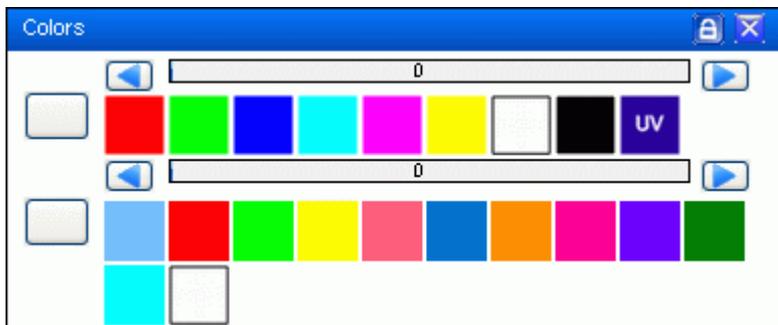
La configuration du panneau Gobo se trouve sous [Gobo Configure](#).

Panneau de couleur

Le panneau de roue chromatique peut avoir deux dispositions.

Une avec une roue chromatique ou des couleurs fixes et une avec un contrôle complet de la couleur.

Palette de couleurs



Dans cette image, 2 roues ont été configurées. L'icône apporte à la roue de couleurs une valeur DMX exacte pouvant être surveillée sur le fader.

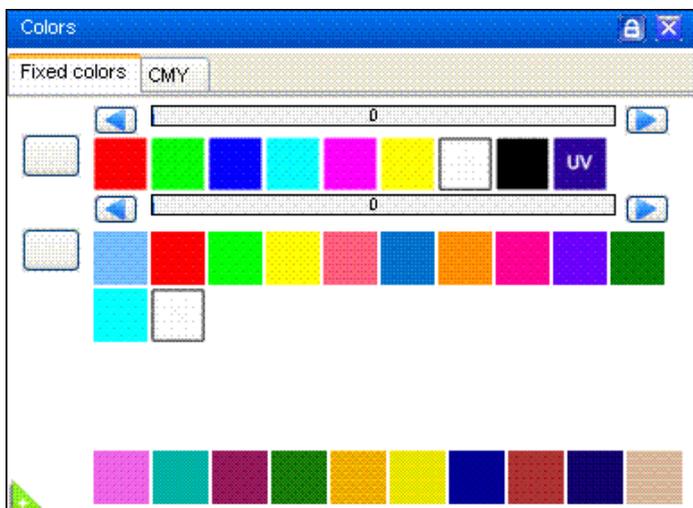
Il est également possible de régler la roue de couleur directement sur le fader.

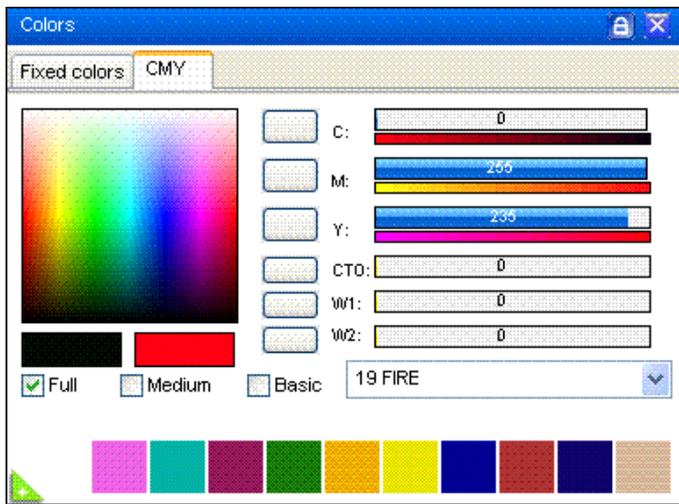
Certaines roues colorées ont un effet arc-en-ciel à la dernière partie du fader où la roue continue de tourner.

La zone où les curseurs ont un effet arc-en-ciel est si large que la vitesse est également contrôlée.

Comment configurer la roue chromatique fixe peut être trouvé ici: [Roue chromatique](#)

Si le contrôle intégral des couleurs est configuré, des onglets sont ajoutés à ce panneau, comme ci-dessous.



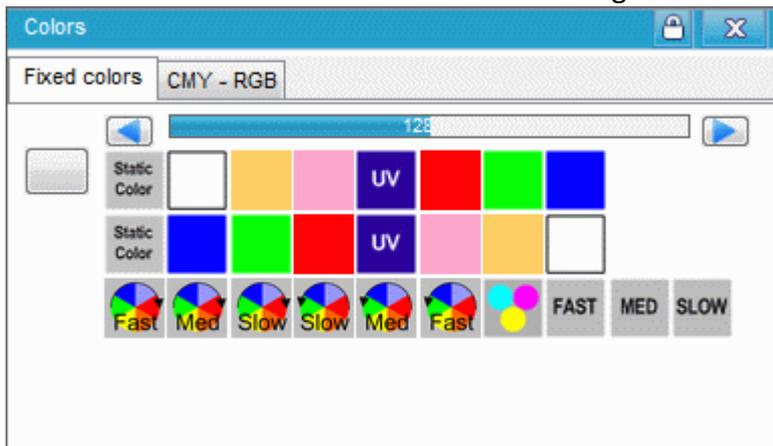


Les roues de couleurs avec des couleurs fixes sont toujours disponibles et l'onglet CMY / RGB donne un contrôle total sur les 3 couleurs primaires afin de pouvoir définir une vraie couleur.

Les couleurs fixes inférieures deviennent disponibles en appuyant sur le «+» blanc dans le triangle vert dans le coin inférieur gauche.

Assistance couleur CMJ

Lorsqu'une couleur est définie sur la roue chromatique, FreeStyler échantillonne automatiquement la couleur sur l'icône et définit la valeur dans l'onglet de couleur "CMY - RGB".

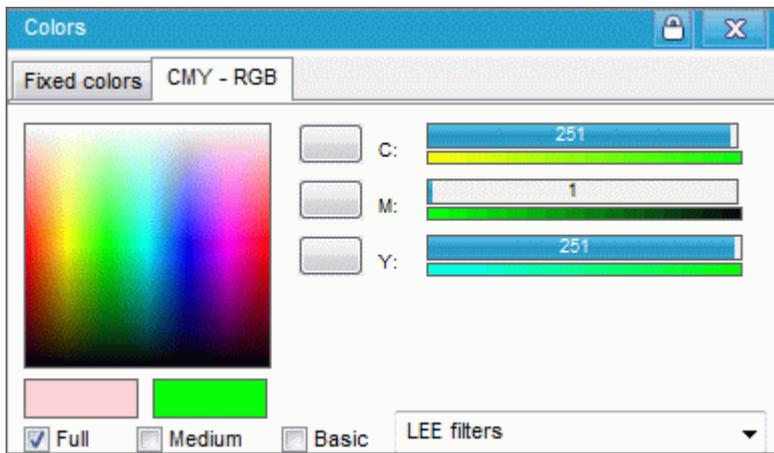


Ici, la couleur fixe «Vert» est sélectionnée (valeur DMX 128) et en passant à l'onglet «CMY - RGB», il est réglé sur des valeurs qui donnent la même couleur. Ici, C = 251, M = 1 et Y = 251.

La couleur dans l'onglet CMJ-RVB n'est toutefois pas définie car il y aura alors deux filtres de couleur l'un sur l'autre.

Les couleurs CMJ peuvent être notées et définies sur d'autres appareils qui n'ont pas la bonne couleur sur la roue chromatique.

La couleur CMJ peut également être utilisée à la place de la couleur fixe dans l'éditeur de séquence, mais les 3 canaux CMJ doivent alors être réglés sur «Fade» ou «Snap» et la couleur fixe doit être définie sur le blanc. déterminer la couleur seule.



Remarque: La couleur est échantillonnée à partir de la couleur fixe. Cela donne la possibilité d'erreurs. La couleur fixe et l'icône de couleur peuvent ne pas avoir la même nuance. Et si l'icône «Couleur statique» est enfoncée, CMJ essaiera de créer une nuance de gris car l'icône est principalement grise.

Contrôle de la couleur.

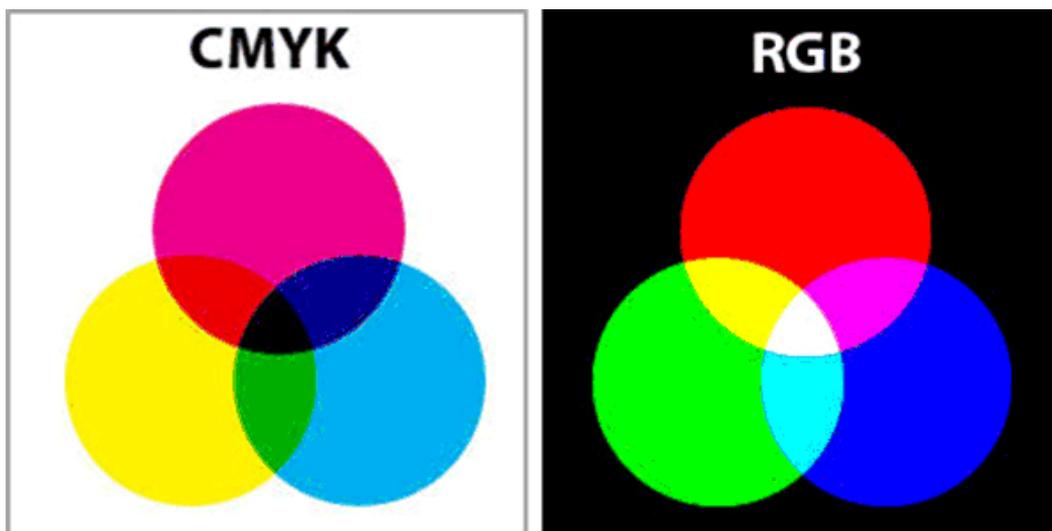
Couleur CMJ / RVB général

Une théorie des couleurs courte

Fondamentalement, 3 couleurs primaires sont nécessaires pour générer toutes les couleurs / vraies: il peut s'agir de CMY, Magenta Cyan et Jaune, ou RVB, Rouge, Vert et Bleu.

Dans les appareils avec ampoules, 3 filtres, normalement CMY, sont graduellement accordés pour donner la nuance de couleur désirée. Théoriquement, lorsque les 3 filtres sont pleins, aucune lumière ne devrait passer. Ces filtres soustraient les couleurs.

Les RVB sont utilisés quand un appareil a 3 sources de lumière. Cela pourrait être une LED où les sources sont allumées de plus en plus "jusqu'à" complètement "on". Avec des sources entièrement allumées, une lumière blanche est générée, ce type est donc une addition de couleurs.



Palette de couleurs

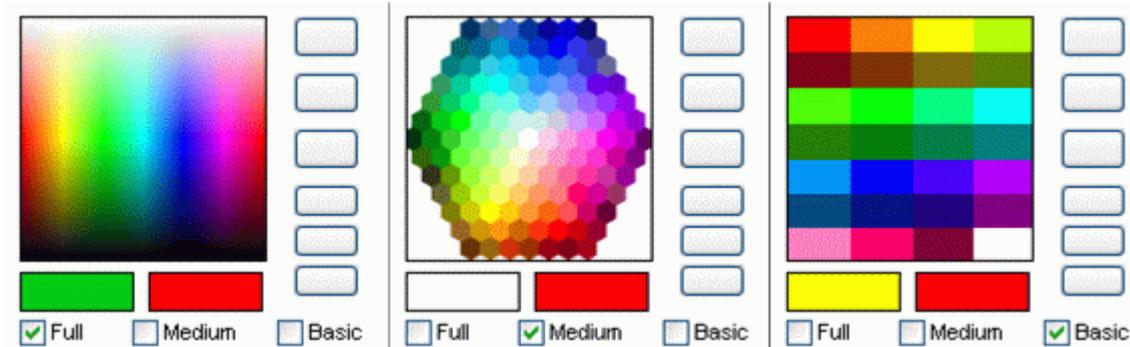
La palette de couleurs peut être réglée sur 3 résolutions de nuances.

La valeur par défaut est "Full" mais "Medium" et "Basic" sont également disponibles. Les 3 palettes

permettent d'adapter directement la couleur à votre application.

Si le passage de couleur à couleur doit être dans la même nuance à chaque fois et qu'il n'est pas critique si la couleur est un peu trop sombre ou trop brillante, choisissez plutôt Moyen ou Basique. Les palettes moyennes et basiques permettent de passer facilement au rouge, vert, bleu, rose, rouge, vert, etc. C'est un peu difficile à faire avec un contrôle complet de la couleur.

La palette Complète permet d'obtenir une teinte exacte d'une couleur, mais elle permet également de faire passer les couleurs en douceur dans toutes les nuances.



Les deux fenêtres de couleur au-dessous de la palette affichent à droite la couleur définie et à gauche l'échantillon de couleur de la palette.

Dans cette image, la couleur est définie sur rouge et dans la palette "Complète", le "curseur" (pas sur l'image) est placé sur une nuance verte, comme on peut le voir dans la fenêtre exemple.

Pour sélectionner la couleur de la palette, déplacez simplement le curseur jusqu'à ce que la couleur souhaitée apparaisse dans la fenêtre exemple et cliquez à cet endroit.

Filtres LEE

La couleur de la palette peut également être sélectionnée dans la liste des filtres LEE. Les noms et les couleurs proviennent de <http://www.leefilters.com/>



Ici le filtre / la couleur n° 19: FIRE est sélectionné. Cette couleur est affichée dans la fenêtre de jeu de couleurs.

Faders de couleur

Avec les faders C, M, Y ou R, V, B, il est possible d'avoir un accès direct aux couleurs.

Les faders ont une plage allant de 0 à 255. Cette plage correspond à la description des couleurs sur Internet ou si la couleur est échantillonnée avec un programme comme «paint». La nuance de couleur peut être définie en ajustant les faders à la valeur trouvée dans ces programmes.



CTO, fader Ambre

CTO signifie Couleur Température Orange. Ce filtre est utilisé avec la température de couleur afin que la lumière blanche d'une ampoule DHI ait une teinte chaude. Pour RGB, le nom est Amber.

Fader blanc.

W1 et W2 sont deux faders blancs utilisés pour contrôler les DEL blanches si un panneau de DEL RVB est équipé de DEL blanches supplémentaires.

Comment configurer le contrôle Full Color peut être trouvé ici. [Contrôle de la couleur](#)

Panneau de configuration du segment RVB.

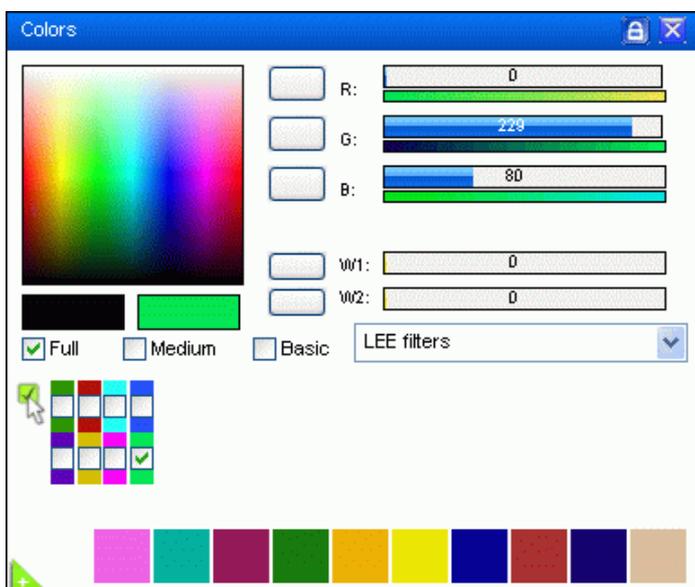
Le panneau de commande de segment est identique à celui d'un contrôle de couleur complet normal, à l'exception des cases à cocher 2 × 4 sous la palette de couleurs.

Voir: [Contrôle de pleine couleur.](#)

Les cases à cocher 2 × 4 représentent un segment du projecteur.

Il est possible de définir la couleur de chaque segment en cochant ou non le segment.

En appuyant sur l'icône verte «cocher» à gauche, tous les segments sont cochés ou désactivés en même temps.



Dans cet exemple, chacun des 8 segments est défini sur une couleur individuelle.

Les couleurs fixes inférieures deviennent disponibles en appuyant sur le «+» blanc dans le triangle vert dans le coin inférieur gauche.

La macro peut être pratique ici car ils sont capables de définir des valeurs DMX pour plusieurs canaux en même temps.

Comment configurer le segment RVB peut être trouvé ici. [Segment RVB](#)

Couleurs globales

La couleur globale est un ensemble de 12 couleurs prédéfinies pouvant être mappées dans le projecteur. C'est un moyen de lier les couleurs et les couleurs CMJ / RVB afin qu'elles soient faciles à régler.

Lorsque cette fonction est utilisée, seule une palette de couleurs réduite est présente dans le panneau de configuration Fixture Color.

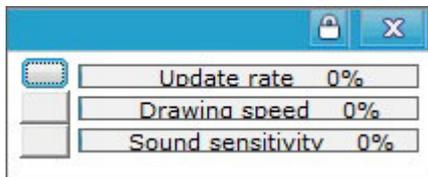
L'avantage de cette fonction est qu'en un clic, il est possible de changer de couleur sur de nombreux appareils différents.

Voir [les couleurs globales](#)

Panneau de commande personnalisé

Les curseurs ou les faders personnalisés sont généralement utilisés pour collecter des curseurs qui ne rentrent pas dans les autres panneaux prédéfinis.

Il s'agit d'un contrôle de fonction qui ne peut être placé directement dans ce panneau et qui n'est pas une lampe directe, un faisceau, un mouvement, un gobo ou une couleur.



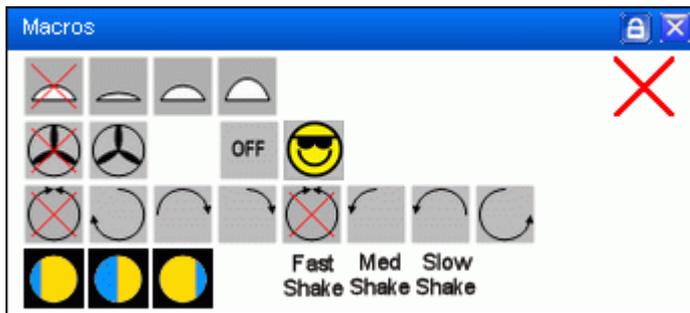
Tous les contrôles de fonction peuvent bien sûr être effectués en utilisant le lien des curseurs de droite, mais tous les curseurs sont présents. Normalement, seuls les curseurs pertinents sont placés dans des curseurs personnalisés, ce qui facilite le montage.

[Description du panneau - Curseurs](#)

Voir éventuellement aussi [Fixture Creator - Configuration personnalisée des curseurs](#)

Panneau Macro

Le panneau de macro ne comprend que des icônes sur lesquelles appuyer.



Dans cet exemple, les icônes d'objectif sont également présentes dans le panneau de faisceau.

Cela est dû à la fonction show in qui peut être configurée dans Fixture Creator.

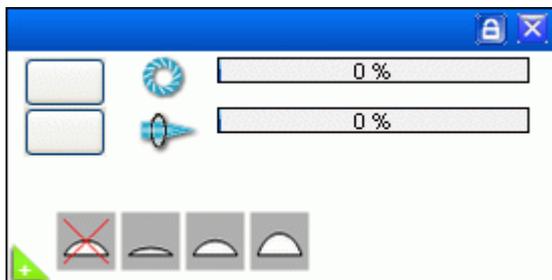
Toutes les macros définies avec Fixture Creator seront affichées dans le panneau macro. L'émission en fonction s'ouvre et donne accès à l'icône à partir d'autres panneaux.

La ligne commençant par Fan désactivé n'est présente que dans le panneau macro.

Les icônes du panneau Macro peuvent être liées aux fonctions et aux faders des autres panneaux.

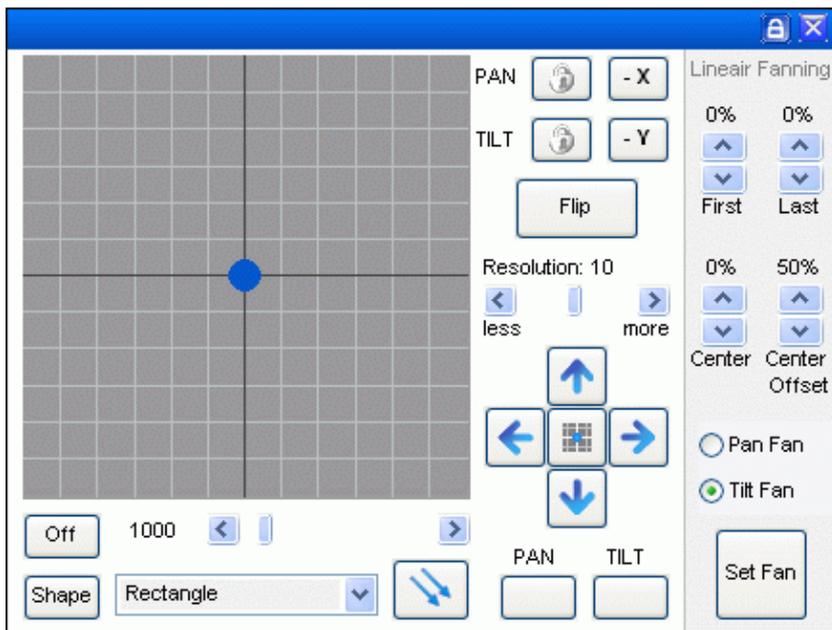
De plus, certaines d'entre elles peuvent être complexes à utiliser car la fonction icône peut consister en une formule et, dans certains cas, il faut appuyer sur deux icônes pour définir une valeur.

Panneau de faisceau



Notez le X rouge dans le panneau macro. Ceci est indiqué lorsqu'une image n'est pas attachée à une macro dans la table des macros.

Pan / Tilt Panel



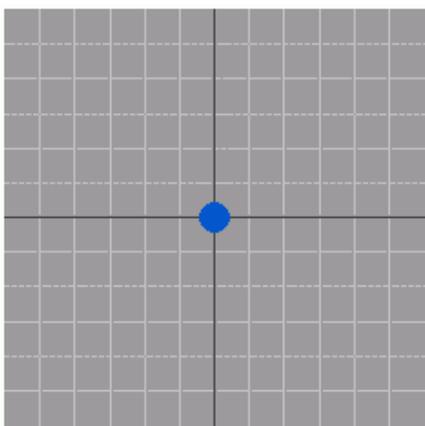
Le panneau de mouvement (panoramique / inclinaison) est utilisé pour contrôler la direction du faisceau pour les lumières en mouvement. Le mouvement peut être contrôlé manuellement et mis en séquences pas à pas ou en séquences sous forme de formes prédéfinies. [Description du panneau - Formes de Bézier](#). En outre, il existe un contrôle de ventilation utilisé pour aligner plusieurs appareils. Cette fonction n'a d'effet que lorsque plusieurs appareils sont sélectionnés.

Voir: [Description du panneau - Fanning](#)

Système de coordonnées

Dans le système de coordonnées, l'axe X correspond à la commande Panoramique et l'axe Y à la commande Inclinaison.

Les contrôles sont effectués en déplaçant la balle bleue avec la souris, ou un contrôle plus fin peut être effectué avec les flèches bleues.



Résolution

Le fader «Résolution» permet de définir la réaction XY / souris de manière à ce qu'il s'adapte à l'application de l'utilisateur.

Parfois, un contrôle approximatif est nécessaire et parfois, un contrôle précis est nécessaire.



Axe de verrouillage

Si un seul axe doit être déplacé, celui-ci peut être verrouillé avec le cadenas pour éviter toute modification indésirable.

L'axe verrouillé ne changera pas lorsque la balle sera déplacée.

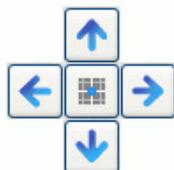
Les deux axes peuvent être verrouillés en même temps.



Affiner

Pour affiner la position, les 4 flèches sont disponibles. Ces flèches augmenteront / diminueront le canal de contrôle de 1 unité par clic.

Pour centrer la position, appuyez sur le bouton "Centre" au milieu.



Certains appareils ont des canaux de contrôle Pan et Tilt supplémentaires. Cela peut s'appeler Pan / Tilt 16bit ou Pan / Tilt fine.

FreeStyler supporte bien sûr ces canaux supplémentaires.

Ils sont nommés Pan / Tilt 16bit. Et pour y accéder, il faut appuyer sur la touche Maj lorsque les flèches de réglage précis sont utilisées.

Voir: [Créateur de luminaires - Configuration du mouvement](#)

Up / Down, Left / Right ajuste le canal Pan / Tilt 8bit.

Maj + Haut / Bas, Gauche / Droite ajuste le canal 16 bits Pan / Tilt.

Remarque:

Tous les appareils ne sont pas fabriqués avec une valeur par défaut qui le met en position centrale. La valeur par défaut optimale pour le panoramique et l'inclinaison est 127 ou 128 mais sont parfois définies par erreur sur 0.

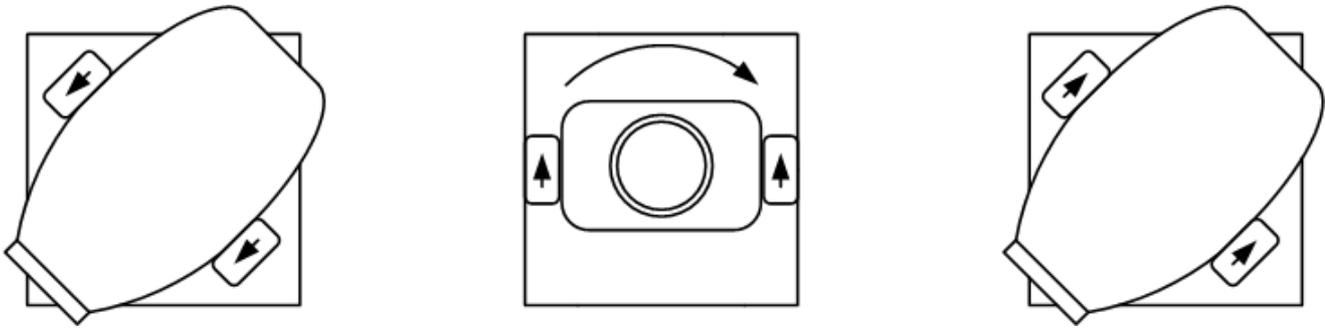
Cependant, le bouton «Center» amène le projecteur en position intermédiaire, 127.

Voir: [Créateur de luminaires - Description du canal](#)

Flip.

Cette fonction fait pivoter le luminaire à 180 degrés mais maintient la même direction du faisceau.





Ceci est utile si le faisceau est dans une position où un virage l'amènera au-delà de la limite de virage de l'appareil.

En appuyant sur Flip, il sera placé à 180 ° toujours avec le faisceau dans la même direction. Le virage peut maintenant être effectué sans entrer dans la limite.

Notez que ceci n'est valable que pour les appareils pouvant tourner à 360 degrés ou plus.

Pour fonctionner correctement, il faut que la plage soit définie.

Voir: [Créateur de luminaires - Configuration du mouvement](#)

Inverse Pan et Tilt.

Le bouton -X inverse la valeur actuelle du canal Pan et -Y inverse le canal Tilt.



Ainsi, par exemple, si le panoramique (valeur X) est situé à mi-chemin vers la gauche et que vous appuyez sur -X, le panoramique saute à mi-chemin vers la droite.

Note: Ceci (ci-dessous) n'est pas ce qui se passe pour moi; est ce bien? (Lindsay) L'inversion est effectuée sur la sortie, ce qui signifie que toutes les valeurs affichées dans les panneaux sont normales.

Exemple Pan inversé.

La boule bleue est déplacée de gauche à droite, Réglage fin «→» appuyé sur la valeur dans les faders situés à droite de la fenêtre principale allant de 0 → 128 → 255.

En regardant dans la fenêtre de sortie, "Output" → "Show Output", la valeur va de 255 → 128 → 0.

Mouvement absolu / relatif.



Le mouvement absolu / relatif fonctionne sur un groupe de fixtures.

La flèche bleue représente le mouvement absolu. Les appareils sont immédiatement déplacés vers la position de la balle bleue lorsqu'elle est changée.

La position initiale Pan et Tilt est sans importance. Tous les appareils sélectionnés iront à la même nouvelle position.

Lorsque le mouvement relatif est activé (flèche rouge), les projecteurs ne seront déplacés que par rapport à la position initiale (pas de saut).

Exemple.

4 luminaires sont réglés un à un dans une position unique.

Tous les appareils sont ensuite sélectionnés et «Mouvement relatif» est activé.

L'appareil va maintenant être déplacé par rapport à sa position initiale.

La position initiale est F1: Pan = 110, F2, Pan = 120, F3: Pan = 130, F4: Pan = 140

Le mouvement relatif est activé et la balle bleue se déplace maintenant de 20 à droite.

La position est alors F1: Pan = 130, F2, Pan = 140, F3: Pan = 150, F4: Pan = 160

Forme de Bézier.

La forme est fondamentalement une forme ou un motif prédéfini que le mouvement de panoramique et d'inclinaison suivra en permanence.

Cela facilite le déplacement de la lumière sans faire de séquences avec beaucoup de pas / points.

Le générateur de forme n'est pas un contrôle de mouvement autonome, mais une fonction qui entre dans une queue comme tout le reste.

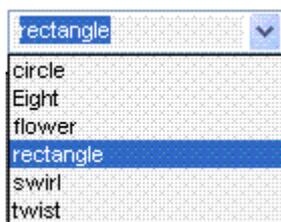


Le bouton On / Off est, comme son nom l'indique, utilisé pour activer ou désactiver le mouvement automatisé.

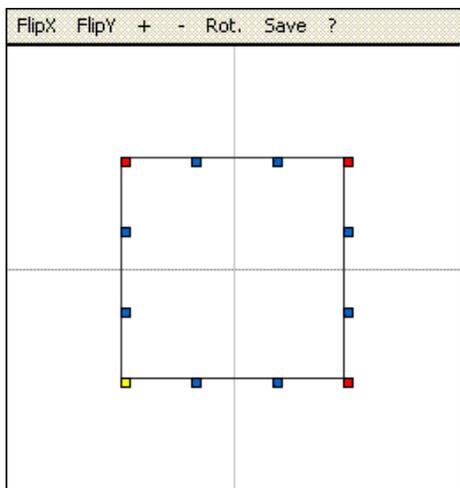
La vitesse est contrôlée avec le curseur. La plage est comprise entre 0 et 10000. La valeur par défaut est 1000.

0 est la vitesse la plus lente (et bien que la valeur soit 0, la forme continue à bouger).

Dans la boîte de formes, 6 formes différentes peuvent être sélectionnées.



Le bouton "Forme" ouvre la fenêtre de forme de Bézier où il est possible d'ajuster ou de modifier la forme.



Pour plus d'informations sur les formes de Bézier, voir: [Description du panneau - Formes de Bézier](#)

Remarque:

La balle bleue ne bouge pas pendant la lecture de la forme.

Lors de l'exécution de Shape, la balle bleue ne bouge pas. Cependant, si vous surveillez la sortie DMX pour les fonctions Pan et Tilt, vous pouvez constater que ces valeurs changent avec la forme.

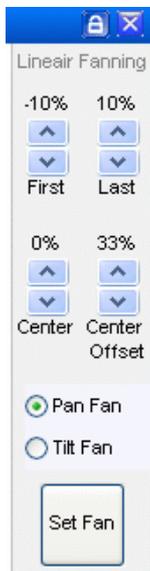
La mise à jour de la position de la balle bleue a été supprimée à cause de problèmes.

Fanning

Fanning est un fan de ruban oriental qui étend les faisceaux pour plus de luminaires.



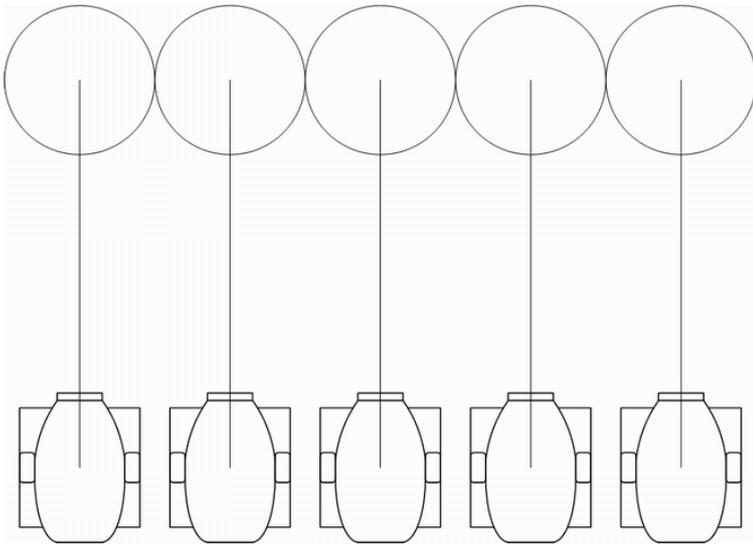
Cela signifie que les boutons de cette partie du panneau de mouvement n'ont d'effet que lorsque plusieurs appareils sont sélectionnés et non sur un seul.



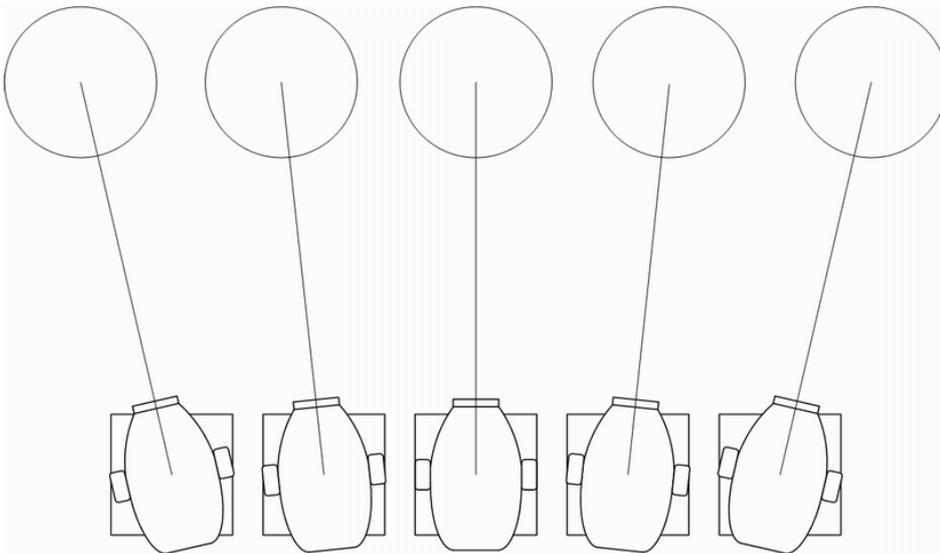
Lorsque plusieurs appareils sont placés les uns à côté des autres, les faisceaux peuvent constituer un seul et même gros point, car tous les faisceaux sont parallèles.

En utilisant le ventilateur, il est possible d'étaler les faisceaux comme indiqué ci-dessous.

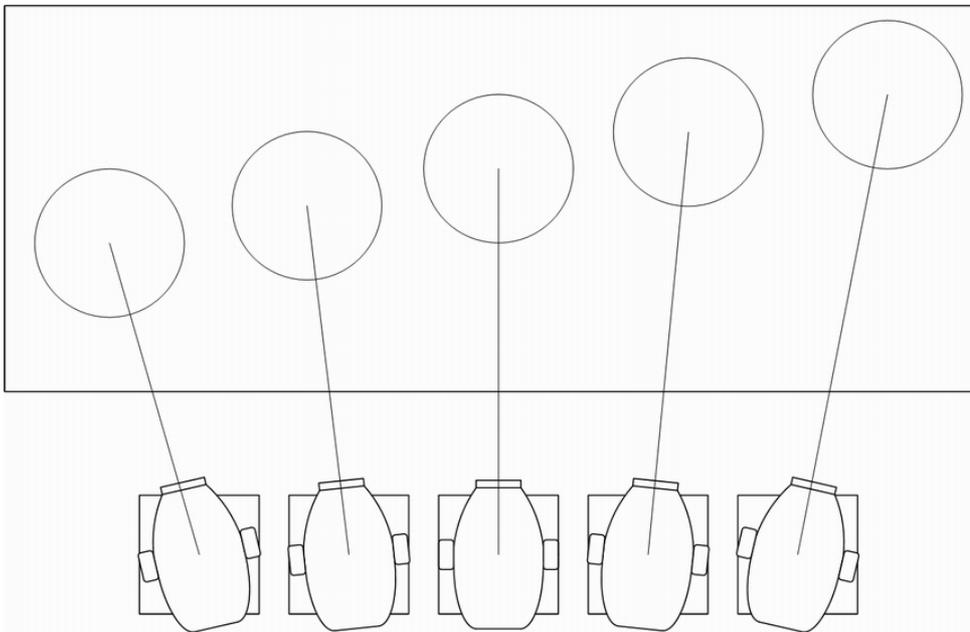
Faisceaux parallèles.



Faisceaux

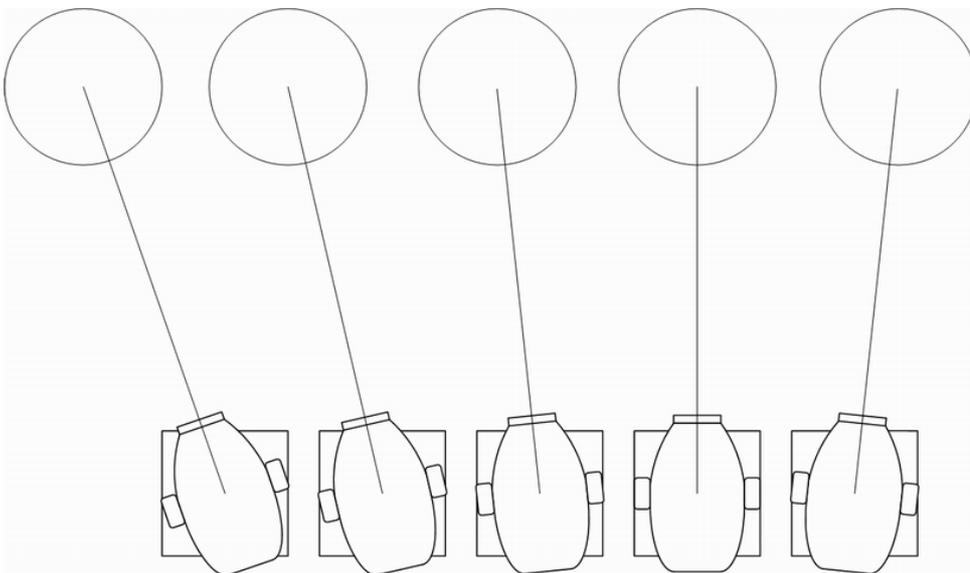


Ici, les paramètres sont «Premier» = -10% (le premier est défini comme étant le luminaire de gauche), le «dernier» = 10% (le dernier est défini comme le luminaire de droite), «le ventilateur de panoramique» ou le «ventilateur réglé»



La même chose peut être faite avec le Tilt.

Le centre supplémentaire du ventilateur peut être déplacé avec le curseur «Centre». En ajustant le centre du ventilateur, la répartition diffère d'un côté à l'autre.



Ici, les paramètres sont «Premier» = -15%, «Dernier» = 5% et «Centre» = -5%. Le spread sera alors de -15, -10, -5, 0 et 5%

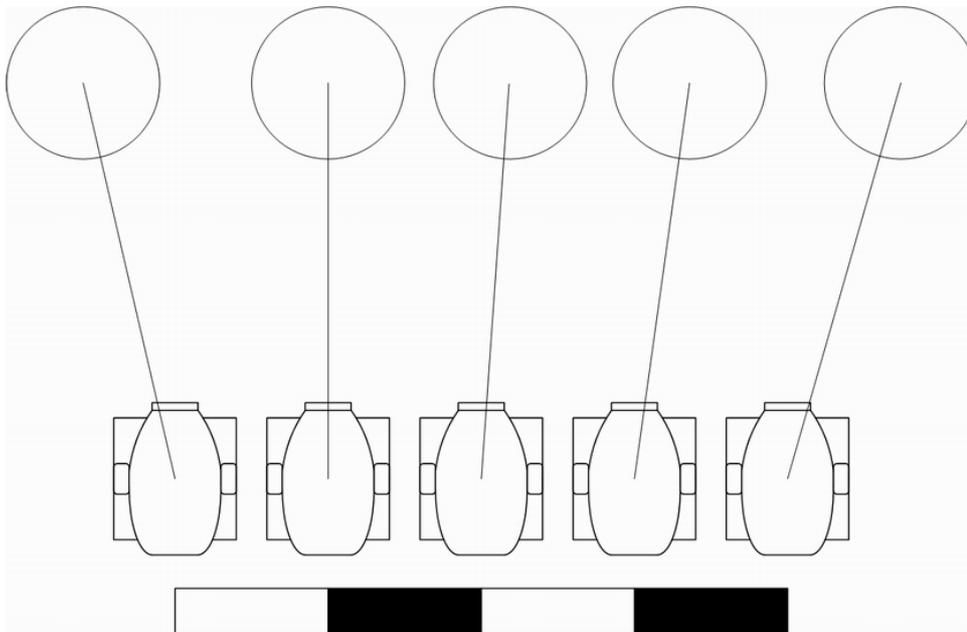
Décalage central.

Les paramètres ci-dessus sont liés à la direction de pointage des faisceaux et, sur les figures, le luminaire est placé avec le même espacement.

Si le projecteur est placé à une distance inégale, utilisez "Décalage central".

Centre «Décalage» peut être un mot impropre, car lorsque le projecteur central est exactement au milieu, le décalage est de 50%, ce qui signifie qu'il décrit réellement le placement du projecteur central.

Ci-dessous, deux exemples avec décalage central. L'utilisation optimale doit être testée dans la pratique.



Dans cette figure, le «décalage du centre» est de 25%, ce qui signifie que le luminaire no. 2 de la gauche est le centre.

Le luminaire gauche est 0 et le droit est 100%.

Sur cette figure, la distance entre les appareils est 1,1,2,1. La distance totale est donc de 4.

Donc, l'appareil est placé dans la distance suivante.

Luminaire 1: 0%

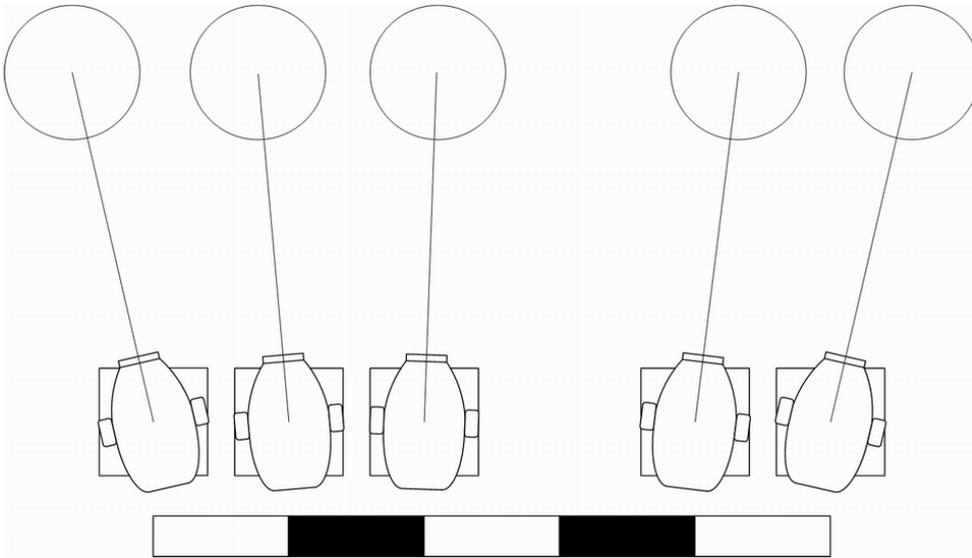
Fixture 2, Center: $(100/4) * 1 = 25\%$

Fixation 3: $(100/4) * (1 + 1) = 50\%$

Fixation 4: $(100/5) * (1 + 1 + 1) = 75\%$

Fixture 5: 100%

Et le premier = -10%, le dernier = 10% et le centre = 0%



Dans cette figure, le «délalage du centre» est de 40%. Voici le luminaire no. 3 de gauche est le centre mais il y a un espacement entre la fixation centrale et la suivante.

Le luminaire gauche est 0 et le droit est 100%.

Sur cette figure, la distance entre les appareils est 1,1,2,1. La distance totale est donc de 5.

Donc, l'appareil est placé dans la distance suivante.

Luminaire 1: 0%

Fixture 2: $(100/5) * 1 = 20\%$

Appareil 3, centre: $(100/5) * (1 + 1) = 40\%$

Fixation 4: $(100/5) * (1 + 1 + 2) = 80\%$

Fixture 5: 100%

Et le premier = -10%, le dernier = 10% et le centre = 0%

Remarque:

Pour obtenir des performances optimales, il est important de définir ce délalage, sinon les faisceaux ne suivront pas lorsqu'ils seront déplacés vers les valeurs extérieures.

Contrôle supplémentaire du ventilateur.

Le ventilateur entier peut en outre être déplacé avec le contrôle flèche. Cela n'augmentera pas / ne diminuera pas la taille du ventilateur mais déplacera tout le ventilateur dans le sens de la flèche.

En appuyant sur l'icône «Centre» dans la matrice de flèches ou sur la coordonnée XY, la ventilation est réinitialisée.

Formes de Bézier

Cette fenêtre affiche le motif de forme préprogrammé que la commande de mouvement suivra si elle est activée.

Il convient de garder à l'esprit que, bien que les formes soient prédéfinies, elles doivent encore être mises en séquence.

Ce n'est pas un contrôle de mouvement autonome, mais comme un gobo est placé dans la séquence, les

formes sont utilisées de la même manière.

Remarque: Si une mémoire est en cours d'exécution, vous devez également ajouter une séquence à cette mémoire, sinon le générateur de forme sera remplacé.

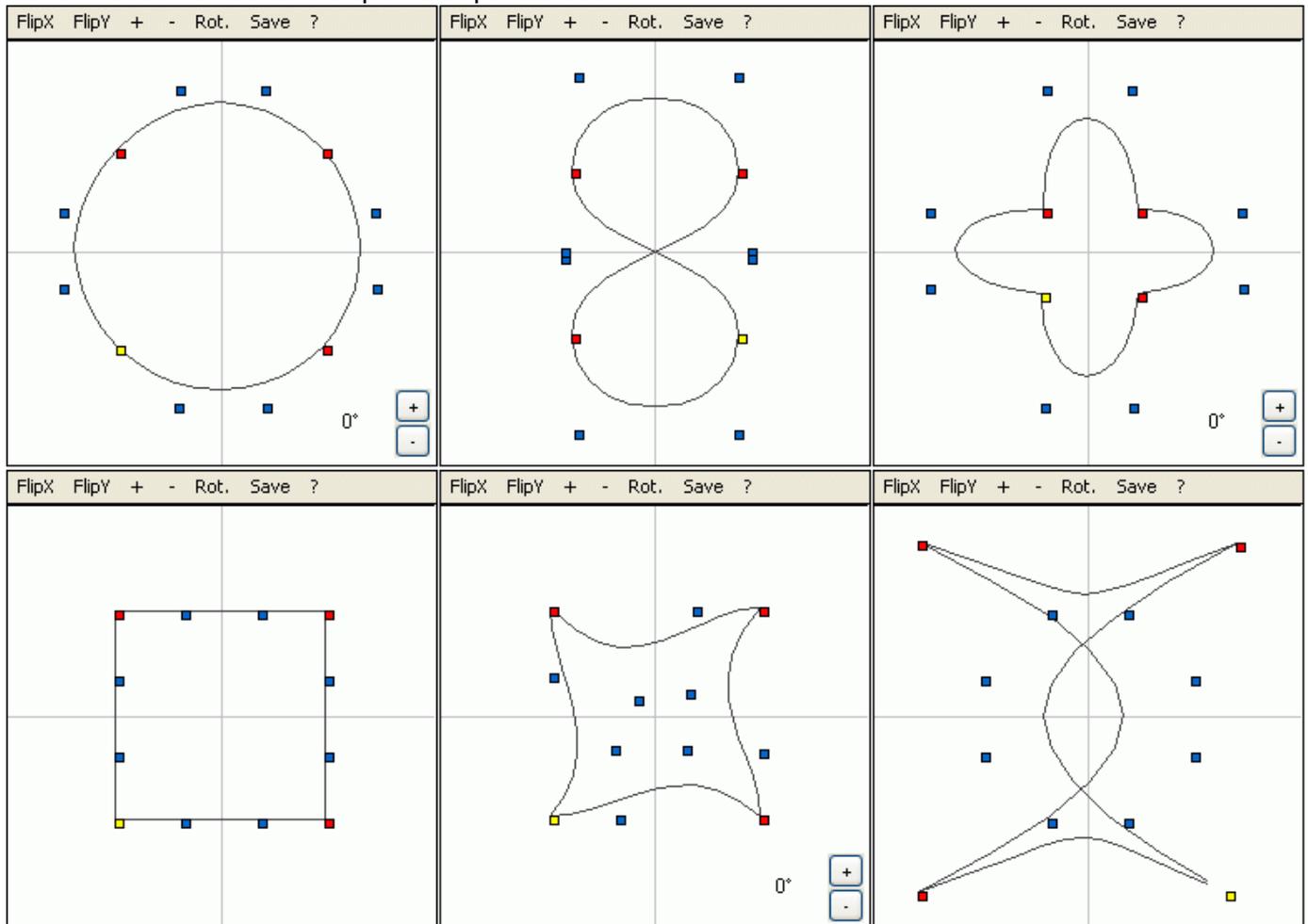
Les formes sont sélectionnées dans le contrôle du mouvement et dans cette fenêtre de forme, il est possible de modifier la forme et de la sauvegarder pour une utilisation ultérieure.

Les modifications sont réinitialisées lorsque la forme est resélectionnée. Si les modifications doivent être utilisées ultérieurement, elles doivent être enregistrées.

Pour conserver l'orientation de la forme, le point jaune marque le point de départ de la forme.

Le mouvement tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les formes suivantes sont disponibles par défaut.

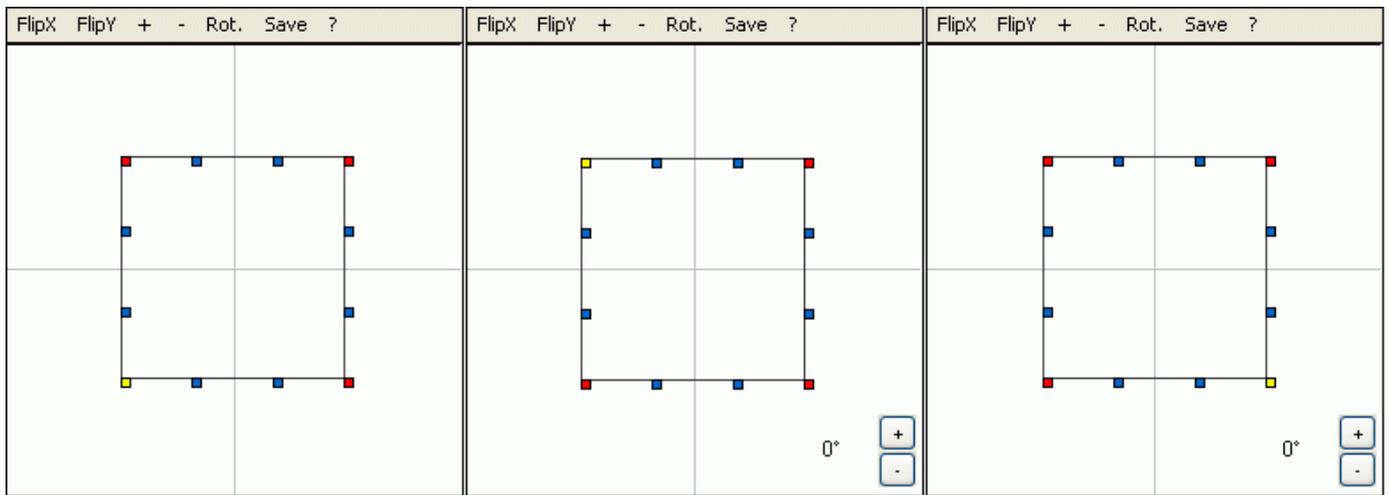


Ces formes peuvent être modifiées.

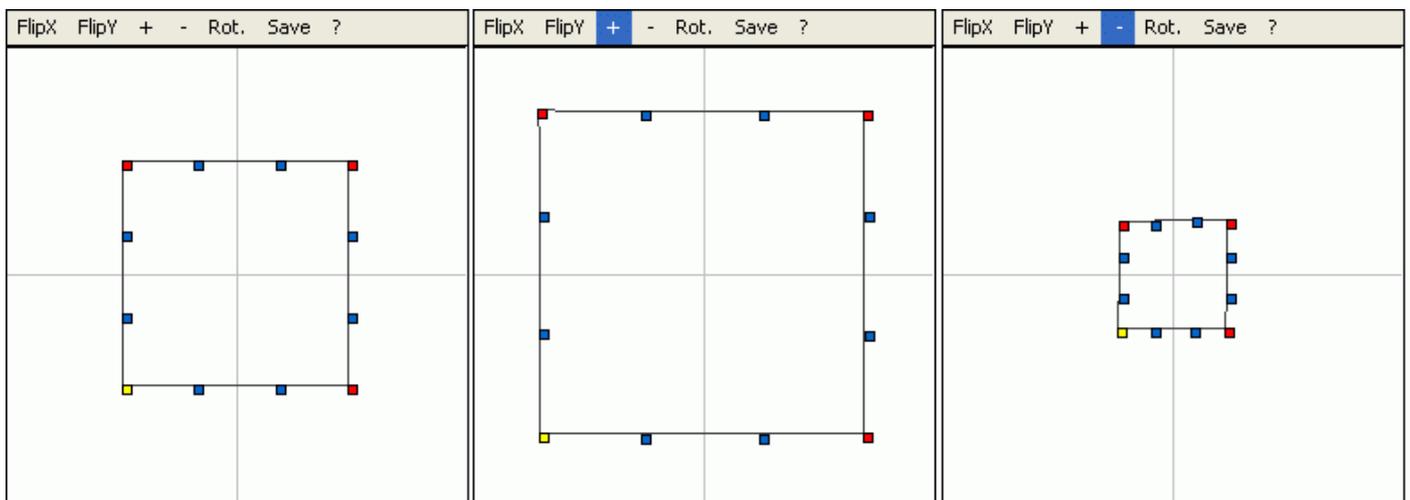
Ici retourné.

FlipX signifie que la forme est retournée et que le FlipY décale son côté.

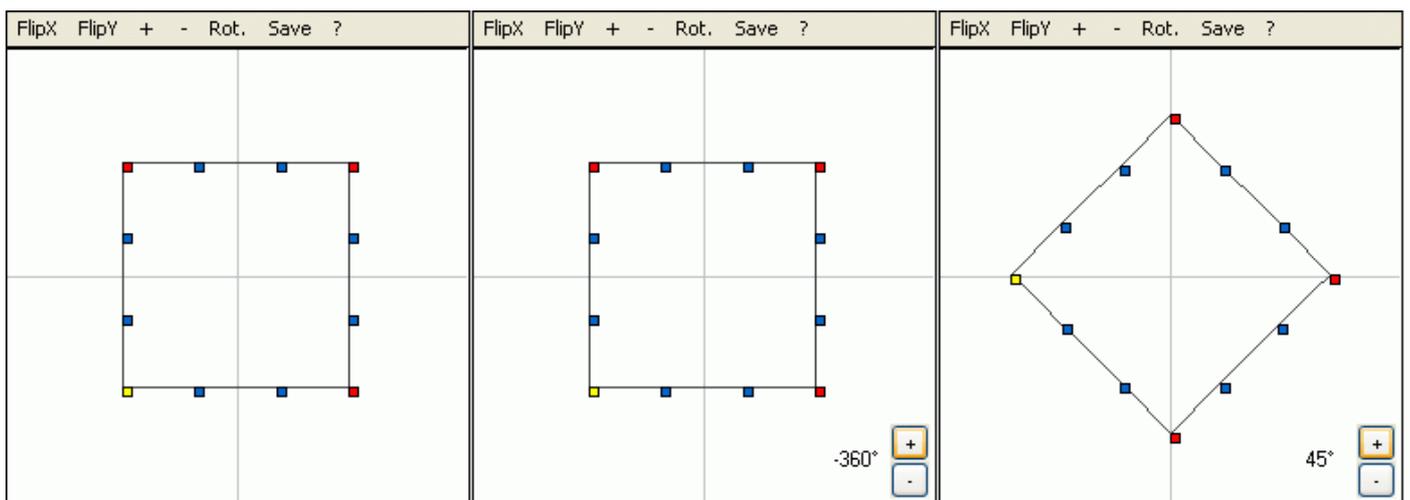
Les Flipin X et Y donnent un motif qui déplace le sens de l'horloge.



Sur les "+" et "-" il est possible d'augmenter ou de diminuer la taille de la forme.

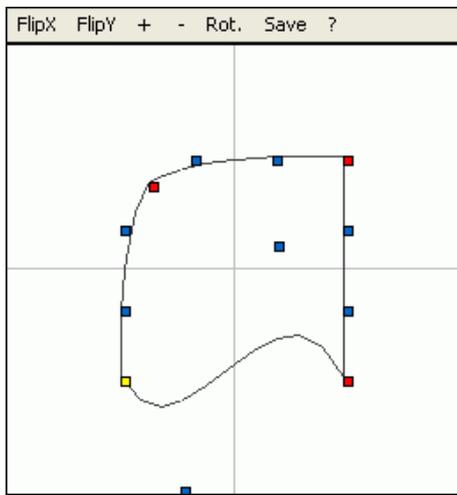


Vous pouvez faire pivoter la forme en sélectionnant «Rot», puis en appuyant sur «+» ou «-» vers la droite.

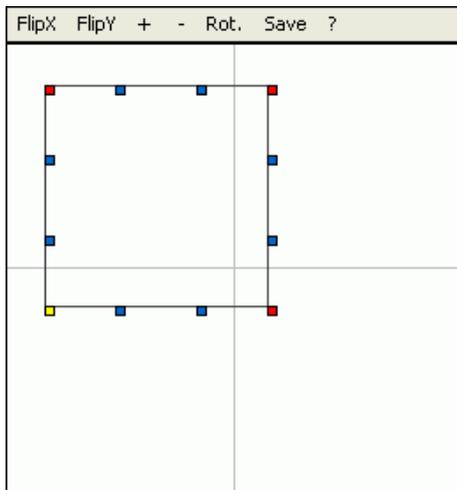


La forme peut en outre être modifiée point par point avec la souris. En prenant les petits points colorés, ils peuvent être déplacés autour de la forme pour former des courbes lisses. Les coins peuvent former des points aigus et les points bleus donneront des transitions douces.

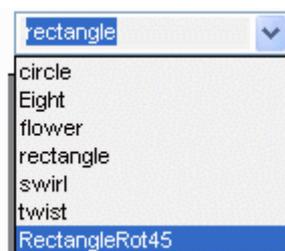
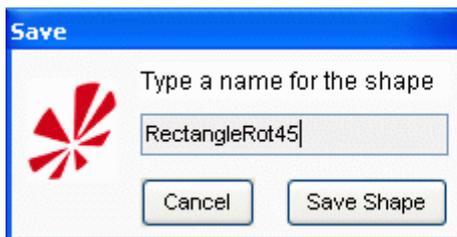
Il peut être un peu difficile de ramasser les points.



De plus, la forme peut être récupérée et déplacée avec la souris.



La forme modifiée peut être sauvegardée en appuyant sur «Save» et elle apparaîtra dans le menu de sélection de forme.



Vous trouverez ici un tutoriel mineur sur l'utilisation des formes dans les séquences. [Tutoriel sur la forme de Bézier.](#)

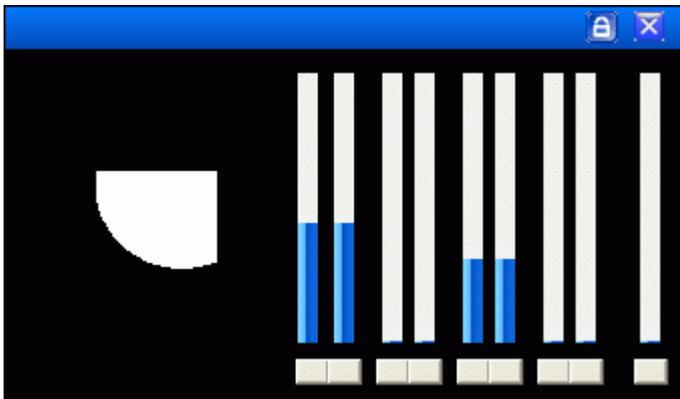
Une autre manière de modifier la forme peut être trouvée ici. [Modifier les formes de Bézier dans le bloc-notes](#)

C'est un "comment" éditer directement dans le fichier de forme où les bénéfices sont une définition précise du point. Cela peut être difficile à obtenir dans le panneau de forme.

Panneau d'encadrement

Le contrôle de lame comporte 2 faders pour chaque lame contrôlant le coin de la lame.

Les paramètres peuvent être surveillés sur les images de gauche.



Les faders sont les suivants.

En haut, en bas, à droite, à gauche.

Et enfin, le fader de gauche est le contrôle de rotation.

Pour la configuration, voir: [Fixture Creator - Configuration du cadrage](#)

Panneau de brouillard / fumée

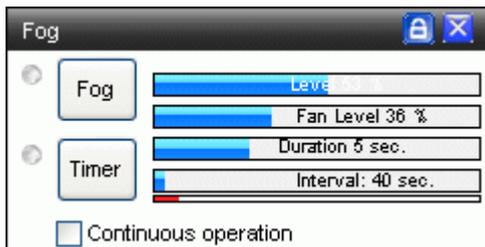
Le panneau de configuration Brouillard / Fumée est directement lié aux dispositifs de brouillard, qu'ils soient sélectionnés ou non.



[Panneau de brouillard / fumée](#)

Cela signifie que votre machine à brouillard doit être créée en tant que machine à brouillard dans la configuration prédéfinie de Fixture Creator.

[Fixture Creator - Configuration du brouillard](#)



Le bouton **«Brouillard»** active le brouillard tant que le bouton est maintenu enfoncé.

La LED orange devant le bouton indique que le brouillard est activé.

Si vous cochez la case «Fonctionnement continu» en bas, le bouton «Brouillard» bascule de manière à ce que, lorsque vous appuyez sur, le brouillard reste allumé jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau dessus.

Dans ce mode, la fonction de minuterie est désactivée.

Il y a deux faders de contrôle: pour l'intensité du brouillard et pour la vitesse du ventilateur (applicable si défini dans le projecteur).

Lorsque le bouton **«Minuterie»** est activé, le brouillard sera activé de manière répétée pendant le temps (5 secondes sur cette capture d'écran) lorsque l'intervalle (40 secondes sur cette capture d'écran) est écoulé.

Ceci est une fonction que FreeStyler contrôle et n'est donc pas une fonction que la machine à fumée doit prendre en charge.

La petite barre d'état rouge située sous le fader d'intervalle indique le temps réel qui progresse. Lorsque la barre arrive à la fin, le brouillard est activé.

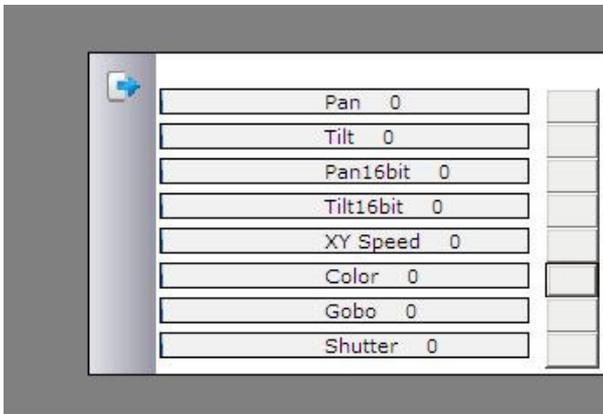
Lorsque la fonction de minuterie est activée, le voyant bleu situé à gauche du bouton clignote.

Curseurs (Coté droit)

Ici, nous allons discuter de la façon la plus simple de faire fonctionner / contrôler un appareil dans Freestyler. Avec FS ouvert et aucun appareil sélectionné, vous remarquerez cette icône sur le côté droit du bureau FS. C'est là que les 'Sliders', également appelés faders, vont s'étendre. Maintenant, sans appareil sélectionné, passez le curseur de la souris sur cette icône et... rien ne se passera.



Maintenant que vous avez sélectionné et ajouté un ou plusieurs appareils sur votre bureau FS, sélectionnez un ou plusieurs types d'appareils en cliquant dessus. Veillez à ne pas sélectionner un mélange de différents appareils à ce stade. Si un mélange de projecteurs est sélectionné, les curseurs ne montreront que les attributs du premier projecteur sélectionné. Maintenant, avec le ou les appareils sélectionnés, passez le curseur de la souris sur l'icône du curseur et quelque chose comme ceci apparaîtra...



Vous pouvez maintenant déplacer le curseur pour chaque attribut du projecteur en déplaçant simplement le curseur de la souris sur un curseur, puis en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez les gauche et droite jusqu'à ce que vous obteniez les valeurs dmx souhaitées.

NOTE: Pourquoi devrais-je le faire comme ceci si vous avez aussi les panneaux avec tous les attributs, c'est parce que vous n'avez PAS toujours toutes les fonctions qu'un appareil peut faire sur les panneaux, donc parfois, un appareil peut faire plus que ce que vous pensez.

REMARQUE: Recherchez également le canal de l'obturateur / lampe la plupart du temps, si vous avez une tête mobile, vous pouvez activer et désactiver la lampe avec ces canaux. mais cela peut prendre jusqu'à 15 minutes avant de pouvoir rallumer la lampe. Cela peut aussi être mauvais si votre lampe s'allume et s'allume tout le temps en peu de temps, alors faites attention si vous faites glisser ces curseurs.

Bon contrôle.

Il peut être un peu délicat de contrôler avec précision les faders des panneaux de contrôle des appareils. Dans le panneau «Curseur», le dernier curseur touché peut être contrôlé davantage avec les touches +, - du pavé numérique.

Cela permet d'augmenter / diminuer la valeur du curseur avec 1.

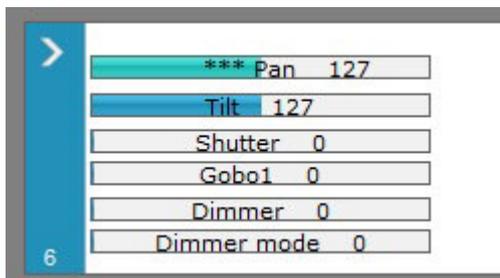
Menu déroulant.

En faisant un «clic droit», un menu déroulant apparaît où il est possible d'effectuer une manipulation de canal directement sur le fader.

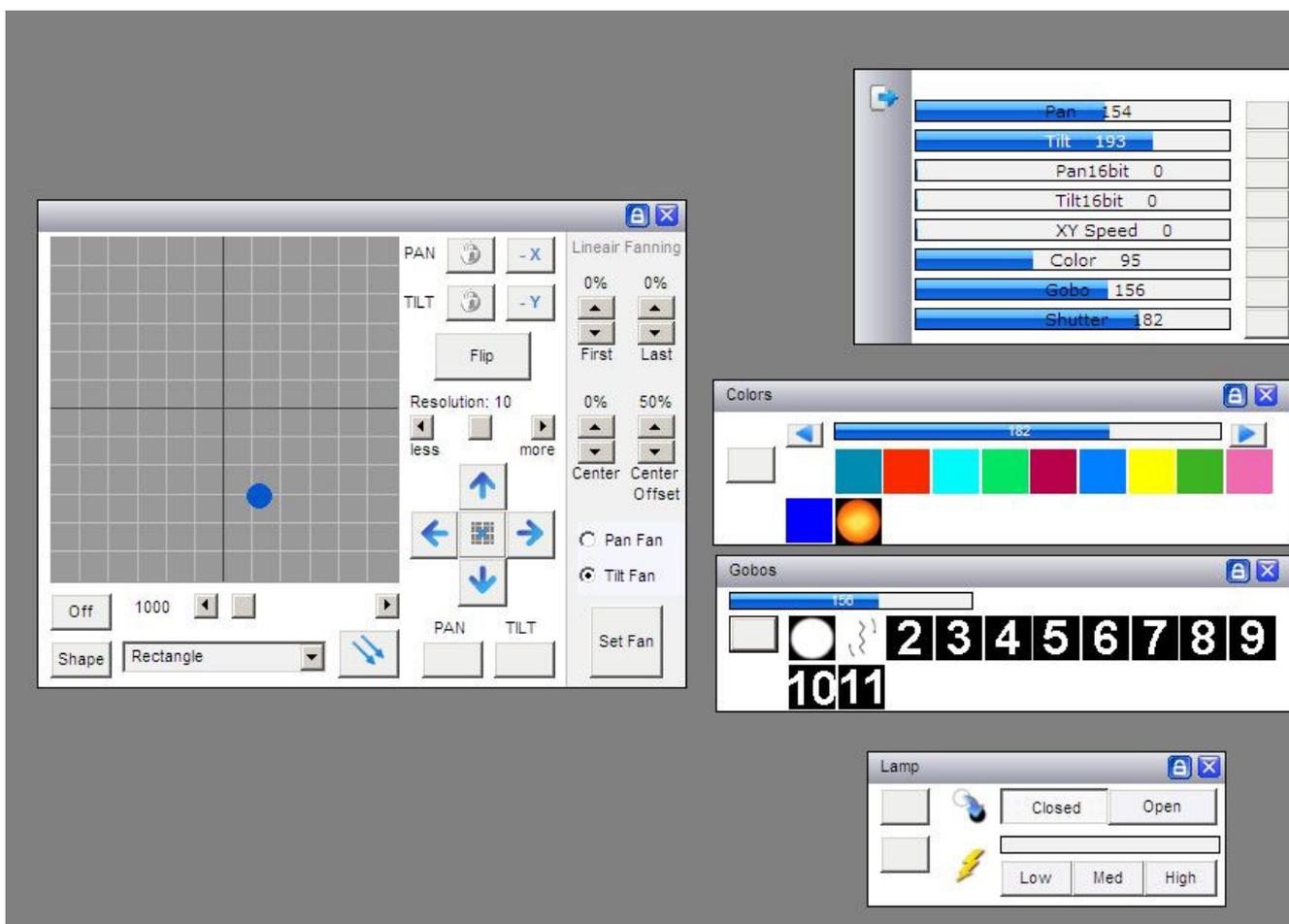
Voir [Description du panneau - Menu Curseur.](#)

Si un canal a été manipulé, il y aura «***» devant le nom sur le curseur et la couleur du curseur changera un peu.

Cela indique que sur ce canal, quelque chose est modifié, de sorte que ce n'est pas la valeur du curseur directe qui est envoyée à l'appareil.



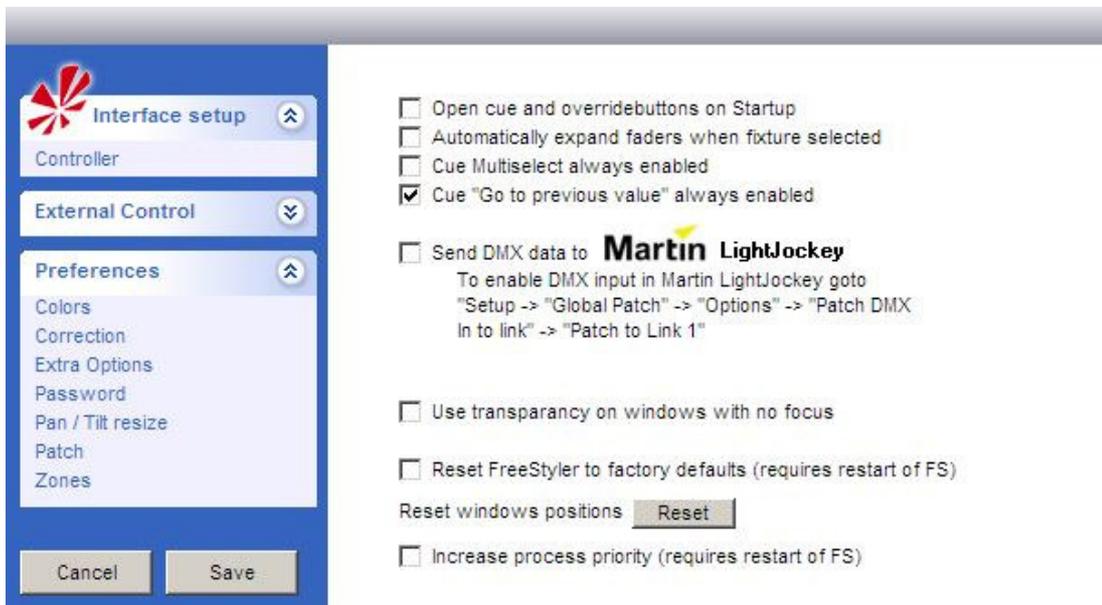
En guise d'alternative à la méthode de curseur mentionnée ci-dessus et comme indiqué ci-dessous, vous pouvez ouvrir toutes les fenêtres d'attributs des fixtures. Lorsque vous ajustez la roue chromatique, la valeur s'affiche sur le curseur.



Il est possible que les curseurs s'agrandissent automatiquement dès qu'un appareil est sélectionné. Ceci est une option et pour activer cette fonctionnalité, vous devez accéder à ici →

Configuration > Configuration Freestyler > Préférences > Options supplémentaires

Vous trouverez ici un ensemble de cases à cocher. La seconde est intitulée «Agrandir automatiquement les faders lorsque le montage est sélectionné». Les autres fonctionnalités de cette fenêtre seront décrites ultérieurement dans d'autres documents.



Je vous encourage à jouer avec cette fonctionnalité et à vous familiariser pleinement avec elle-même. Cependant, je ne recommanderais pas de l'utiliser comme moyen de contrôler l'éclairage d'un spectacle.

Je devrais également mentionner que vous ne verrez pas les curseurs bouger lorsque des séquences sont reproduites à partir de mémoires et de sous-maîtres. Vous POUVEZ voir les curseurs bouger si vous jouez une séquence à partir de la fenêtre 'Créer une séquence'.

Création de Séquences

Séquence Créateur / Editeur

Une séquence peut être considérée comme une **série de plusieurs instantanés**, chaque canal DMX prenant la valeur souhaitée.

C'est au light jockey de concevoir les scènes et de prendre des instantanés.

Les pas peuvent ensuite être joués pendant les émissions en direct, **pas à pas, soit en fonction du temps, soit au rythme de la musique.**

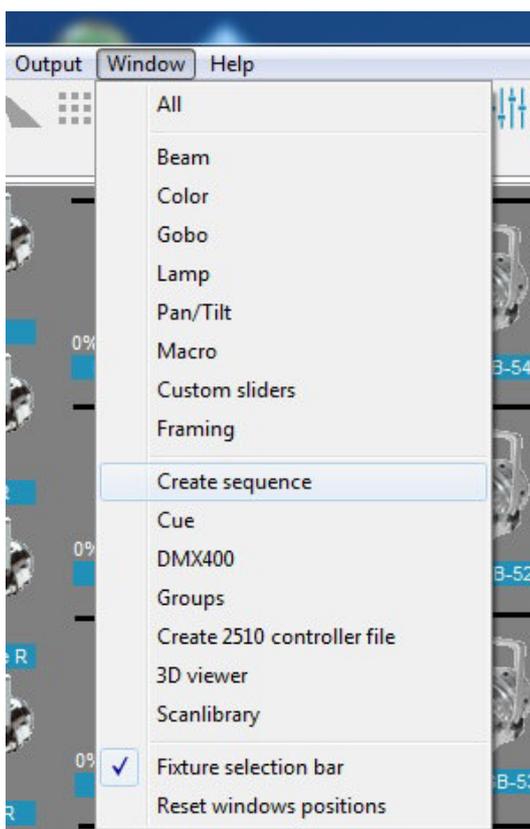
L'éditeur de séquence est capable de **sauvegarder / charger / éditer** les séquences.

NOTE IMPORTANTE

Cet article suppose que vous utilisez FreeStyler avec des fixtures configurées.

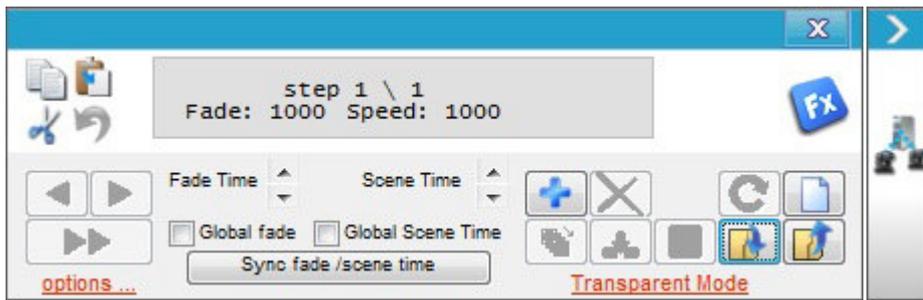
Ouvrez l'éditeur de séquence

Lancer l'éditeur de séquence (Fenêtre → Créer une séquence)



ou utilisez le raccourci  dans la barre d'outils

L'éditeur de séquence s'ouvrira

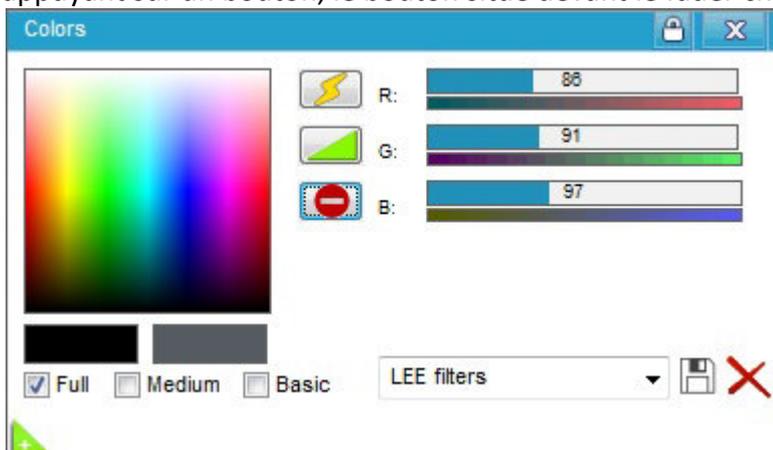


Préréglage: [Voir Préréglage](#)

Créer une séquence

Lorsque vous lancez l'éditeur de séquence, il commence par une nouvelle séquence, prête à prendre des instantanés. Il n'est donc pas nécessaire de démarrer une nouvelle séquence. Vous pouvez ajouter des étapes avec la scène add  bouton. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un instantané, il enregistrera uniquement les modifications apportées depuis que vous avez ajouté l'étape. Donc, si vous apportez une modification à un appareil, vous voudrez peut-être vous assurer que vous apportez la même modification aux étapes suivantes, sinon elle ne sera pas enregistrée et une autre séquence pourrait la modifier. (Dans certains cas, cela est souhaitable, par exemple lorsque vous souhaitez créer une séquence qui modifie les couleurs, mais que vous souhaitez autoriser une autre séquence à définir l'intensité.)

Lorsque vous commencez à modifier une valeur dans le contrôle de l'appareil en tirant sur un fader ou en appuyant sur un bouton, le bouton situé devant le fader change d'état et devient actif.



Ce bouton permet de sélectionner entre Snap, Fade et Not Record.



Snap: Pendant la lecture, changez cette valeur de canal instantanément.



Fondu: pendant la lecture, fondu cette valeur de canal.



Not Recorded: Cette chaîne ne sera pas un enregistrement.

Au fur et à mesure que vous commencez à alterner l'un des contrôles d'appareil, une étoile jaune apparaîtra sur les appareils sélectionnés. Vous pouvez sélectionner et désélectionner les appareils lors de la création de la séquence. Tous les appareils qui ont été alternés au cours de la séquence seront marqués de cette étoile jaune.



Lorsque vous souhaitez créer une nouvelle séquence, utilisez la nouvelle séquence.  bouton.

Par défaut, une séquence est limitée à 15 étapes, mais vous pouvez le modifier dans le fichier Freestyler.ini.

Erreur commune:

Une erreur courante consiste à ajouter une scène supplémentaire en appuyant sur «+» à la fin du montage.

“+” Ajoute une nouvelle scène vide. N'ajoutez pas la scène que vous venez de modifier.

Exemple:

A partir de zéro, 1 séquence de scènes:

- 1: Montage de la scène 1
- 2: Sauvegarder la séquence.

A partir de zéro, 2 séquences de scènes:

- 1: Montage de la scène 1
- 2: Appuyez sur "+"
- 3: montage de la scène 2
- 4: Sauvegarder la séquence.

A partir de zéro, une scène extra indésirable a été ajoutée:

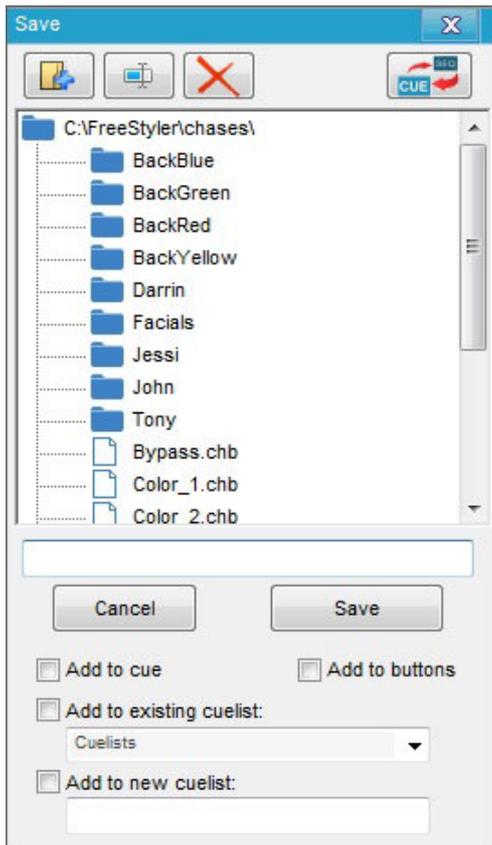
- 1: Montage de la scène 1
- 2: Appuyez sur "+"
- 3: montage de la scène 2
- 3 Appuyez sur “+”
- 4: Sauvegarder la séquence.

Cela donne une séquence avec 3 scènes et les scènes 2 et 3 seront identiques car aucune édition n'est effectuée après avoir appuyé sur «+» la dernière fois.

Sauvegarder une séquence

Une fois que vous avez pris plusieurs instantanés, il est temps de sauvegarder votre séquence actuelle afin de pouvoir la lire pendant vos émissions. Cliquez sur la sauvegarde rapide  Si vous l'avez déjà

enregistré avec un nom, vous pouvez également utiliser le bouton Enregistrer sous.  bouton pour lui donner un nouveau nom.



Entrez un nom de fichier.

Vous pouvez en plus choisir de cocher certaines des options «Ajouter à», mais cela peut également être fait manuellement plus tard.

Ajouter au repère: Ajoutez cette séquence au repère dans la fenêtre de repère. Voir [séquence de lecture](#)

Ajouter aux boutons: Ajoutez cette séquence à un bouton de remplacement dans la fenêtre de remplacement. Voir les [boutons de dérogation](#)

Ajouter à la liste existante: Ajoutez cette séquence à la liste de mémoires dans la boîte de sélection

Ajouter à une nouvelle liste: crée une nouvelle liste de mémoires avec le nom entré dans la case ci-dessous et y ajoute la séquence.

REMARQUE: vous pouvez gérer vos séquences en créant des dossiers (par exemple, un dossier pour chaque groupe ou des dossiers distincts pour les couleurs / intensités / mouvements).

REMARQUE: Ces fichiers de séquence peuvent facilement être copiés d'un PC à un autre (si vous avez la même configuration d'appareil).

Charger une séquence

Vous pouvez charger et éditer une séquence existante (insérer des étapes, modifier le fondu, la durée, etc.).

Cliquez sur l'ouvrir  bouton et choisissez le fichier que vous voulez éditer.

Editer une séquence

Lors de l'édition d'une séquence, vous pouvez passer d'une étape à l'autre avec les étapes de navigation.



Vous pouvez choisir de:

-  insère une étape après celle en cours.
-  supprimer l'étape en cours.
-  définissez les valeurs actuelles sur toutes les étapes de la séquence.

Il est également possible d'utiliser des raccourcis pour copier, couper, coller ou annuler l'étape en cours.



Avec l'éditeur de séquence, vous pouvez:

-  adapter la durée de la scène (durée totale de l'étape, temps de fondu compris)
-  adapter le temps de fondu (temps pendant lequel les valeurs DMX passeront de la valeur précédente aux valeurs actuelles)
- Global Scene Time définir le même temps de scène à toutes les étapes
- Global fade définir le même temps de fondu à toutes les étapes

Voir. [Scène et temps de disparition](#)

Mode hors-ligne

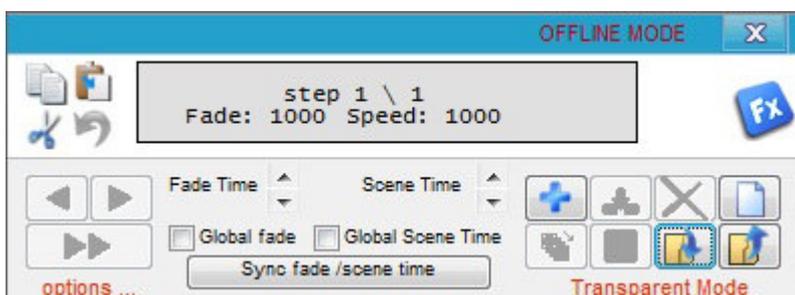
L'éditeur de séquence s'ouvre normalement, mais si la fenêtre Cue ou Sub Master est ouverte, elle s'ouvrira en mode hors ligne. Le texte «Mode hors ligne» sera affiché.

En mode normal, l'utilisateur aura un contrôle normal sur le luminaire, ce qui signifie que si une tête en mouvement est contrôlée avec les fonctions Pan et Tilt, elle se déplace en fonction du contrôle.

En «mode hors ligne», la tête en mouvement sera contrôlée par le repère.

La commande / les modifications effectuées par l'utilisateur seront dans ce cas affichées dans la vue simplifiée 3D.

Cela permet d'éditer / de créer des séquences au cours d'un spectacle sans perturber le fonctionnement du projecteur.

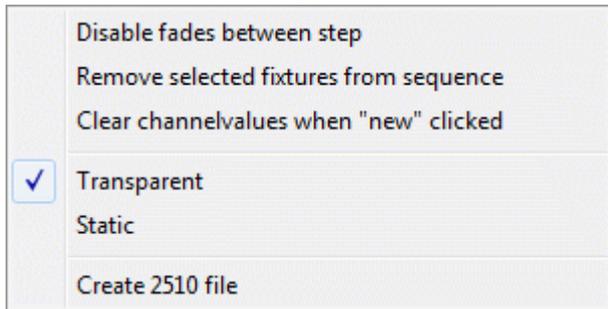


Pour revenir au mode normal, fermez les fenêtres "Cue" et "Sub-Master" et rouvrez l'éditeur de séquence.

Remarque: le fait d'activer Sound to Light (S2L) entraîne également le mode hors ligne.

Les options

"Options..." se trouve dans le coin inférieur gauche de l'éditeur de séquence.



Désactiver les fondus entre les pas

Cette fonction supprime le temps de fondu entre les scènes pendant la lecture.

Ceci est utile lorsque vous utilisez de longues durées entre les scènes et qu'un défilement rapide entre les scènes en mode édition est nécessaire.

Lorsque cette option est activée, les scènes apparaissent immédiatement lorsque les flèches «Gauche» ou «Droite» sont enfoncées sans attendre la fin des étapes.

Supprimer les appareils sélectionnés de la séquence

Pendant la programmation, il se peut qu'un appareil pour lequel vous avez défini des valeurs ne rentre pas dans votre scène. Avec cette option, il est possible de supprimer le projecteur indésirable sans avoir à refaire la séquence.

Effacer les valeurs de canal lorsque vous cliquez sur "Nouveau"

Cette fonction efface toutes les valeurs en leur attribuant la valeur 0.

REMARQUE. Clear n'est pas la même chose que les valeurs par défaut.

Transparent ou

Statique

L'éditeur de séquence peut être configuré pour enregistrer les scènes dans deux modes, transparent et statique.

En mode transparent, l'éditeur de séquence n'enregistre que les canaux modifiés ou configurés sur «Fondu» / «Accrochage» dans les panneaux de fondus (et non sur ceux désactivés). Cela permet aux autres séquences de changer les autres canaux non inclus lorsque cette séquence est en cours d'exécution.

En mode statique, tous les canaux sont enregistrés par l'éditeur de séquence. Cela permet de régler toute la lumière sur un état souhaité, puis d'enregistrer tous les canaux.

Par exemple, sur ces deux modes, imaginez une configuration dans laquelle de nombreuses séquences contrôlent divers appareils via des sous-maîtres. Certaines séquences contrôlent le mouvement, certaines couleurs et autres gobos.

Dans certaines situations, les lumières doivent être dans une configuration bien définie. Cela pourrait être des lumières sur le public et la scène dans une introduction. Ceci est défini une fois et enregistré comme une scène statique.

Associez la séquence à un bouton de dérogation et il est maintenant possible d'avoir toute la lumière dans divers réglages. Ensuite, en appuyant sur ce bouton de dérogation, toutes les lumières programmées seront réglées pour la scène d'introduction.

Statut du mode Transparent / Statique dans le coin inférieur droit de l'éditeur de séquence.

Créer un fichier 2510

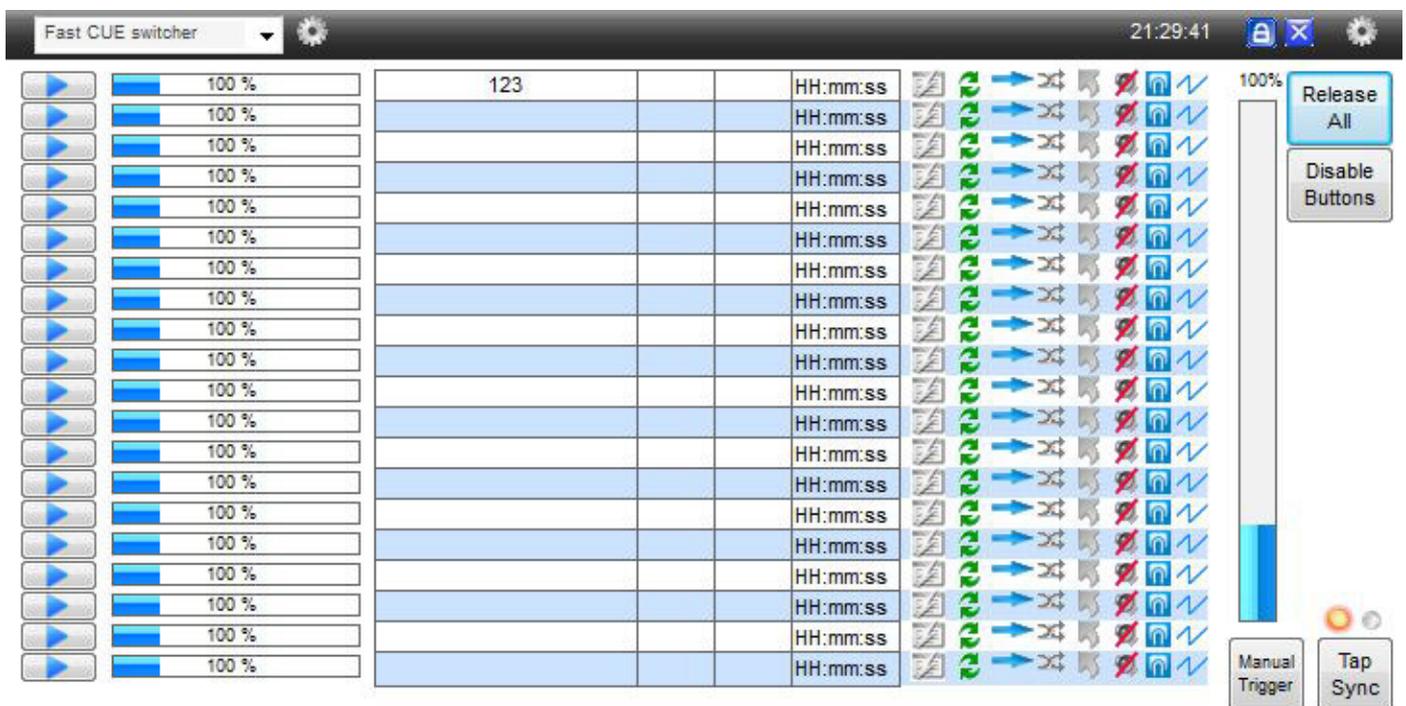
Créez un fichier pour le Martin 2510, qui est un enregistreur DMX pouvant lire des séquences.

Lancer une séquence

Une fois que vous êtes fier de votre conception, il est temps de la tester.

Vous pouvez utiliser l'aperçu  bouton.

Lorsque vous exécutez une émission, vous exécutez une ou plusieurs séquences simultanément. Toutes les séquences peuvent être rejouées dans la [mémoire](#) qui prend jusqu'à 20 séquences à la fois. Les séquences doivent être ajoutées à cette [liste de repères](#), qui sont affichées dans la fenêtre CUE pour pouvoir être rejouées.



Une autre façon d'utiliser une séquence consiste à utiliser des [boutons de remplacement](#). Le bouton de remplacement ne rejouera pas une séquence, mais seulement une scène car il s'agit d'un remplacement. Si la séquence doit être utilisée en remplacement, créez une séquence dédiée au remplacement ne contenant qu'une scène.

Notez que s'il y a plus de scènes dans la séquence, seule la première scène sera définie par le bouton Remplacer.



Comme mentionné ci-dessus à la section «Enregistrer une séquence», vous pouvez cocher si Freestyler doit automatiquement ajouter la séquence à une liste de mémoires ou à un bouton de substitution. Mais cela peut aussi être fait manuellement plus tard.

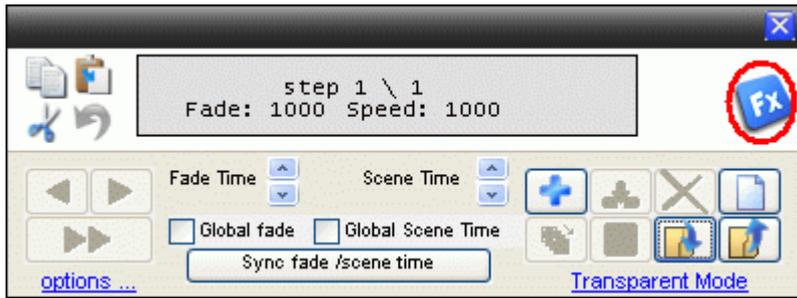


FX

FreeStyler dispose d'un générateur d'effets de construction qui vous aide à générer une séquence et à réduire ainsi la quantité de travail nécessaire lorsque plusieurs appareils doivent être utilisés dans une séquence.

[En savoir plus sur FX ici](#) .

FX



Le FX fait partie de l'éditeur de séquence situé dans le coin supérieur droit, où des formes d'onde ou des effets prédéfinis peuvent être générés.

Le générateur trouvera un nombre optimal d'étapes et créera automatiquement une forme d'onde ou un effet sur un canal prédéfini.

En général, le générateur d'effets est utilisé en sélectionnant les appareils souhaités, en sélectionnant l'onde / l'effet, puis en sélectionnant les canaux à contrôler.

Certains paramètres supplémentaires peuvent également être définis, puis en appuyant sur «Générer», une séquence de xx étapes est créée.

Il y a un minimum de deux appareils à sélectionner.

Les 10 formes d'onde / effets suivants peuvent être ajoutés aux 14 canaux énumérés ci-dessous.

Vagues / Effets:

[Sinus](#)

[Cosinus](#)

[Vu](#)

[Chasse](#)

[Cascade](#)

[Tongues](#)

[Inverse Chase](#)

[In & Out](#)

[Peut peut](#)

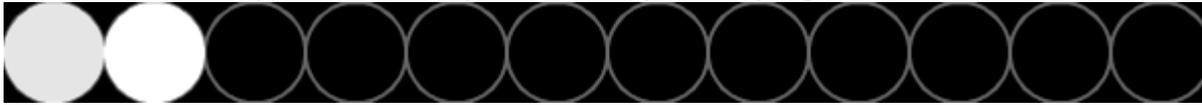
[Spécial](#)

Canal.

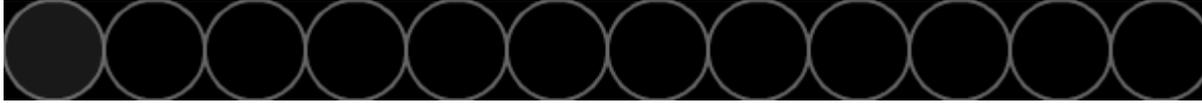
1. Pan
2. inclinaison
3. Gobo
4. Rotation des gobos
5. couleur
6. intensité
7. Obturateur
8. Iris
9. prisme
10. Rotation du prisme
11. Cyan / Rouge
12. magenta / vert
13. jaune / bleu
14. Strobe

Remarque:

Certains effets ont des fonctions d'impulsion et d'impulsion inverse. La meilleure façon d'expliquer ceci est de jeter un coup d'œil sur les deux images ci-dessous. C'est une fonction qui active l'effet puis le fait disparaître progressivement.



Inverser l'impulsion permet un fondu lent de l'effet, puis casser et l'éteindre.



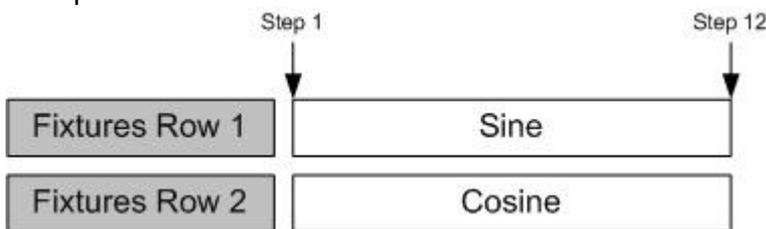
De plus, certains effets ont le "Per no of fixtures", ce qui signifie que le nombre donné de fixtures sera allumé en même temps.



Note / Conseils:

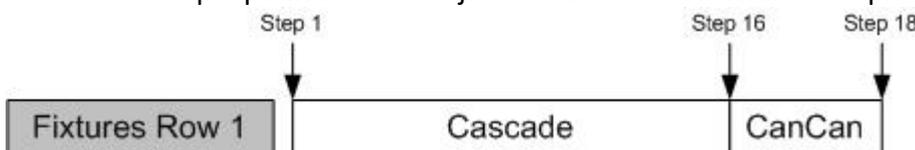
Vous pouvez ajouter plus de FX à la même séquence. La séquence suivante sera ajoutée à partir de l'étape en cours. Cela permet d'avoir les motifs générés en parallèle ou ajoutés.

Exemple.



Deux rangées de barres à led sont placées avec une rangée de chaque côté de la plate-forme. Réglez le générateur sur la forme d'onde sinusoïdale et le contrôle du canal rouge. Cela donnera 12 étapes dans la séquence. Désélectionnez les projecteurs et sélectionnez-les de l'autre côté de la plate-forme. Définissez l'étape dans l'éditeur de séquence sur la première étape (étape 1) Ajoutez du cosinus au contrôle du canal rouge. La séquence est maintenant en cours avec 12 étapes où la barre de led d'un côté commence à 0 → pleine lumière → 0 et l'autre côté va de pleine lumière → 0 → pleine. Comment cela va-t-il ressembler dans la vie réelle? Ce sera un feu rouge qui s'estompe lentement d'un côté à l'autre de la plate-forme.

Un autre exemple pourrait être d'ajouter Cascade et Cancan l'un après l'autre.



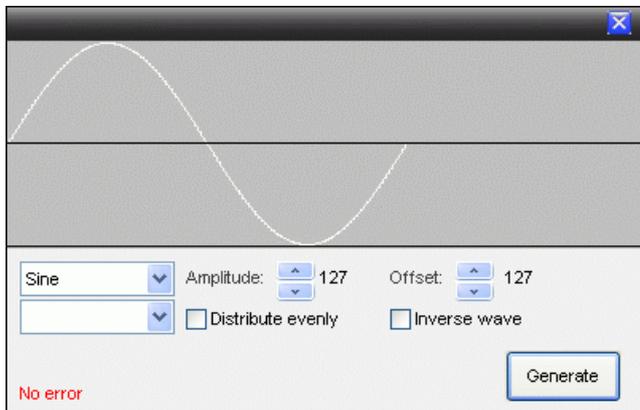
Ici, il suffit de générer Cascade, puis de laisser l'étape dans l'éditeur de séquence rester sur la dernière

étape.

Passez à Cancan, puis générez le motif.

Les deux modèles vont maintenant être l'un après l'autre.

Sinus



Cette forme d'onde a le paramètre suivant.

Amplitude: Il est réglé sur 127, ce qui signifie que l'onde sinusoïdale passera de 127 à -127.

Décalage: Ici réglé à 127.

Ces deux paramètres donnent les valeurs max et min de la vague.
La valeur est Amplitude + offset. Max = 127 + 127 et Min = -127 + 127.

Remarque: ces deux paramètres peuvent être combinés et configurés de manière à ce que la valeur maximale dépasse 0 et 255, qui correspond à la plage d'un canal DMX. La valeur sera dans ce cas limitée à 0 ou 255.

Cela peut également être surveillé dans le panneau FX où les modifications de la forme d'onde peuvent être vues directement.

Répartis uniformément:

Off: Tous les projecteurs sélectionnés démarrent au même point, ils auront donc les mêmes valeurs, ce qui donnera l'impression qu'ils sont en parallèle.

On: Cela répartit la forme d'onde sur le projecteur sélectionné, de sorte qu'ils ne partent pas du même point.

Onde inverse:

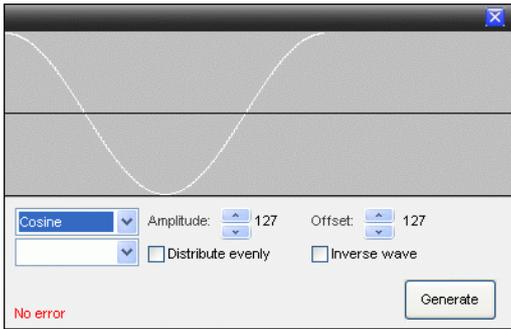
On: Cela reflète la forme d'onde.

Cela peut également être surveillé dans le panneau FX où les modifications de la forme d'onde peuvent être vues directement.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais vous devez également le sélectionner.

Cosinus



Cette forme d'onde a le paramètre suivant.

Amplitude: Il est réglé sur 127, ce qui signifie que l'onde sinusoïdale passera de 127 à -127.

Décalage: Ici réglé à 127.

Ces deux paramètres donnent les valeurs max et min de la vague.
La valeur est Amplitude + offset. Max = $127 + 127$ et Min = $-127 + 127$.

Remarque: Ces deux paramètres peuvent être ensemble et définis de sorte que la valeur maximale dépasse 0 et 255, qui correspond à la plage d'un canal DMX. Dans ce cas, la valeur sera limitée à 0 ou 255. Cela peut également être surveillé dans le panneau FX où les modifications de la forme d'onde peuvent être vues directement.

Répartis uniformément:

Off: Tous les projecteurs sélectionnés démarrent au même point, ils auront donc les mêmes valeurs, ce qui donnera l'impression qu'ils sont en parallèle.

On: Cela répartit la forme d'onde sur le projecteur sélectionné, de sorte qu'ils ne partent pas du même point.

Onde inverse:

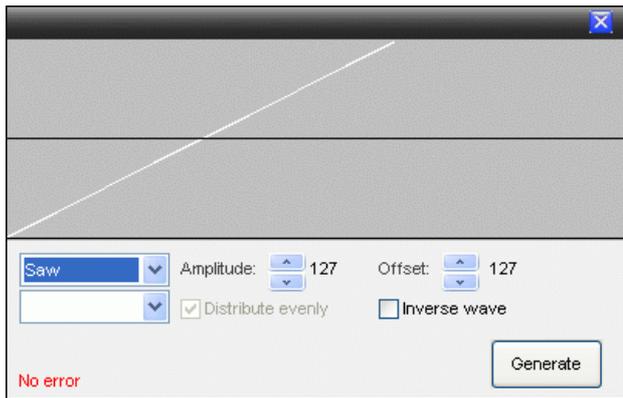
On: Cela reflète la forme d'onde.

Cela peut également être surveillé dans le panneau FX où les modifications de la forme d'onde peuvent être vues directement.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais vous devez également le sélectionner.

Vu



Cette forme d'onde a le paramètre suivant.

Amplitude: Il est réglé sur 127, ce qui signifie que l'onde sinusoïdale passera de 127 à -127.

Décalage: Ici réglé à 127.

Ces deux paramètres donnent les valeurs max et min de la vague.
La valeur est Amplitude + offset. Max = 127 + 127 et Min = -127 + 127.

Remarque: Ces deux paramètres peuvent être ensemble pour que les valeurs maximales dépassent 0 et 255, ce qui correspond à la plage d'un canal DMX. Dans ce cas, la valeur sera limitée à 0 ou 255.
Cela peut également être surveillé dans le panneau FX où les modifications de la forme d'onde peuvent être vues directement.

Répartis uniformément:

Off: Tous les projecteurs sélectionnés démarrent au même point, ils auront donc les mêmes valeurs, ce qui donnera l'impression qu'ils sont en parallèle.

On: Cela répartit la forme d'onde sur le projecteur sélectionné, de sorte qu'ils ne partent pas du même point.

Onde inverse:

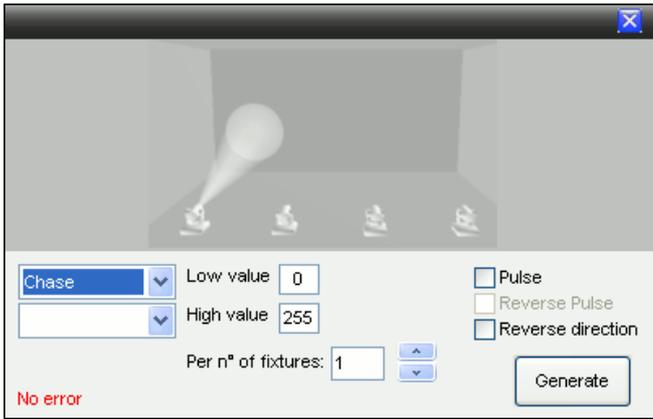
On: Cela reflète la forme d'onde.

Cela peut également être surveillé dans le panneau FX où les modifications de la forme d'onde peuvent être vues directement.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais vous devez également le sélectionner.

Chasse



Cet effet est une fonction d'activation / désactivation dans laquelle, dans une situation «Off», la valeur basse est utilisée et dans une condition «On», la valeur haute est utilisée.
Le modèle marche / arrêt peut être vu ci-dessus.

Impulsion:

Off: le décalage d'activation / désactivation du motif est instantané et correspond à l'activation et la désactivation instantanée.

On: le changement dans le motif est instantané et le décalage estompe.

Inverse du pouls:

Ceci est grisé jusqu'à ce que Pulse soit «coché»

On: le changement du motif est en train de s'estomper et le décalage est très rapide.

Direction inverse:

On: Fait reculer le motif.

Par nombre de fixtures:

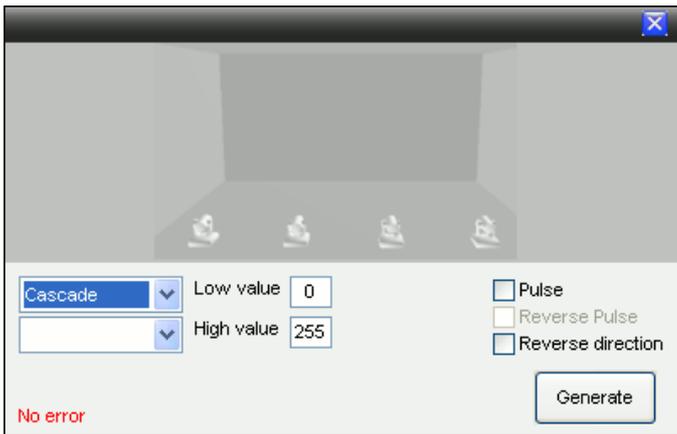
Cette valeur définit le nombre d'appareils voisins qui sont allumés en même temps.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné mais les canaux devant être contrôlés avec ce motif doivent également être sélectionnés.



Cascade



Cet effet est une fonction d'activation / désactivation dans laquelle, dans une situation «Off», la valeur basse est utilisée et dans une condition «On», la valeur haute est utilisée. Le modèle marche / arrêt peut être vu ci-dessus.

Impulsion:

Off: le décalage d'activation / désactivation du motif est instantané et correspond à l'activation et la désactivation instantanée.

On: le changement dans le motif est instantané et le décalage estompe.

Inverse du pouls:

Ceci est grisé jusqu'à ce que Pulse soit «coché»

On: le changement du motif est en train de s'estomper et le décalage est très rapide.

Direction inverse:

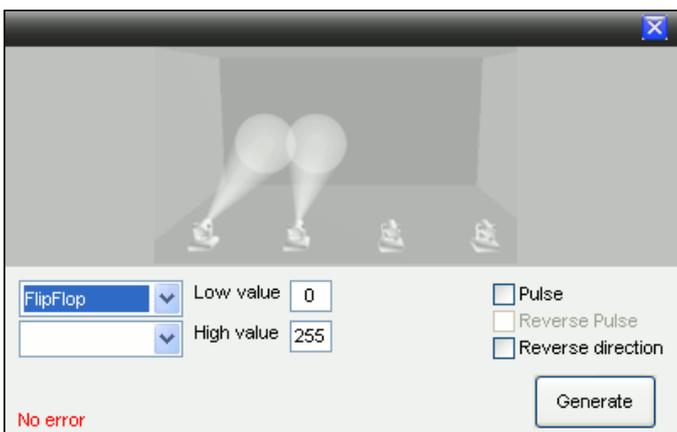
On: Fait reculer le motif.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais les canaux devant être contrôlés avec ce modèle doivent également être sélectionnés.



Tongues



Cet effet est une fonction d'activation / désactivation dans laquelle, dans une situation «Off», la valeur

basse est utilisée et dans une condition «On», la valeur haute est utilisée.
Le modèle marche / arrêt peut être vu ci-dessus.

Impulsion:

Off: le décalage d'activation / désactivation du motif est instantané et correspond à l'activation et la désactivation instantanée.

On: le changement dans le motif est instantané et le décalage estompe.

Inverse du pouls:

Ceci est grisé jusqu'à ce que Pulse soit «coché»

On: le changement du motif est en train de s'estomper et le décalage est très rapide.

Direction inverse:

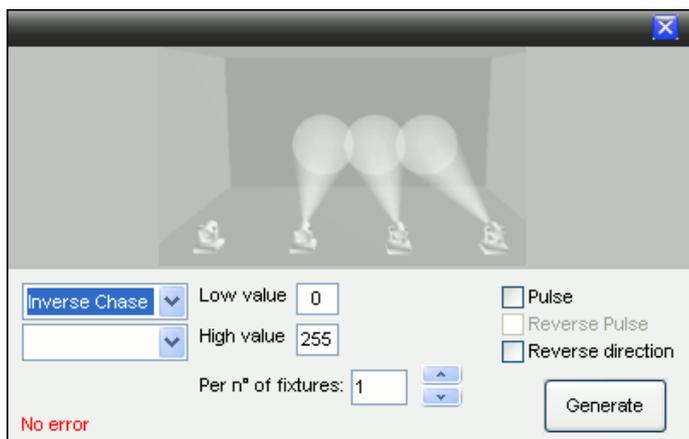
On: Fait reculer le motif.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais les canaux devant être contrôlés avec ce modèle doivent également être sélectionnés.



Inverse Chase



Cet effet est une fonction d'activation / désactivation dans laquelle, dans une situation «Off», la valeur basse est utilisée et dans «On», la valeur haute est utilisée.
Le modèle marche / arrêt peut être vu ci-dessus.

Impulsion:

Off: le décalage d'activation / désactivation du motif est instantané et correspond à un instant d'activation et de désactivation.

On: le changement dans le motif est instantané et le décalage estompe.

Inverse du pouls:

Ceci est grisé jusqu'à ce que Pulse soit «coché»

On: le changement du motif est en train de s'estomper et le décalage est très rapide.

Direction inverse:

On: Fait reculer le motif.

Par nombre de fixtures:

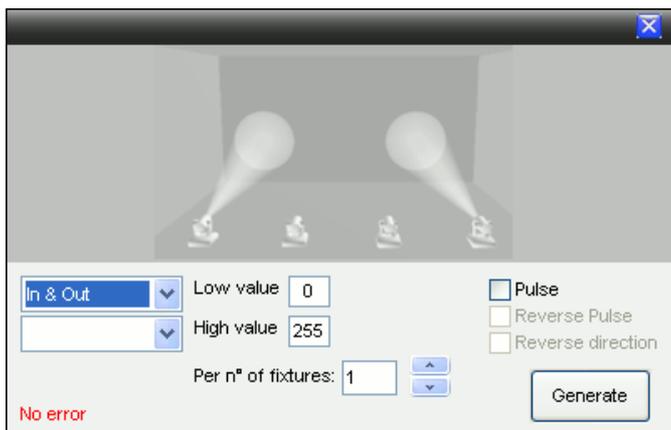
Cette valeur définit le nombre d'appareils voisins qui sont allumés en même temps.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais les canaux devant être contrôlés avec ce modèle doivent également être sélectionnés.



In Out



Cet effet est une fonction d'activation / désactivation dans laquelle, dans une situation «Off», la valeur basse est utilisée et dans «On», la valeur haute est utilisée.

Le modèle marche / arrêt peut être vu ci-dessus.

Impulsion:

Off: le décalage d'activation / désactivation du motif est instantané et correspond à l'activation et la désactivation instantanée.

On: le changement dans le motif est instantané et le décalage estompe.

Inverse du pouls:

Ceci est grisé jusqu'à ce que Pulse soit «coché»

On: le changement du motif est en train de s'estomper et le décalage est très rapide.

Direction inverse:

Cette fonction n'est pas réelle et est donc grisée.

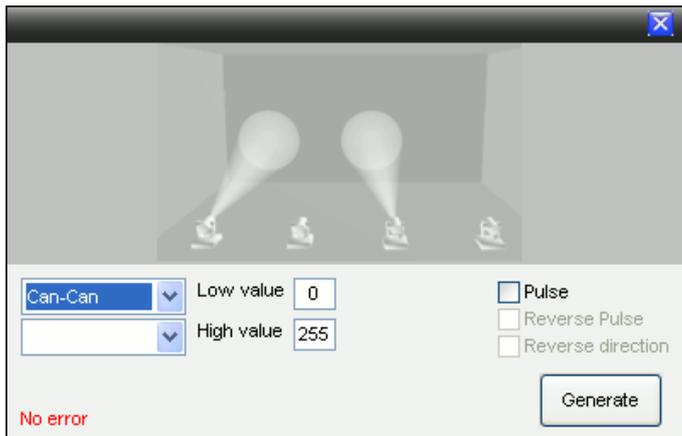
Par nombre de fixtures:

Cette valeur définit le nombre d'appareils voisins qui sont allumés en même temps.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais les canaux devant être contrôlés avec ce modèle doivent également être sélectionnés.

Peut peut



Cet effet est une fonction d'activation / désactivation dans laquelle, dans une situation «Off», la valeur basse est utilisée et dans une condition «On», la valeur haute est utilisée.

Le modèle marche / arrêt peut être vu ci-dessus.

Impulsion:

Off: le décalage d'activation / désactivation du motif est instantané et correspond à l'activation et la désactivation instantanée.

On: le changement dans le motif est instantané et le décalage estompe.

Inverse du pouls:

Ceci est grisé jusqu'à ce que Pulse soit «coché»

On: le changement du motif est en train de s'estomper et le décalage est très rapide.

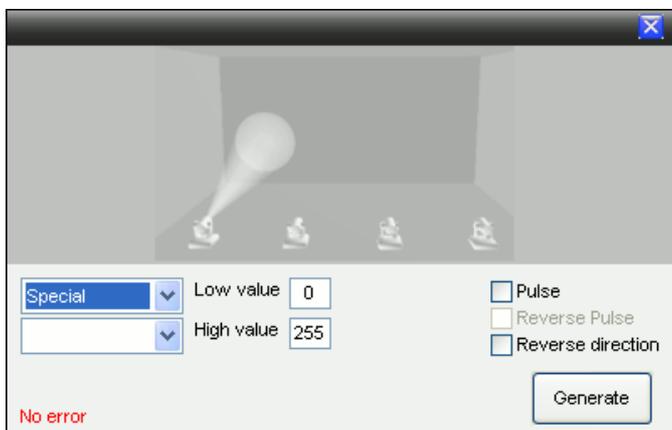
Direction inverse:

Ce n'est pas réel et donc grisé.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais les canaux devant être contrôlés avec ce modèle doivent également être sélectionnés.

Spécial



Cet effet est une fonction d'activation / désactivation dans laquelle, dans une situation «Off», la valeur basse est utilisée et dans une condition «On», la valeur haute est utilisée.

Le modèle marche / arrêt peut être vu ci-dessus.

Impulsion:

Off: le décalage d'activation / désactivation du motif est instantané et correspond à l'activation et la désactivation instantanée.

On: le changement dans le motif est instantané et le décalage estompe.

Inverse du pouls:

Ceci est grisé jusqu'à ce que Pulse soit «coché»

On: le changement du motif est en train de s'estomper et le décalage est très rapide.

Direction inverse:

On: Fait reculer le motif.

Canal:

Sur la figure ci-dessus, aucun canal n'a été sélectionné, mais les canaux devant être contrôlés avec ce modèle doivent également être sélectionnés.

Compréhension de Séquences

NOTE IMPORTANTE

Cet article suppose que vous exécutez FreeStyler sur un PC utilisant un processeur little endian (noyau x86). Vous devrez peut-être envisager d'échanger les données sur un processeur big endian (nécessité d'une vérification croisée).

Qu'est-ce qu'un fichier de séquence (* .chb)

Le fichier de séquence est généré par l'éditeur de séquence. Voir [l'éditeur de séquence](#) pour plus d'informations. Ce fichier contient les valeurs DMX et autres informations permettant à Freestyler de reproduire vos scènes.

Structure du fichier de séquence

Le fichier de séquence est divisé comme suit:

Word0: Nombre d'étapes contenues dans le fichier

0x0200: la séquence a 2 étapes

Ensuite, toutes les étapes sont ajoutées avec la syntaxe suivante:

toutes les étapes utilisent 1618 mots (1 + 1 + 1536 + 79)

Mot 1: Heure du fondu (multiplicateur pour 500 ms)

0x0100: (le temps de fondu est de 500 ms)

0x0300: (le temps de fondu est de 1500 ms)

Word2: Temps pour la scène (multiplicateur pour 100 ms)

0x0A00: (le temps de la scène est de 1000 ms)

0x0D00: (le temps de la scène est de 1300 ms)

Word3 à Word1539 (inclus): 3 mots par canal DMX où

- Le premier mot est la valeur DMX du canal

De 0x0000 à 0xFF00

(0x0100, 0x0200, ..., 0x7F00, 0x8000, ..., 0xFE00, 0xFF00)

- Le deuxième mot est l'utilisation du canal DMX

0x0100 = fondu

0x0200 = Snap

0x0300 = OFF

- Le troisième mot semble être utilisé pour l'instant

Toujours 0x0000

Word1540 à Word1617 (inclus): Comportement non compris. Les valeurs ne changent pas si des repères ou des boutons sont utilisés. Je n'ai aujourd'hui aucun indice pour cela.

Comment puis-je voir / éditer le contenu du fichier de séquence

Obtenez un éditeur Hex tel que PSpad par exemple et ouvrez le fichier au format HEX.

	0001	0203	0405	0607	0809	0A0B	0C0D	0E0F	0123456789ABCDEF
0000	0500	0100	0A00	FF00	0200	0000	FF00	0100ÿ.....ÿ...
0010	0000	FF00	0100	0000	FF00	0200	0000	FF00	..ÿ.....ÿ.....ÿ.
0020	0100	0000	FF00	0200	0000	FF00	0100	0000	...ÿ.....ÿ.....
0030	FF00	0200	0000	0000	0300	0000	0000	0300	ÿ.....
0040	0000	0000	0300	0000	0000	0300	0000	0000
0050	0300	0000	0000	0300	0000	0000	0300	0000
0060	0000	0300	0000	0000	0300	0000	0000	0300
0070	0000	0000	0300	0000	0000	0300	0000	0000
0080	0300	0000	0000	0300	0000	0000	0300	0000
0090	0000	0300	0000	0000	0300	0000	0000	0300
00A0	0000	0000	0300	0000	0000	0300	0000	0000
00B0	0300	0000	0000	0300	0000	0000	0300	0000

Dans cet exemple, la séquence comporte 5 étapes. *0x0500*

En step1

- Le temps de fondu est 500ms *0x0100*
- Le temps de la scène est 1000ms *0x0A00*
- Channel1 est 255 instantané *0xFF00 0x0200 0x0000*
- Channel2 est 255 fade *0xFF00 0x0100 0x0000*
- Channel3 est 255 fade *0xFF00 0x0100 0x0000*
- Channel4 est 255 instantané *0xFF00 0x0200 0x0000*
- Channel5 est 255 fade *0xFF00 0x0100 0x0000*
- Channel6 est 255 instantané *0xFF00 0x0200 0x0000*
- Channel7 est 255 fade *0xFF00 0x0100 0x0000*
- Channel8 est 255 instantané *0xFF00 0x0200 0x0000*
- Channel9 et suivre sont inutilisés

Edité le 12 juin 2013:

J'utilise FreeStyler Version **3.5.2** . Après avoir analysé le fichier de séquence, le format a légèrement changé. Vous trouverez ci-dessous le nouveau format détaillé.

Tout d'abord, je lance Windows 7 Enterprise 64 bits, il est important de le remarquer. Je n'ai pas le temps de vérifier avec une autre plate-forme pour le moment, mais je serais surpris de savoir si le format dépend de la plate-forme. Donc, ce sera probablement le même format pour les autres versions de Windows.

Alors voila.

La taille d'un fichier de séquence varie en fonction du nombre de séquences enregistrées. Ici, nous devons faire la distinction entre la taille réelle du fichier et la taille occupée sur le disque (faites un clic droit sur le fichier dans un explorateur et cliquez sur les détails, vous verrez les deux valeurs). **Je ne considère que la taille réelle du fichier, pas l'espace occupé sur le disque.** Pour vous en assurer, vous pouvez télécharger un éditeur hexadécimal et ouvrir votre fichier. Il affichera les données relatives à la taille réelle du fichier.

Il est important de noter ici que lorsque vous enregistrez / enregistrez un fichier de séquence, FreeStyler enregistre une étape supplémentaire dans la vôtre. Ainsi, si vous enregistrez une séquence en une seule étape, si vous n'avez en fait cliqué que sur le bouton «Instantané», FreeStyler stocke un fichier en deux étapes. Je ne sais pas pourquoi, mais en essayant de créer mes propres fichiers de séquence, je devais en tenir compte et il me semblait impossible de stocker un fichier en une seule étape. Alors soyez avisé à ce sujet.

La taille d'un fichier de séquence, en octets et en décimal, est calculée comme suit:

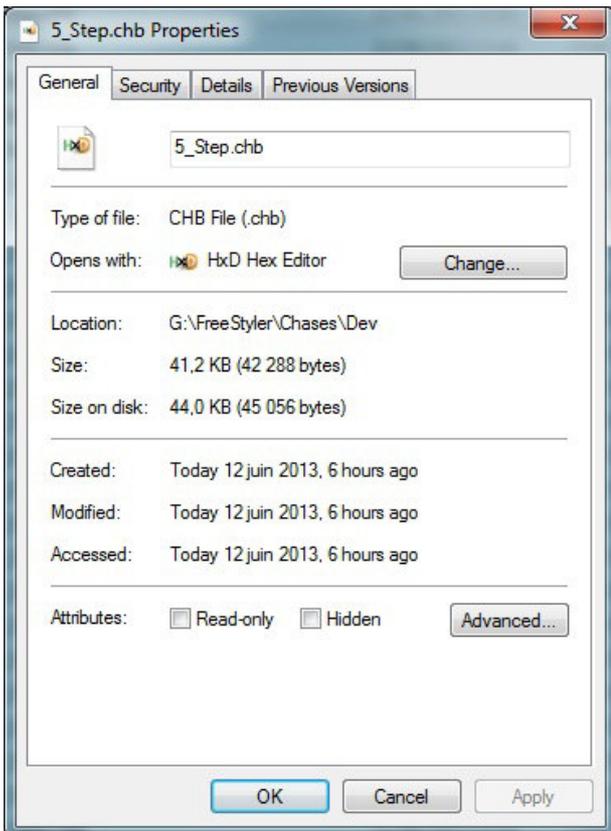
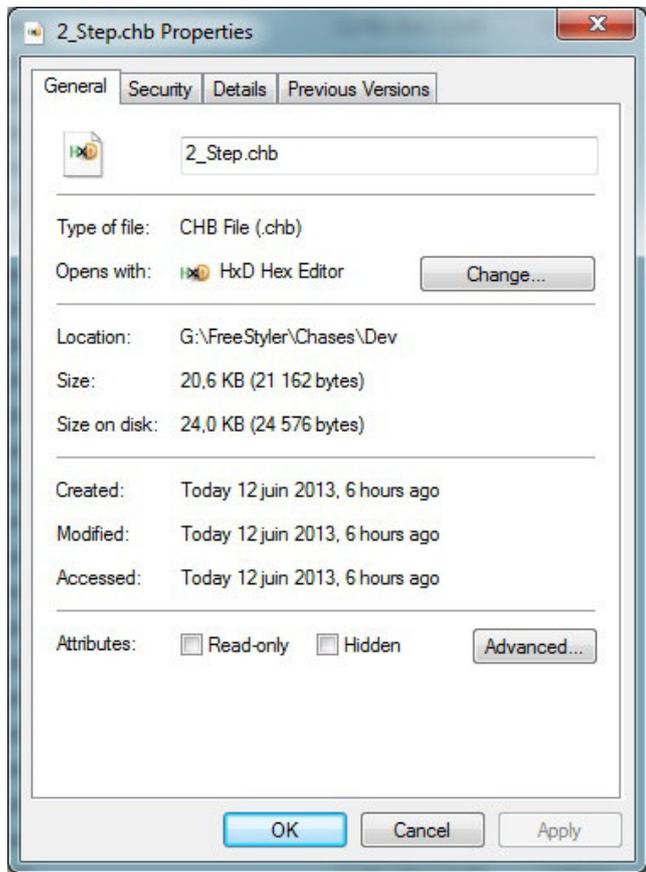
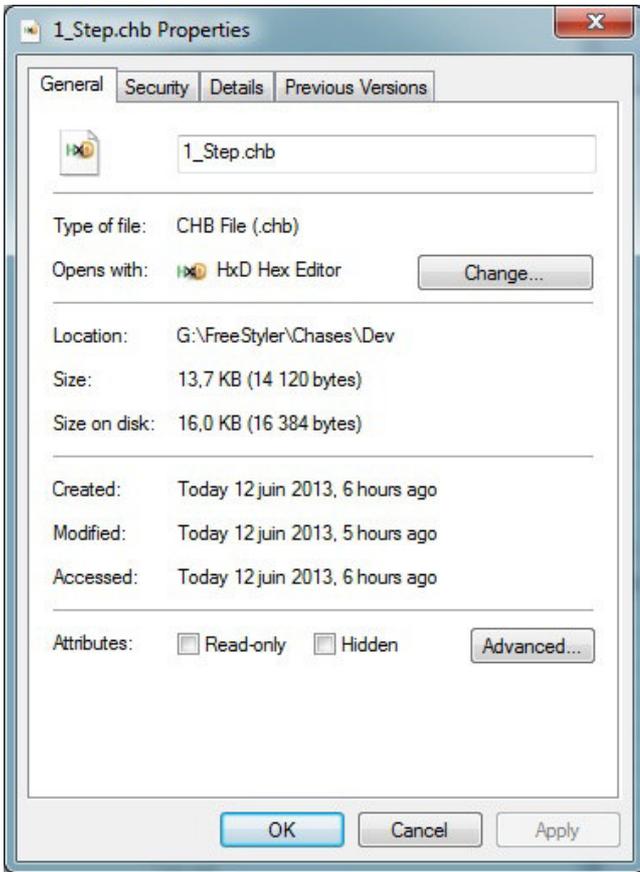
$$14120 + ((\text{Nombre d'étapes mémorisées} - 1) * 7042)$$

Ainsi, pour un fichier de séquence contenant une seule étape, on a: $14120 + ((1 - 1) * 7042) = 14120 + (0 * 7042) = \mathbf{14120}$

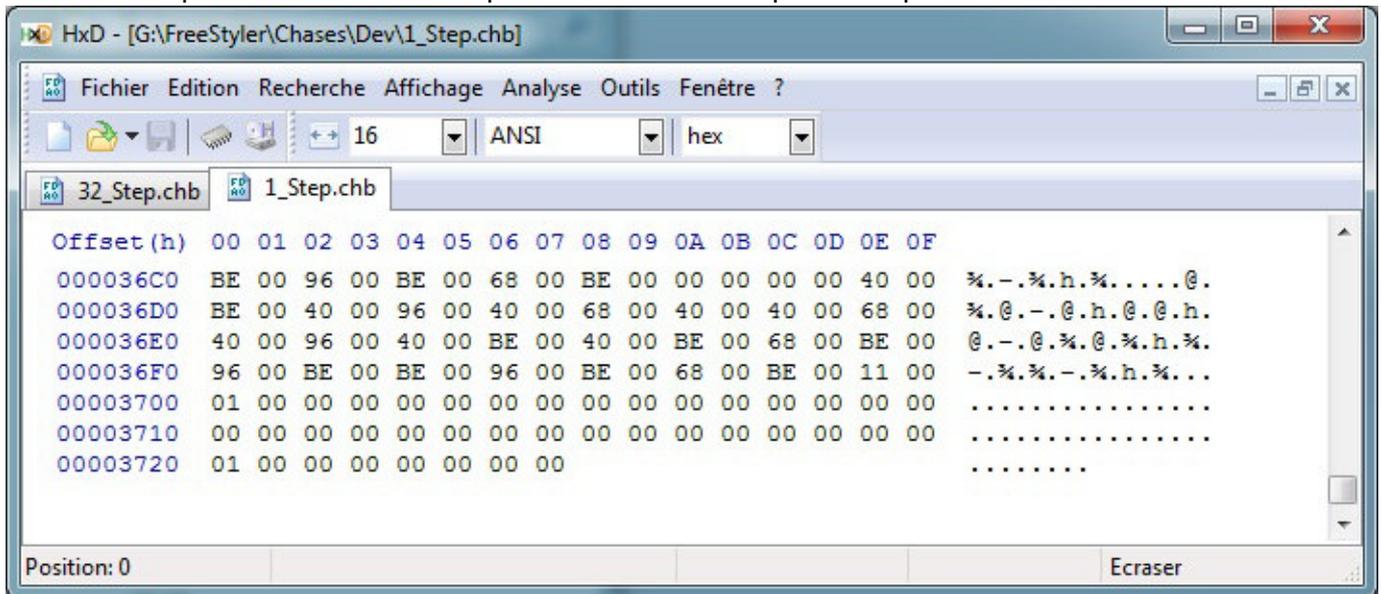
2ème exemple, pour un fichier de séquence contenant 2 étapes, nous calculons: $14120 + ((2 - 1) * 7042) = 14120 + (1 * 7042) = \mathbf{21162}$

Dernier exemple, pour un fichier de séquence contenant 5 étapes, nous calculons: $14120 + ((5 - 1) * 7042) = 14120 + (4 * 7042) = 14120 + 28168 = \mathbf{42288}$

Pour confirmer, voici 3 détails de fichier, 1, 2 et 5 étapes Fichiers de séquence:



Jetons un coup d'œil au fichier de séquence ne contenant qu'une étape avec un éditeur hexadécimal:

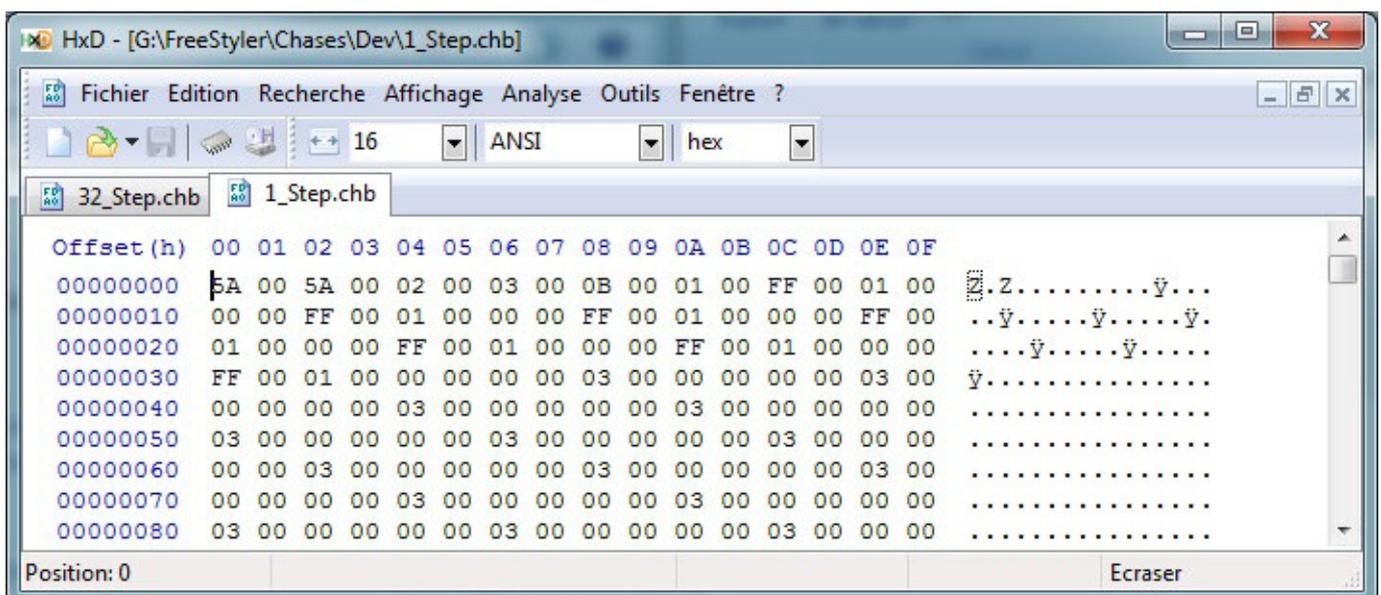


La fin du fichier est à l'adresse (hexadécimale) \$ 3727, ce qui donne un nombre décimal 14119. Nous avons donc la position zéro à 14119, alors que nous avons nos 14120 octets.

Maintenant, comment un fichier de séquence est-il organisé à l'intérieur?

Avant de commencer, une note importante pour ceux qui souhaitent développer. Toutes les données sont enregistrées sur une base «Word». Un mot = deux octets = deux fois 8 bits = 16 bits. Le MSB (octet le plus significatif) est stocké en premier, suivi du LSB (dernier octet important). Cela signifie que si vous enregistrez la valeur «2» en décimal, cela donne «0002» en hexadécimal (1 mot = 2 octets = 4 quartets Hex), «0000000000000010» en binaire (deux octets = 16 bits). La valeur sera stockée dans le fichier sous le nom «0200». Il s'agit de Windows, donc c'était à l'heure DOS. Je ne sais pas quel format est utilisé avec les systèmes Intosh de Mac.

Alors allons-y. Une autre capture d'écran avec l'éditeur hexadécimal, au **début** du fichier de séquence ne contenant qu'une étape:



Les valeurs "5A 00 5A 00" étant toujours les mêmes, supposons qu'il s'agisse d'une constante définissant le format du "fichier de séquence".

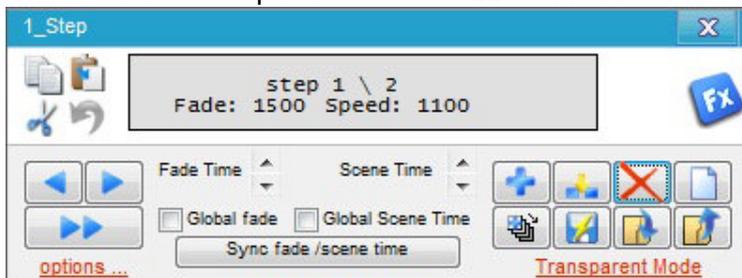
Adresses \$ 00000004-5 nous avons la valeur 0200. *Rappelez-vous, cela fait "0002"* . C'est le «nombre d'étapes» contenu dans ce fichier de séquence. Nous avons donc 2 étapes dans ce fichier... quoi? J'ai enregistré seulement ONE Step!

FreeStyler enregistre toujours une étape supplémentaire lorsque vous enregistrez votre fichier de séquence

C'est pourquoi, lorsque nous chargeons l'éditeur de séquence à partir de ce fichier de séquence, nous pouvons voir l'étape 1/2. FreeStyler "prépare" l'étape suivante en gardant à l'esprit les valeurs précédemment enregistrées, ce qui vous permet d'ajouter une autre étape, de ne modifier que les nouvelles valeurs et de conserver l'état actuel de la scène (cela peut prêter à confusion, rappelez-vous que FreeStyler enregistre une étape supplémentaire avec les dernières valeurs enregistrées).

Adresses \$ 00000006-7 nous avons "0300", donnant 0003. Ceci est le "temps de fondu" en unités de 500 millisecondes, il fait 1500 millisecondes, donc le temps de fondu est de 1 seconde et demi pour cette étape.

Adresses \$ 00000008-9 nous avons la valeur "0B00", donnant 000B en hexadécimal, donnant 11 en décimal. Ceci est pour la vitesse du pas, en unités de 100 millisecondes. 11 fois 100 donnent 1100, la vitesse de cette étape sera donc de 1100 millisecondes. L'image ci-dessous le confirme:



A partir de maintenant, nous aurons 3 mots (6 octets) par canal DMX, en commençant par le canal 1.

Il semble que le canal zéro ne doit pas être utilisé.

Ainsi, nous pouvons trouver jusqu'à 511 groupes de 3 mots, un groupe par canal DMX:

Premier mot = ⇒ Non significatif, peut-être réservé pour une utilisation future.

Pour le 1er canal, la valeur de ce premier mot est «0100». Pour tous les canaux restants, il sera «0000». Ce sera toujours le cas, si vous envisagez un fichier de séquence en une étape ou un nombre quelconque d'étapes.

Deuxième mot = ⇒ La valeur qui sera envoyée à ce canal.

Troisième mot = ⇒ Une valeur parmi 3 possibilités pour ce canal DMX:

1. 0100 pour Fade
2. 0200 pour Snap
3. 0300 pour Off.

Et ainsi de suite, le mot suivant est le premier mot du prochain canal DMX.

Après que tous les 511 canaux aient été passés, nous trouvons un tas de données. Je ne sais pas à quoi il est destiné, mais cela ne changera pas.

En résumé, pour un fichier de séquence contenant One Step, le format depuis le début du fichier est le suivant:

- 2 Mots contenant les données «5A005A00». Constant.
- 2 mots contenant le nombre d'étapes + 1 (0200 dans notre exemple).
- 2 Mots contenant le nombre d'unités de 500 millisecondes pour Fade Time, 0300 dans l'exemple.
- 2 Mots contenant le nombre d'unités de 100 millisecondes pour la Scenne Speed, 0B00 dans notre exemple.
- 511 groupes de 3 mots, un groupe par canal. Le premier (adresse 0000000A) est «01 00 FF 00 01 00»
- Un tas de données, de signification inconnue, dont le contenu ne varie pas à condition de ne pas ajouter d'étapes (nous ne modifions pas la taille du fichier). Je veux dire, si vous créez un fichier avec, par exemple, 3 étapes, vous pouvez modifier n'importe quelle valeur, le mode DMX et / ou le mode Fade / Snap / Off, dans les 3 étapes (En fait, 4 avec l'étape supplémentaire créée par FreeStyler). FreeStyler comprendra vos modifications avec succès lors du chargement de votre nouveau fichier de séquence.

Dans la capture d'écran ci-dessus, pour le canal DMX 1, nous envoyons la valeur 255 (FF00 indique 00FF) et la valeur suivante «01 00» indique que le message sera envoyé en «mode fondu».

Le prochain canal DMX, numéro 2, est (adresse 00000010) 00 00 FF 00 01 00:

first 00 00 est inutilisé (le même pour tous les canaux).

FF 00 signifie que nous avons envoyé la valeur 255 (FF) au canal 2.

01 00 signifie que nous sommes en mode fondu.

Pour continuer, nous verrons l'organisation des fichiers de séquence contenant le mode 1 Step.

Publié le 18 juin 2013. Après avoir programmé un éditeur Step / Sequence pour mes propres besoins, il semble que tout le blabla que j'ai écrit ci-dessus puisse être déroutant et ne soit pas intéressant pour la plupart des gens. Donc, voici ci-dessous les bons indices pour l'édition d'un fichier de séquence.

Qu'est-ce qui est intéressant dans un fichier de séquence?

D'abord, à partir d'un numéro d'étape, localisez l'adresse de l'information (un octet) pour:

1. Le temps qui s'efface
2. La durée de l'étape

Deuxièmement, à partir d'un numéro d'étape et d'un numéro de canal, trouvez l'adresse de l'information (un octet) pour:

1. La valeur à envoyer vers ce canal (un octet, 00 à FF, valant de zéro à 255).
2. Le statut de ce canal (Fondu, Snap, Off)

Ça y est, cela devrait suffire à ceux qui veulent patcher leurs fichiers de séquence.

Voici ce que j'ai fait: par exemple, je savais que je voulais créer un fichier de séquence en 14 étapes (vous pouvez en faire plus ou moins, à vous de choisir). J'ai donc appelé Créateur de séquence, avec le menu «Fenêtre» de FreeStyler, élément «Créer une séquence». Ensuite, je mets tous mes canaux sur "Off" "ou zéro, et appuie 13 fois sur le petit bouton en croix bleue, " Add Step / Scene ".

N'oubliez pas que FreeStyler enregistre une étape supplémentaire!

Donc, comme je voulais gérer 14 étapes, j'ai créé un fichier de séquence factice 13 étapes et je l'ai enregistré. A partir de maintenant, je pourrais patcher ce fichier avec mes 14 étapes. Et ça marche, ça marche.

Hera sont les formules pour récupérer les informations nécessaires.

Pour stocker le temps de fondu pour une étape donnée:

$$6 + ((\text{"Numéro d'étape"} - 1) * 7036)$$

Ceci est en décimal. **Les étapes vont de 1 à la limite de FreeStyler** Il existe certaines rubriques à ce sujet, si vous voulez plus d'étapes, il suffit de mettre à jour le fichier .ini.

Prenons un exemple, vous voulez définir la valeur du temps de fondu de votre 3ème étape:

- $6 + ((3 - 1) * 7036) = 6 + (2 * 7036) = 6 + 14072 = \mathbf{14078}$
- Convertir en hexadécimal, $14078 = \mathbf{36FE}$

Donc, avec un éditeur hexadécimal, ou un programme de votre choix, corrigez un octet à votre adresse de fichier **36FE** pour définir le temps de fondu de votre 3ème étape. N'oubliez pas que la valeur que vous stockez ici est exprimée en unités de 500 millisecondes. Par conséquent, si vous souhaitez un temps d'évanouissement de 2 secondes et demie, vous devez enregistrer «05».

Maintenant, la durée de l'étape pour une étape donnée:

$$8 + ((\text{"Numéro d'étape"} - 1) * 7036)$$

Par exemple, la durée de votre 4ème étape sera d'un octet, de 00 à FF, à votre adresse de fichier: $8 + ((4 - 1) * 7036) = \mathbf{21116}$ en décimal, donnant **527C** en hexadécimal. Ici, vous stockez en unités de 100 millisecondes.

Maintenant, la **valeur** (un octet, 00 à FF) pour un canal DMX donné dans une étape donnée:

$$12 + ((\text{"Canal DMX"} - 1) * 6) + ((\text{"Numéro d'étape"} - 1) * 7036)$$

Ok, allons pour un exemple. Vous souhaitez stocker une valeur DMX pour le canal DMX numéro 3 de votre 5ème étape:

- $12 + ((3 - 1) * 6) + ((5 - 1) * 7036) = 12 + (2 * 6) + (4 * 7036) = 12 + 12 + 28144 = \mathbf{28168}$
- Convertir 28168 en hexadécimal, donnant **6E08**
- de sorte que la valeur DMX du canal 3 à l'étape 5 se trouve dans votre fichier de séquence à l'adresse 6E08.

Maintenant, l' **état** de la chaîne, en ce qui concerne le codage FreeeStyler, peut prendre soit Fade, soit Snap, soit Off, respectivement 01, 02 ou 03.

Pour corriger cette valeur, appliquez la formule ci-dessous:

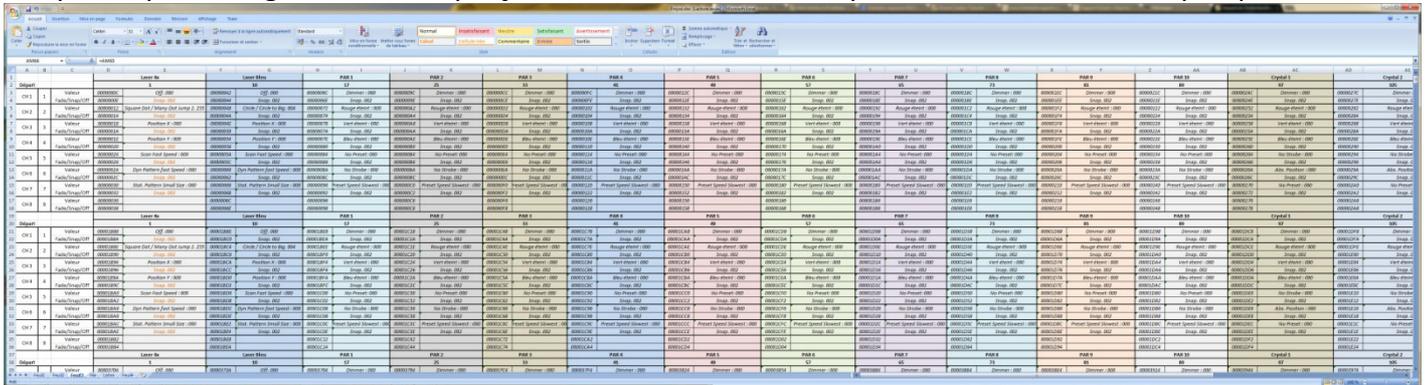
$$14 + ((\text{"Canal DMX"} - 1) * 6) + ((\text{"Numéro de l'étape"} - 1) * 7036)$$

Un dernier exemple, vous souhaitez patcher l'état du canal DMX numéro 5 de votre 4e étape et le régler sur «Snap»:

- $14 + ((5 - 1) * 6) + ((4 - 1) * 7036) = 21146$, converti en hexa: 529A.

- Il vous suffit de stocker «02» (signifie Snap) à l'adresse de votre fichier 529A.

Pour mes besoins, j'ai réalisé une grande feuille de calcul Excel avec les formules ci-dessus. C'est confortable car je peux voir toutes mes scènes en un coup d'œil et les modifier très facilement. J'exporte dans un fichier texte les adresses et leurs valeurs. Je lis ce fichier texte avec un programme que j'ai écrit dans C++ Visual Studio et corrige mon fichier de séquence. On pourrait écrire un tel programme dans n'importe quelle langue. Voici un aperçu de ma feuille Excel, elle peut donner des idées à quelqu'un:

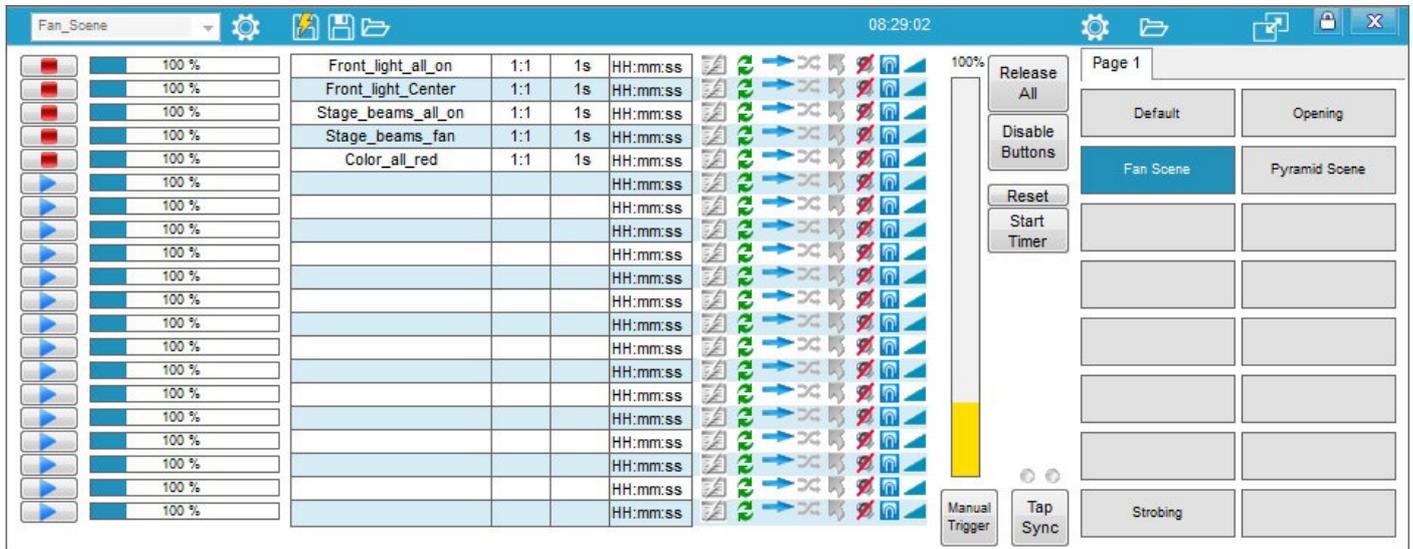


Pour terminer, soyez averti, **cela fonctionne avec FreeStyler 3.5.2**. Toutefois, le format pourrait changer dans les versions futures et toutes les formules ci-dessus seraient obsolètes.



Liste de repères

La liste de repères est une collection de 20 séquences au maximum. En résumé, la liste est créée, modifiée et reproduite dans la fenêtre [CUE](#).



Une liste de repères peut être stockée et restaurée.

La restauration d'une liste de repères peut être effectuée à l'aide du «Fast CUE Switcher» (sélecteur de repères rapides), qui correspond au menu déroulant situé à côté du bouton d'engrenage ou des boutons de la liste de repères.

Restaurer une liste de repères revient à restaurer toutes les séquences de la liste, ce qui permet de définir tous les appareils en positions, couleurs, allumer / éteindre, etc. en un clic de souris. Le décalage est synchronisé sur toutes les séquences.

L'inconvénient est que même un petit changement, comme un changement de couleur, nécessite une nouvelle liste. Imaginez la liste ci-dessus stockée dans 10 variantes différentes pour couvrir 10 couleurs différentes. Et des combinaisons supplémentaires d'autres séquences peuvent bien sûr expliquer le nombre de listes de mémoires à exploser.

Remarque: Dans ce cas, il est conseillé d'utiliser des noms sur les séquences et les listes de mémoires qui décrivent la séquence ou la liste de mémoires. Comme vous pouvez le voir dans la liste ci-dessus, «Front_light_all_on» et «Stage_beams_all_on» décrivent des noms, mais s'ils sont placés dans deux dossiers différents, ils pourraient tous deux porter un nom tel que «All_on». Vous ne pourrez pas voir lequel s'allume. quoi dans le CUE.

Liste de repères, sous-maître.

En sous-maître, la liste de repères est une entrée, une sortie et nécessite une façon légèrement différente de penser et de fonctionner.

Lorsqu'une liste de mémoires doit être utilisée dans les sous-maîtres, plusieurs listes sont construites et chaque liste est un groupe de fonctions.

De l'image ci-dessus, il pourrait être divisé en groupes comme ceci:

Front_light_all_on: Groupe de séquences d'obturateur pour le feu avant

Front_light_Center: groupe de positions / mouvements de panoramique et d'inclinaison de la lumière

avant

Stage_beams_all_on: Groupe de séquences d'obturateur pour les faisceaux de la scène.

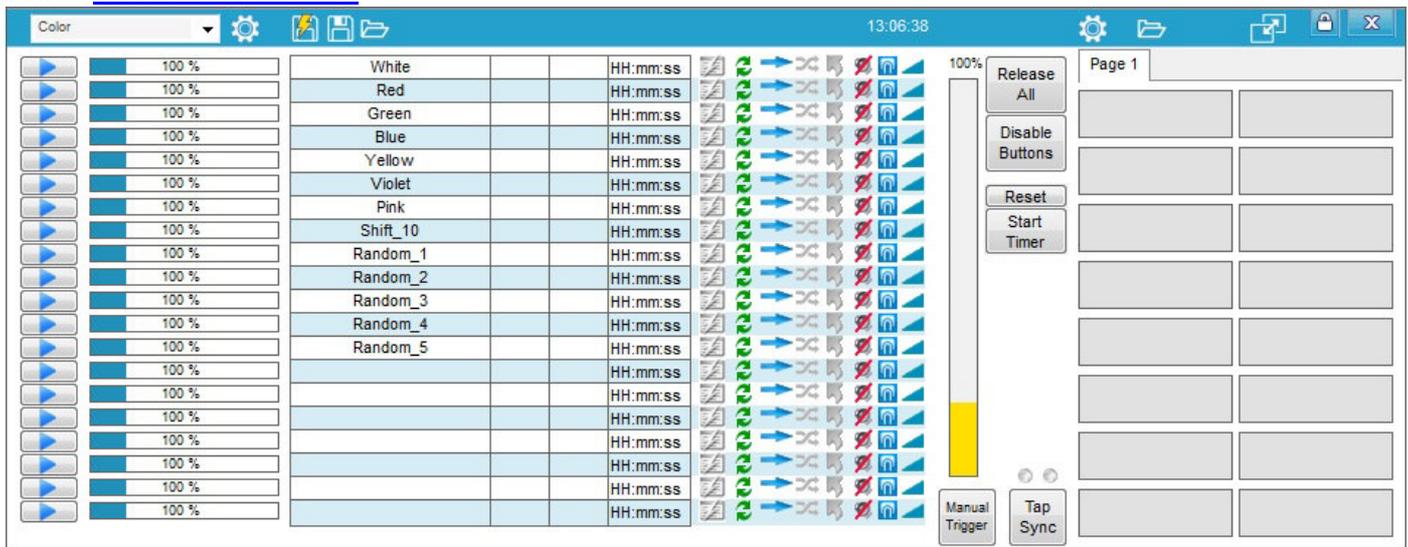
Stage_beams_fan: Groupe de positions / mouvements de panoramique et d'inclinaison pour le faisceau de la scène

Color_all_red: Groupe de séquences de couleurs pour toute la lumière.

L'idée de base est de créer une liste de mémoires contenant uniquement des couleurs. Le sous-maître prendra ensuite la liste de repères de couleur en entrée et pour chaque changement de commande effectué avec le sous-maître, il décale la ligne dédiée (ici la ligne 5).

De cette façon, il est possible de décaler les séquences de couleurs en direct.

Voir la [relation sous-maître](#)

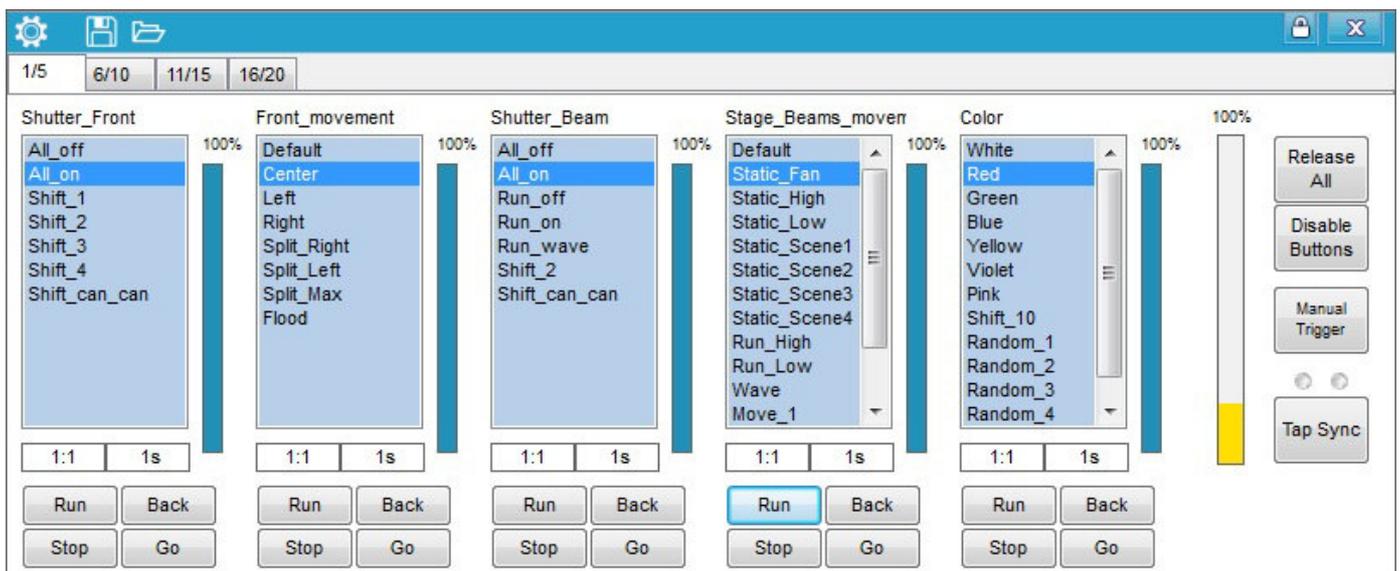


Dans ce cas, une liste de repères est créée avec uniquement des séquences de couleurs pour les appareils. Il est ici enregistré avec le nom "Color".

I Sub Master est la liste de repères ajoutée à un panneau de configuration.

La liste de repères Shutter_Front est ajoutée au premier panneau, ce qui signifie que toutes les séquences de ce panneau sont décalées dans la rangée 1 de la fenêtre de repère.

La liste de repères de couleurs ci-dessus est ajoutée au panneau 5 et ils seront déplacés vers la rangée 5 dans la fenêtre de repères.



Remarque: Si les séquences incluent un canal de contrôle de l'intensité, le curseur situé à côté du panneau contrôle l'intensité. Ici, ils sont tous réglés à 100%.

Dépannage

Caractéristiques Freestyler

Les erreurs

Comme FreeStyler est un programme en direct en développement continu, il peut arriver que des erreurs ressemblent à des impasses.

La seule façon de dépister ces erreurs est de déterminer quelle fonctionnalité crée cette erreur.

C'est facile à dire mais cela peut être difficile à suivre.

Il se peut que tous les contrôles externes soient désactivés, que l'emplacement soit supprimé et créé avec de nouveaux appareils qui ne sont pas les mêmes que lors de l'erreur.

Nouvelle installation de Freestyler.

Et l'erreur est toujours là.

Il y a encore quelques choses à essayer.

FreeStyler a, comme beaucoup d'autres programmes, un moyen de réinitialiser tous les paramètres. Le fichier freestyler.ini du dossier «FreeStyler» contient un paramètre [ResetAll].
reset = false. Essayez de changer ceci pour réinitialiser = true.

Redémarrez FreeStyler.

Et enfin, essayez de supprimer freestyler dans la base de données d'enregistrement.

"\ HKEY_CURRENT_USERS \ Software \ Paramètres du programme VB et VBA \ Freestyler"

Faites attention lorsque vous êtes dans la base de données d'inscription. Vous pouvez détruire des objets que vous ne voulez pas détruire et devoir alors réinstaller tout le PC.

Lorsque Freestyler se bloque.

Lorsque FreeStyler se bloque et que l'action de l'utilisateur, telle que l'ouverture d'un panneau ou la saisie d'un paramètre, est très simple, il est assez facile de détecter, de répliquer et de générer un rapport de bogue.

Si c'est un crash qui apparaît tout seul sans aucune action de l'utilisateur, il est un peu plus difficile à détecter.

Voici un petit test qui peut aider à détecter si c'est le programme ou le pilote qui échoue.

Définissez l'interface sur «Interface virtuelle» et relancez FreeStyler.

Lorsque FreeStyler s'exécute avec «Interface virtuelle», toutes les fonctionnalités sont identiques et communiquent avec une interface logicielle. S'il n'échoue pas, le problème est lié au pilote USB-DMX.

Ce serait alors une bonne idée de vérifier que le dernier pilote est installé ou de le réinstaller.

S'il s'agit d'un dongle basé sur le chipset FTDI, "Enttec" propose un programme FTCClean qui supprime le pilote:

http://www.enttec.com/dmx_usb/FTCClean.zip

Le dernier pilote est disponible sur le site Web de FTDIchip:

<http://www.ftdichip.com/Drivers/D2XX.htm>

REMARQUE: pour l'instant, je ne connais pas d'autres pilotes. Si vous en avez connaissance, modifiez cette note.

Suspension sélective USB

Il y a eu quelques problèmes où FreeStyler a cessé d'envoyer la sortie DMX.

Il est apparu sous différentes formes où FreeStyler s'est également écrasé. Parfois, il suffit de fermer le programme mais l'erreur revient. D'autres fois, il a été impossible de fermer le programme, il a donc fallu le terminer via la liste des tâches. D'autres fois, il a même été nécessaire de forcer une mise hors tension du PC pour mettre fin au programme.

Une chose que nous avons détectée est que la désactivation de la «suspension sélective USB» supprime cette erreur.

Cette option coupe toutes les communications avec les périphériques USB après un certain temps afin d'économiser de l'énergie et doit donc être désactivée.

[Suspension sélective USB](#)

Mot de passe oublié.

Si le mot de passe a été oublié, il n'existe qu'un seul moyen de le corriger, à savoir la base de données d'enregistrement.

Vous pouvez le trouver dans Windows sous Démarrer → Exécuter → "RegEdit".

«\ HKEY_CURRENT_USERS \ Software \ Paramètres du programme VB et VBA \ Freestyler \ Settings»

Il y a une étiquette «Mot de passe» et vous pouvez voir quel est le mot de passe.

Groupes

Les fonctions

Certains appareils ne font pas Blackout.

- Cela peut arriver parce que le Shutter CH n'est pas réglé correctement. Pour résoudre ce problème, vous devez donc régler le Shutter CH correctement à l'aide de Fixture Creator.

[Fixture Creator - Configuration de la lampe](#)

Pas de bouton "OFF" pour Strobe.

Le stroboscope est arrêté en utilisant le bouton d'obturation «Ouvrir» ou «Fermé».

[Description du panneau de la lampe](#)

Icônes X rouges dans les panneaux de contrôle des appareils.

Cela indique qu'aucune image n'est attachée à cette valeur DMX dans les tables DMX.

Voir: [Configuration du gobo](#) . La description de la roue de gobo 3

La boule bleue ne bouge pas dans le panneau de mouvement.

Lors de l'exécution de Shape, la balle bleue ne bouge pas. Toutefois, lorsque vous surveillez la sortie DMX pour les fonctions Pan et Tilt, vous pouvez constater que ces valeurs changent avec la forme.

La mise à jour de la position de la balle bleue a été supprimée en raison de problèmes d'erreur.

"Flip" ne met pas le faisceau à la bonne position

Flip devrait retourner l'appareil, mais garder le faisceau au même point.

Si la valeur «Plage» n'est pas définie ou incorrecte, le faisceau sera déplacé après un retournement.

Voir: [Créateur de luminaires - Configuration du mouvement](#)

La roue chromatique / Palette de couleurs ne contient que quelques icônes de couleur.

Si l'option «Utiliser les couleurs globales» sous «Configuration» est cochée, la palette de couleurs est réduite à quelques icônes au lieu d'un champ de sélection de couleur.

Le panneau de la lampe n'est pas présent

Voir la section Créateur de luminaires sur cette page.

Queues

Les queues se désactivent.

Lorsque plusieurs repères doivent être utilisés en même temps, "Cue Multiselect toujours activé" doit être activé.

Lien vers multi cue. [manque s'il vous plaît entrer quand le sujet est fait](#)

Remarque "Cue va toujours activer la valeur précédente" - ceci restaure les valeurs quand une mémoire est arrêtée.

De plus, notez que les séquences doivent être faites en tant que transparent (mode transparent).

Lien vers Seq. [manque s'il vous plaît entrer quand le sujet est fait](#)

Le bouton de dérogation ne remplace pas.

La priorité manuelle sur les appareils a la priorité la plus haute. Cela signifie que les boutons de dérogation ne fonctionnent pas s'il existe une dérogation manuelle sur le canal.

Il est possible de changer cela en réglant les boutons prioritaires sur la priorité la plus haute.

Voir les [boutons de dérogation](#) , [triangle bleu](#)

Le mouvement de forme s'arrête lorsque les repères sont activés.

Il est important de noter que le mouvement de forme n'est pas un générateur de mouvement autonome.

Les formes doivent être ajoutées dans une séquence et ensuite dans la queue comme tout le reste.

Si la forme ne se trouve pas dans une queue, elle sera désactivée au démarrage de la nouvelle queue.

Lien Ajouter une forme à la séquence. [Tutoriel sur la forme de Bézier.](#)

Des séquences

Nombre de scènes.

Le nombre maximal de scènes / étapes dans le séquenceur était de 15 dans les versions de FreeStyler avant la version 3.4.

À partir de la version 3.4, le nombre maximal de scènes / étapes dans le séquenceur est de 45.

Le numéro peut être changé dans le fichier "freestyler.ini" qui se trouve dans le dossier freestyler.

[NumberOfScenes]

Nombre = 45

Voir éventuellement: [Modification du fichier freestyler.ini](#)

Vous pouvez également télécharger «l'outil de configuration FS». [Cliquez ici pour télécharger l'outil de configuration FS.](#)

Inconvénients (veuillez remplir si vous en connaissez):

La durée de stabilisation de FreeStyler sera plus longue.

L'affichage des couleurs à l'écran ne change pas pour l'appareil.

Lorsque vous utilisez une durée inférieure à 400, le petit écran couleur de chaque appareil ne changera pas.

Ceci est intentionnel en raison de la gestion des graphiques sur des PC lents.

Séquence / Cue annule tout.

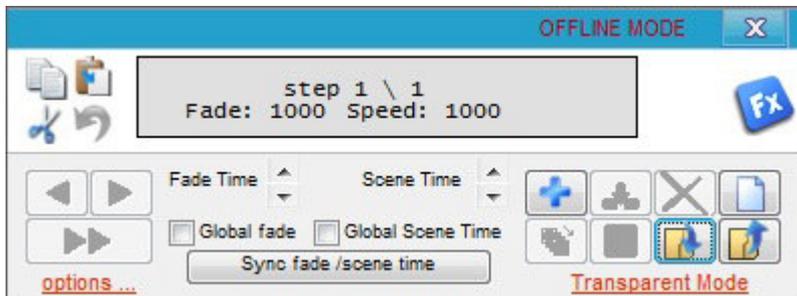
Vérifiez que la séquence est réalisée en «mode transparent» sans utiliser de faders en mode «off».

Pas de contrôle de montage lors de la création d'une séquence.

Si les fenêtres "Cue" et "Sub Master" sont ouvertes, il n'y a pas de contrôle direct sur le projecteur lorsque vous essayez de créer une séquence.

L'«Editeur de séquence» affichera «Hors ligne» et tout le contrôle des appareils ne sera visible que dans la vue 3D Easy.

La raison en est qu'il sera alors possible d'éditer des séquences pendant un spectacle sans perturber le fonctionnement de la lumière.



Si vous souhaitez un contrôle direct des appareils, fermez les fenêtres "Sub Master" et "Cue".

Pourquoi l'éditeur de séquence ajoute-t-il une scène supplémentaire à la séquence?

Lorsque l'éditeur de séquence est ouvert, la première scène est déjà ajoutée par défaut.

Si vous appuyez sur «+», une nouvelle scène est ajoutée et si aucun changement n'est effectué après avoir appuyé sur «+», il sera alors identique à l'étape précédente.

Exemple:

1. Ouvrez l'éditeur de séquence.
2. Faites des changements.
3. Appuyez sur "+"
4. Faites de nouveaux changements.
5. Enregistrez la séquence.

La séquence contient maintenant 2 étapes avec différentes scènes.

Erreur la plus courante chez les débutants:

1. Ouvrez l'éditeur de séquence.
2. Faites des changements.
3. Appuyez sur "+"
4. Faites de nouveaux changements.
5. Appuyez sur "+"
6. Enregistrez la séquence.

La séquence contient maintenant 3 étapes.

Comme aucune modification n'a été apportée après avoir appuyé sur «+», les deux dernières étapes sont identiques.

"+" Ajoute une nouvelle scène scène vide.

Si aucune modification n'est apportée, cela ajoute simplement une étape supplémentaire dans la séquence.

Ce n'est pas nécessairement une erreur car dans certains cas, cet effet peut être voulu.

Un exemple pourrait être la couleur où le rouge est recherché pour 1 étape et le jaune 9 étapes.

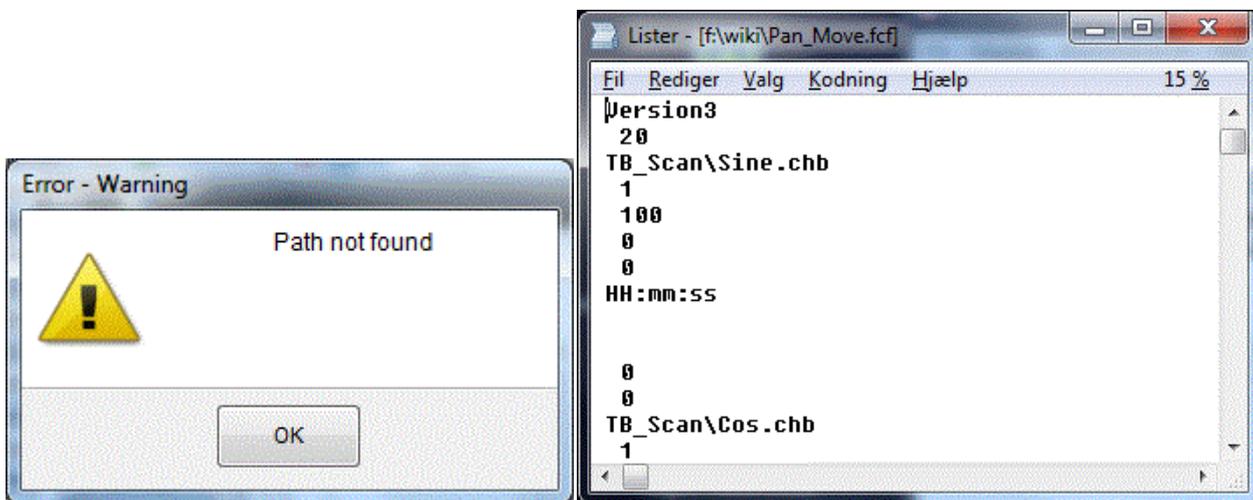
Là, 2 étapes sont avec changement et 8 sont sans.

Submasters

Chemin non trouvé

Essayer de "lancer" une mémoire dans la fenêtre du submaster et ce message apparaîtra.

Le fichier fcf chargé dans la fenêtre de sélection du sous-maître contient le chemin d'accès à la mémoire sélectionnée. Si le nom de fichier de cue ou le chemin d'accès est renommé, déplacé ou manipulé de quelque manière que ce soit, ce message s'affichera.

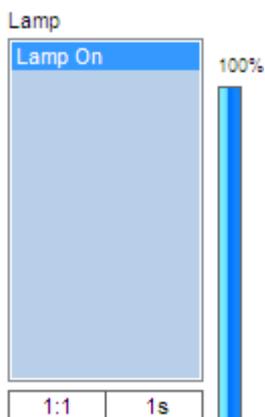


Le fichier fcf doit être recréé ou modifié dans un éditeur de texte pour correspondre au fichier cue.

Ici, «TB_Scan \ Sine.chb» doit être correct.

Mes fixtures sont masquées lors de l'utilisation de Submasters - dans l'éditeur de séquence, tout fonctionne correctement

Sur la droite de chaque sm est un curseur. C'est l'intensité sm. Dans la plupart des cas, vous n'en aurez pas besoin, mais tout attribut tel que la «lampe» configurée pour utiliser l'intensité nécessite que cette fonction soit activée. Il fonctionne comme un gradateur: plus il est haut, plus le faisceau est brillant. Pour l'utiliser, placez le curseur de la souris dessus et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez maintenant faire glisser l'intensité de haut en bas. Vous remarquerez qu'il devient bleu.



Voir [Utilisation de repères et de submasters](#)

Les lumières font des choses étranges lorsque j'ajuste le fader SM à 0%.

Le fondu SM a une option «Commande de démarrage / arrêt du fader» située sous la roue dentée dans le panneau principal principal.

Cette option désactive les séquences actives sur ce fader Master principal lorsque ce dernier est réglé sur 0%.

Si «Restore values» dans l'option cue est coché et enregistré avec la cue, lorsque le fader Sub Master est réglé sur 0%, les valeurs précédentes du canal sont restaurées, ce qui peut produire des effets indésirables.

DMX 400

Le projecteur ne réagit pas sur le DMX400.

Le projecteur doit avoir un canal d'intensité ou une commande RVB pour réagir sur le DMX400.

Si un pack de gradateurs est utilisé en tant que luminaire, vérifiez que le luminaire a été créé avec un canal d'intensité et, dans le cas contraire, créez-en un nouveau avec un contrôle de l'intensité.

Fenêtres manquantes

La couleur, le gobo, la poutre, le panoramique / l'inclinaison, les fenêtres de la lampe ont disparu

Cela peut arriver si vous avez fait glisser l'une des fenêtres sur un deuxième écran.

Vous pouvez réinitialiser toutes les fenêtres: Sélectionnez Configuration → Configuration de Freestyler → Préférences → Options supplémentaires et appuyez sur «Réinitialiser les positions de la fenêtre».

Ou, sous «Fenêtre», sélectionnez «Réinitialiser les positions de la fenêtre».

Freestyler Addons

Pas d'objet

Contrôle externe

Contrôle Midi

Midi control / Freestyler devient lent

Cela peut arriver si les pilotes ne sont pas installés, alors installez-les à partir du contrôleur Midi.

-Il peut aussi être causé par la sortie Midi - cela signifie que vous utilisez USB 1.0. Pour résoudre ce problème, obtenez USB 2.0 ou désactivez la sortie Midi.

Mon appareil midi envoie une vitesse inférieure à 127

Pour que FreeStyler reconnaisse une pression sur un bouton, il est important que la vitesse du périphérique Midi et de Freestyler se correspondent.

Normalement, cette vitesse peut être alternée dans le périphérique Midi, mais il est également possible de modifier la valeur de déclenchement dans FreeStyler. En général, il est préférable de modifier la vitesse du périphérique Midi car, si cela est fait dans FreeStyler, il s'agit d'un changement général qui affecte tous les périphériques Midi connectés.

Allez dans le répertoire Freestyler, ouvrez maintenant Freestyler.ini avec un bloc-notes.

rechercher:

```
[Midi]
```

```
Triggervalue = 127
```

Ici, vous pouvez changer la valeur du déclencheur

Télécommande sans fil

Impossible de se connecter

Il peut être un peu difficile de comprendre ce qui ne va pas si FreeStyler et le périphérique sans fil ne parviennent pas à se connecter.

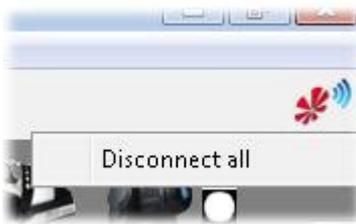
Mattotone a développé un petit outil de test qui peut aider à comprendre ce qui ne va pas s'ils ne se connectent pas.

Cet outil s'appelle «FreeStyler_Remote_Connection_Test» [Test de connexion à distance FreeStyler](#)

Impossible de se reconnecter / se connecter

Parfois, FreeStyler bloquera les connexions entrantes, car une connexion précédente ne se déconnecterait pas proprement (par exemple, suppression du Wi-Fi).

Pour résoudre le problème, cliquez avec le bouton droit sur l'icône de connexion et appuyez sur «Déconnecter tout».



Écran tactile UI2

Magic 3D Easy View & Scanlibrary

La lumière ne réagit pas à la sortie DMX de FreeStyler.

- 1) Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon appareil dans Magic 3D.
- 2) Avez-vous sélectionné "Interface virtuelle" comme interface?

La vue 3D magique fonctionne très lentement

Cela peut être dû à la résolution avec laquelle 3DView fonctionne. Pour changer cela, allez dans les Options puis appuyez sur «Résolution» et réglez-le plus bas.

Les lumières ne réagissent pas comme prévu.

Les projecteurs dans 3D Easy View sont, comme dans FreeStyler, créés par l'utilisateur et peuvent donc comporter des erreurs.

Les appareils FreeStyler et les appareils 3D Easy View ne sont pas les mêmes.

Essayez d'examiner l'appareil avec "Scanlibrary Editor"

Créateur de mobilier

Le panneau de la lampe n'est pas présent dans FreeStyler

Si seul le stroboscope est présent dans le panneau de la lampe, le panneau ne sera pas présent dans FreeStyler. Vous devez également définir l'intensité ou l'obturateur «Ouvert» / «Fermé».

Il peut être nécessaire d'ajouter une fonction fictive sur l'un des canaux.

S'il vous plaît remplir toutes les valeurs Gobo

Ce message d'erreur apparaît lorsqu'une ou plusieurs valeurs DMX sont manquantes dans l'onglet gobo.

Si l'exemple «n'gobos 1» est réglé sur 3, l'onglet «Gobo 1» contient 3 gobos. Ces 3 gobos doivent avoir une valeur.

S'ils n'ont pas de valeur DMX, il n'est pas possible de sauvegarder le projecteur.

Si la roue de gobos 2 ou 3 est définie, il en va de même pour eux.

Vérifiez que toutes les valeurs sont entrées sur les onglets de la roue de gobos.

[Fixture Creator - Configuration de gobos](#)

Sound To Light

Pas d'objet

SunTriX & LedTriX plugins

L'image d'animation ne change pas

De temps en temps, ce problème se pose.

Un problème pourrait être que le programme ne prend pas en charge Unicode.

Allez à «Panneau de configuration» → «Région et langue» → onglet «Administratif» →

Dans la section «Langue pour les programmes non Unicode», cliquez sur «Modifier les paramètres régionaux du système» et définissez «Anglais (Royaume-Uni)» ou États-Unis.

DMX

Lorsque vous savez que FreeStyler agit correctement et que les appareils se comportent étrangement, il est temps d'isoler le problème en procédant à une recherche systématique de pannes.

[Recherche de défaut DMX](#)

Les adresses DMX: comment les configurer peuvent être trouvées ici. [DMX Comment définir les adresses sur les fixtures](#)

Si un appareil ne réagit pas correctement sur le fader de contrôle d'appareil, il peut y avoir un chevauchement des adresses. [Adresses DMX.](#)

Dans de rares cas, votre Unicode est différent de US.

Les langues asiatiques utilisent 2 octets pour représenter un caractère, l'anglais seulement 1. L'envoi de données au port com posera des problèmes lorsque la valeur dépasse 127.

Peut-être que cela peut vous aider: <http://markcz.wordpress.com/2009/07/10/multiple-language-for-non-unicode-programs-settings-on-one-computer/>

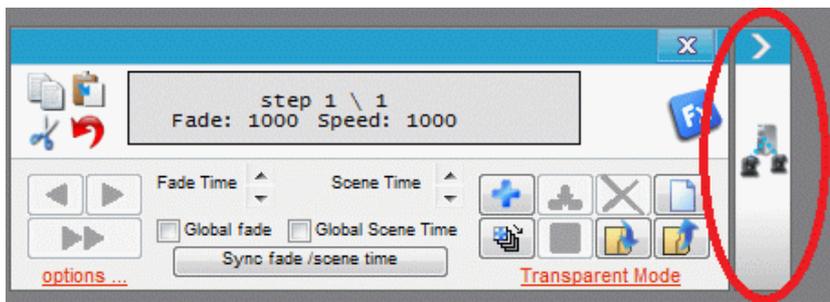
Préréglé

Les préréglages sont un moyen, lors de la création, de charger des valeurs pré-enregistrées dans une séquence.

Cela revient à créer une scène pour la sauvegarder et l'utiliser plus tard.

L'avantage de cela est qu'il est possible de définir de nombreuses valeurs en un seul clic lorsque la procédure manuelle normale comporte plusieurs étapes.

Les préréglages se trouvent dans le côté droit de l'éditeur de séquence.



Il est possible d'avoir jusqu'à 60 préréglages.

Il existe deux types de préréglages.

Fixture Preset et Global Preset.

Préréglage du luminaire:

Ce type de préréglage est créé en sélectionnant un appareil et en lui appliquant tous les paramètres souhaités.

Quand ils sont utilisés plus tard, un certain nombre de projecteurs sont sélectionnés et les préréglages sont ensuite appliqués à ces projecteurs.

Plusieurs préréglages peuvent être ajoutés aux appareils sélectionnés en même temps et au même moment. Dans ce cas, il est important de noter si les mêmes canaux / fonctions sont adressés. Si les mêmes canaux / fonctions sont adressés au même moment / pas, la valeur sera remplacée par le dernier préréglage.

Préréglages globaux:

Ce type de préréglage est créé en sélectionnant plus de fixtures et en appliquant tous les paramètres souhaités.

Ce n'est que l'appareil sélectionné qui est enregistré et défini lorsque le préréglage est appliqué à nouveau.

Comment créer un préréglage.

Ouvrez le "Sequence Editor"

Sélectionnez un appareil si un «préréglage de l'appareil» doit être créé et appliquez les paramètres.

Si un "Global Preset" doit être créé, sélectionnez plus de projecteurs et appliquez les paramètres souhaités.

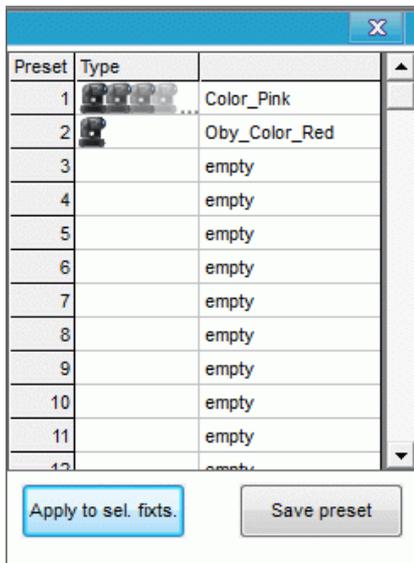
Vérifiez que tous les canaux affectés sont réglés sur "Fade" ou "Snap".

Seuls les canaux réglés sur "Fade" ou "Snap" sont enregistrés dans le préréglage.

Sélectionnez un champ prédéfini et appuyez sur «Enregistrer le préréglage».

Une icône dans le champ Type indique s'il s'agit d'un appareil ou si un préréglage global est enregistré.

Donnez un nom propre au préréglage.



Utiliser les préréglages

Ouvrir une nouvelle séquence / vierge.

Si un préréglage de luminaire doit être utilisé, sélectionnez le luminaire souhaité de la même famille, puis sélectionnez le préréglage de luminaire souhaité.

Appuyez sur «Apply to sel. Fixts. »

Le préréglage est appliqué à tous les appareils sélectionnés. Notez que plusieurs préréglages peuvent être ajoutés à chaque étape de la séquence.

Une étoile rouge sur les appareils indique qu'un préréglage est présent.



Remarque: le préréglage n'est pas un sens strict des appareils, bien qu'il soit conçu pour une famille d'appareils, il peut ensuite être appliqué à d'autres types d'appareils.

Il est donc important de vérifier que le préréglage, s'il est appliqué à d'autres familles de projecteurs, est correct.

Exemple: Un préréglage sur le projecteur Oby définit la couleur en rouge et correspond à une valeur dmx 60 sur le canal 3 du projecteur.

Si ce préréglage est appliqué à un appareil parcan RVB, le canal 3 peut correspondre au réglage de la couleur bleue sur 60.

D'autre part, il peut être pratique si le fabricant a utilisé la même roue de couleur pour plusieurs types de luminaires. Il se peut que sur tous les types de têtes mobiles Oby, le rouge soit toujours placé sous le numéro 7, la valeur dmx 60 sur le canal d'appareil 3.

Dans ce cas, un seul préréglage est nécessaire pour couvrir tous les appareils oby.

Si un préréglage global doit être utilisé, sélectionnez tout ou partie des appareils utilisés lors de la création du préréglage global.

Sélectionnez le préréglage global souhaité et appuyez sur «Apply to sel. Fixts. »

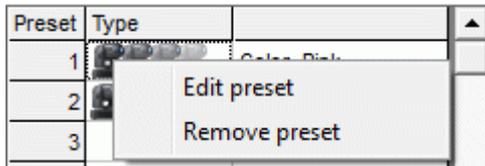
Remarque: seuls les appareils sélectionnés sont enregistrés lors de la création d'un préréglage global et

seuls les mêmes appareils peuvent avoir appliqué le préréglage, même si plusieurs appareils sont sélectionnés lorsque le préréglage est utilisé.

Notez également que si seulement certains des appareils sont sélectionnés, le préréglage sera appliqué à ceux sélectionnés.

Modifier et supprimer les préréglages.

Sélectionnez un préréglage et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le menu ci-dessous.



Pour Edit, appuyez sur "Edit preset" et le préréglage sera chargé dans l'éditeur de séquence. Modifiez le préréglage et enregistrez-le à nouveau.

Pour supprimer un préréglage, appuyez sur «Supprimer le préréglage».

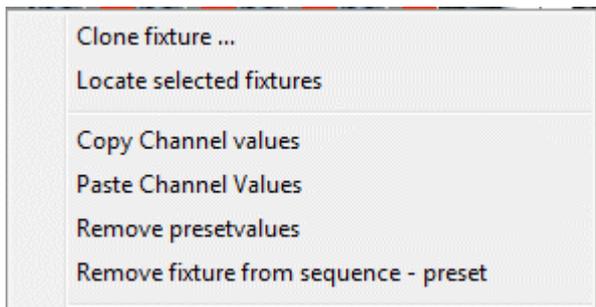
Supprimer le préréglage d'une séquence.

Les préréglages peuvent à nouveau être supprimés d'une séquence une fois celle-ci ajoutée.

Ouvrez la séquence souhaitée dans «Editeur de séquence».

Si un préréglage a été utilisé, l'étoile rouge sera affichée.

Sélectionnez les appareils souhaités et cliquez avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu déroulant ci-dessous.



Les options «Supprimer les pré-valeurs» et «Supprimer les appareils de la séquence - pré-programmées» ne sont présentes qu'en «mode séquence».

Supprimer les valeurs prédéfinies:

Avec cette fonction, il est possible de supprimer les valeurs préréglées de l'appareil sélectionné.

Notez que cela doit être fait pour chaque étape de la séquence.

Supprimer le luminaire de la séquence - préréglage:

Cette fonction est utilisée pour supprimer un appareil d'un préréglage global.

Voir éventuellement [Preset Tutorial](#) pour un tutoriel avec un peu plus d'informations.

Relecture

Séquence de lecture

Ce tutoriel explique comment exécuter une séquence et quelques autres options que vous pouvez utiliser avec vos séquences.

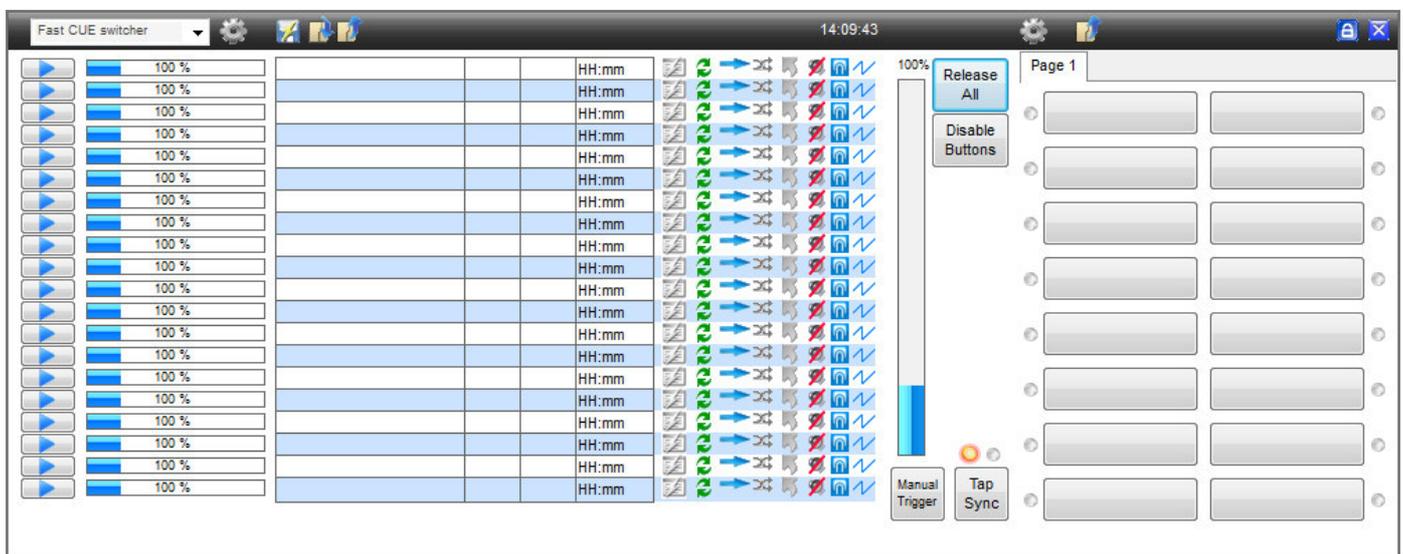
Mais vous pouvez faire plus avec la fenêtre Cue:

- [Boutons Cuelist](#)
- Séquence de contrôle par temps (temps écoulé / temps réel):

- [Submasters](#)



Cliquez sur l'icône "Cue" sur la barre d'outils . L'écran suivant apparaît:



Lecture d'une séquence

- Aller au menu  et cliquez sur "insérer la séquence" Ou appuyez sur 
- Sélectionnez la scène ou la séquence que vous souhaitez insérer dans la liste et faites-la glisser dans la liste.
- Répéter jusqu'à ce que toutes les séquences désirées soient chargées dans la queue

Pour lire une séquence, appuyez sur le bouton de séquence correspondant. .

Toutes les séquences peuvent être exécutées simultanément avec LTP (la plus récente a priorité).

(Assurez-vous que vous avez configuré la configuration «Multiselect» → configuration Freestyler → Préférences → Options supplémentaires ou raccourci clavier). Réglez la vitesse de lecture d'une séquence en faisant glisser le curseur de vitesse correspondant à la vitesse souhaitée.

Faites un clic droit dessus pour le ramener à 100% 

Autres fonctions / options de cue

 Relâchez tous et désactivez tous les boutons si vous jouez une séquence, activé ou désactivé Par défaut = désactivé

 Répéter séquence ou lecture unique, Défaut = Répéter

 Reverse: Joue la séquence en avant ou en arrière, Défaut = Forward

 Lire des scènes aléatoires de la séquence, activé ou désactivé Par défaut = désactivé

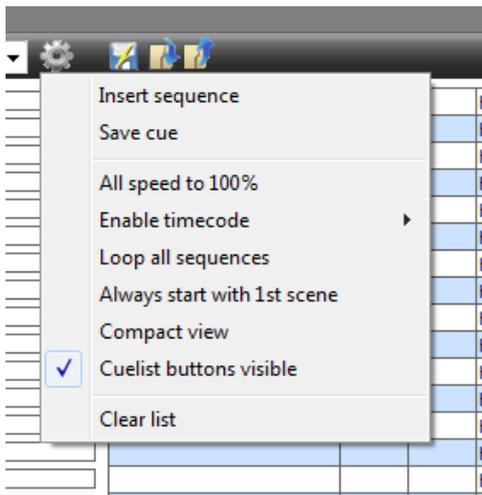
 Restaure les valeurs DMX lorsque la séquence est arrêtée, activée ou désactivée

 Activer ou désactiver le son pour allumer la séquence, valeur par défaut = Désactiver

 Laisser la séquence réagir au déclenchement manuel et appuyer sur Sync, activée ou désactivée Par défaut = activé

 Désactiver ou activer tous les fondus de la séquence, valeur par défaut = Activer

Si vous appuyez sur le  vous obtiendrez les options de Cue.



Insérer une séquence

Insérer une séquence à la cueliste

Save Cue

Sauvez le Cuelist que vous avez fait

Toutes les vitesses à 100%

Tous les faders de vitesse reviennent à 100%

Toujours commencer par la 1ère scène

Activer le timecode

Boucle toutes les séquences

Cette fonction exécute toutes les séquences une par une en boucle constante.

Cela se fait de la manière suivante.

La première séquence de la rangée 1 est exécutée une fois, puis la séquence de la rangée 2, rangée 3, 4, 5... ..

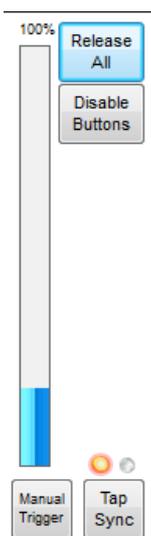
Lorsque la dernière séquence a été exécutée, elle retourne à la séquence 1 et recommence à zéro.

Vue compacte

Cuelist Badges Visible

Effacer la liste

Effacer Cuelist

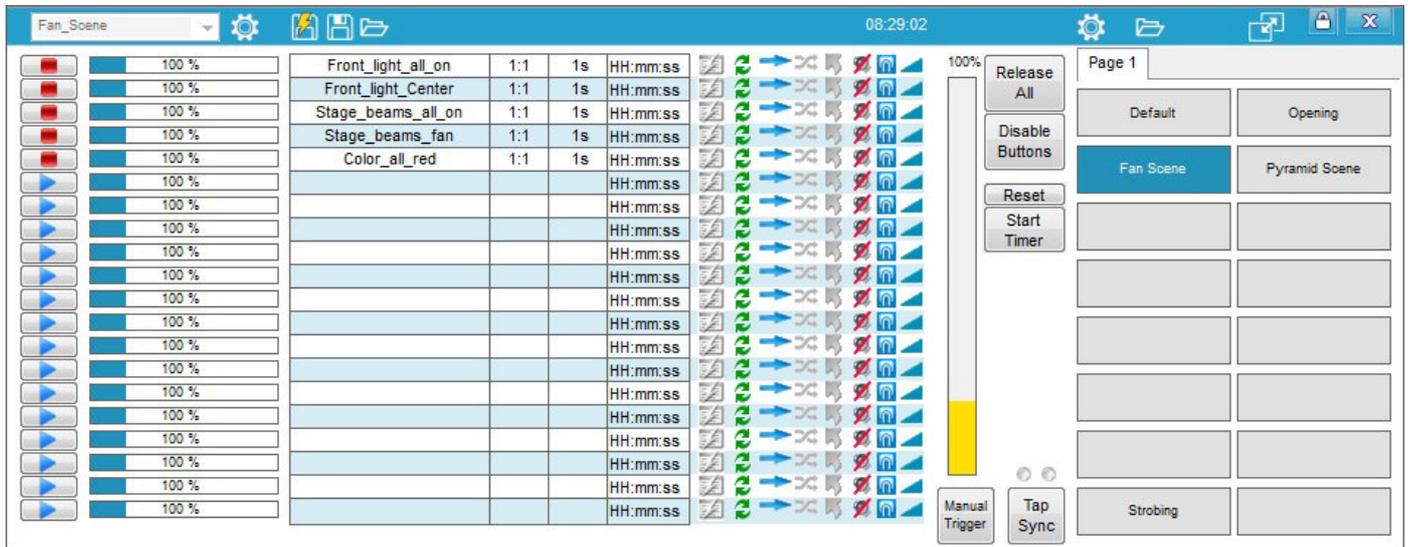


Ici vous avez d'autres contrôles.

- Master speed - (le grand fader) à 100% pour commencer, cela redimensionne la vitesse de toutes les séquences de la fenêtre Cue afin que vous n'avez pas à les changer toutes. Un clic droit réinitialise à 100%.
- Tout libérer - Annule tout remplacement manuel (par exemple, si vous aviez des appareils dont vous aviez modifié manuellement la couleur, la séquence ne changerait pas de couleur tant que vous n'avez pas cliqué sur ce bouton pour désactiver ce remplacement)
- Boutons Désactiver - Désactiver tous les boutons Ignorer
- Déclencheur manuel - Un clic sur ce bouton déplacera chaque séquence (définie pour réagir au mode manuel / sync) à l'étape suivante. Cliquez à nouveau pour passer à l'étape suivante... Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton pour rétablir la vitesse normale (vitesse contrôlée par la séquence).
- Appuyez sur Sync - Vous pouvez définir le tempo des séquences en cliquant sur ce bouton (appuyez normalement sur la musique). La première prise avance immédiatement les séquences à l'étape suivante et la deuxième prise définit la durée des étapes suivantes. Vous n'avez donc besoin que de 2 taps, mais vous pouvez continuer à tapoter pour régler votre tempo de façon musicale si vous le souhaitez. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton pour rétablir la normale (vitesse contrôlée par la séquence).

Liste de repères

La liste de repères est une collection de 20 séquences au maximum. En résumé, la liste est créée, modifiée et reproduite dans la fenêtre [CUE](#).



Une liste de repères peut être stockée et restaurée.

La restauration d'une liste de repères peut être effectuée à l'aide du «Fast CUE Switcher» (sélecteur de repères rapides), qui correspond au menu déroulant situé à côté du bouton d'engrenage ou des boutons de la liste de repères.

Restaurer une liste de repères revient à restaurer toutes les séquences de la liste, ce qui permet de définir tous les appareils en positions, couleurs, allumer / éteindre, etc. en un clic de souris. Le décalage est synchronisé sur toutes les séquences.

L'inconvénient est que même un petit changement, comme un changement de couleur, nécessite une nouvelle liste. Imaginez la liste ci-dessus stockée dans 10 variantes différentes pour couvrir 10 couleurs différentes. Et des combinaisons supplémentaires d'autres séquences peuvent bien sûr expliquer le nombre de listes de mémoires à exploser.

Remarque: Dans ce cas, il est conseillé d'utiliser des noms sur les séquences et les listes de mémoires qui décrivent la séquence ou la liste de mémoires. Comme vous pouvez le voir dans la liste ci-dessus, «Front_light_all_on» et «Stage_beams_all_on» décrivent des noms, mais s'ils sont placés dans deux dossiers différents, ils pourraient tous deux porter un nom tel que «All_on». Vous ne pourrez pas voir lequel s'allume. quoi dans le CUE.

Liste de repères, sous-maître.

En sous-maître, la liste de repères est une entrée, une sortie et nécessite une façon légèrement différente de penser et de fonctionner.

Lorsqu'une liste de mémoires doit être utilisée dans les sous-maîtres, plusieurs listes sont construites et chaque liste est un groupe de fonctions.

De l'image ci-dessus, il pourrait être divisé en groupes comme ceci:

Front_light_all_on: Groupe de séquences d'obturateur pour le feu avant

Front_light_Center: groupe de positions / mouvements de panoramique et d'inclinaison de la lumière avant

Stage_beams_all_on: Groupe de séquences d'obturateur pour les faisceaux de la scène.

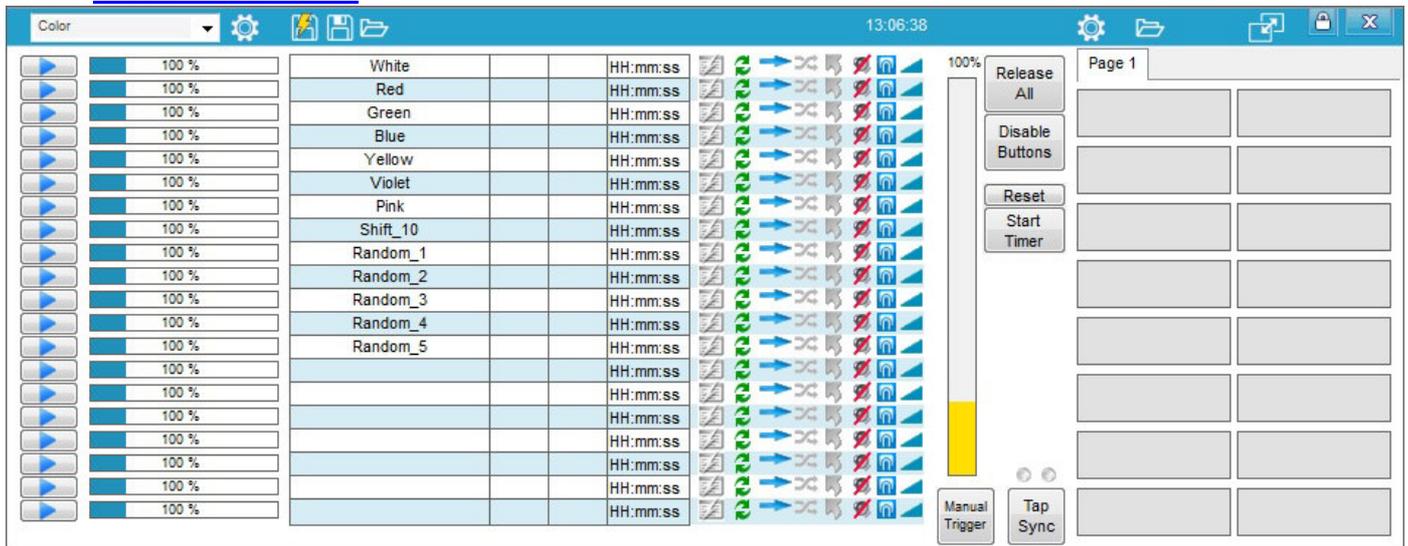
Stage_beams_fan: Groupe de positions / mouvements de panoramique et d'inclinaison pour le faisceau de la scène

Color_all_red: Groupe de séquences de couleurs pour toute la lumière.

L'idée de base est de créer une liste de mémoires contenant uniquement des couleurs. Le sous-maître prendra ensuite la liste de repères de couleur en entrée et pour chaque changement de commande effectué avec le sous-maître, il décale la ligne dédiée (ici la ligne 5).

De cette façon, il est possible de décaler les séquences de couleurs en direct.

Voir la [relation sous-maître](#)

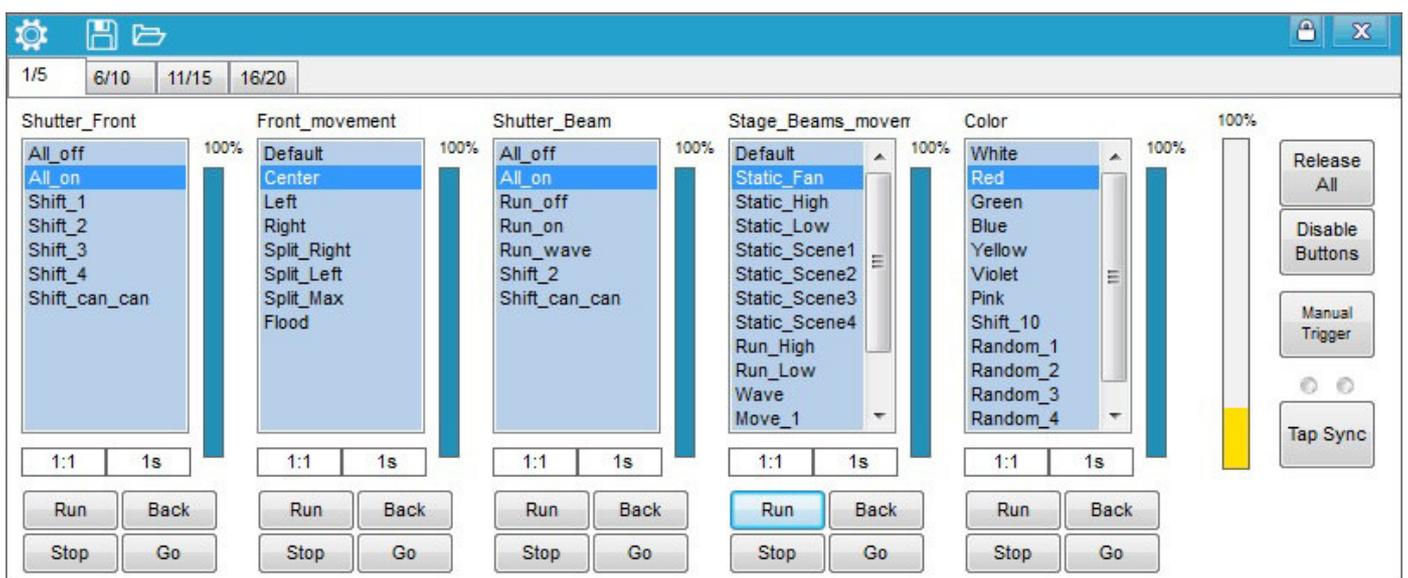


Dans ce cas, une liste de repères est créée avec uniquement des séquences de couleurs pour les appareils. Il est ici enregistré avec le nom "Color".

I Sub Master est la liste de repères ajoutée à un panneau de configuration.

La liste de repères Shutter_Front est ajoutée au premier panneau, ce qui signifie que toutes les séquences de ce panneau sont décalées dans la rangée 1 de la fenêtre de repère.

La liste de repères de couleurs ci-dessus est ajoutée au panneau 5 et ils seront déplacés vers la rangée 5 dans la fenêtre de repères.



Remarque: Si les séquences incluent un canal de contrôle de l'intensité, le curseur situé à côté du panneau contrôle l'intensité. Ici, ils sont tous réglés à 100%.

être sélectionnée à ce moment-là et chargée dans la liste des cues de la fenêtre cue.

Les couleurs ci-dessus sont regroupées dans le même fichier de repère et placées dans la même zone de sélection. Cela a du sens car il n'est pas possible d'avoir une couleur bleue et rouge sur le même appareil en même temps, il est également impossible d'avoir un obturateur ouvert et un obturateur fermé au même moment. (Cela fonctionne avec LTP)

Les séquences chargées dans la ligne «no» correspondant au no de boîte de sélection

La case 1 sélectionnée passe à la ligne 1 et la case 5 à la ligne 5 de la liste des mémoires.

vous avez également 4 pages avec 5 submasters qui fait 20 submasters. afin que vous puissiez jouer 20 séquences à la fois.

Cliquez sur le lien pour en savoir plus sur le sous- [maître](#)

Boutons Cuelist

The image displays two cue list tables and a control interface. The top-left table lists cues such as 'Shutter open', 'Intensitie all', 'Red8', 'Gobo3', 'Mov Rectangle', and 'Prism'. The top-right table lists cues like 'Shutter open', 'Intensitie all', 'Blue9', 'Gobo2', 'Pan Sine', 'Tilt Sine', 'G1-Rot.s CW', 'Prism Rot.s CCW', 'par 64-2 chase1', and 'par 64-4 chase'. The bottom interface shows a 'Fast cue buttons' window with a grid of buttons, a 'Release All' button, and a 'Disable Buttons' button. Red arrows indicate the mapping between the cue tables and the button grid.

Avec les boutons Cuelist, vous pouvez jouer 20 séquences en appuyant simplement sur un bouton.

La photo ci-dessus montre un exemple de la manière dont vous pouvez créer votre fichier cuelist, mais il existe différentes façons de le faire.

-Cue Normal, juste une pression sur un bouton.

-Cue Time code

-Cue Load cuelist uniquement

Voir les [boutons Cuelist](#)

Remarque: un fichier Cuelist pour les boutons Cuelist enregistre également le code temporel HH: mm: ss et



Config Submaster

Une autre façon de charger des séquences dans la mémoire consiste à utiliser “Submasters” (SM).

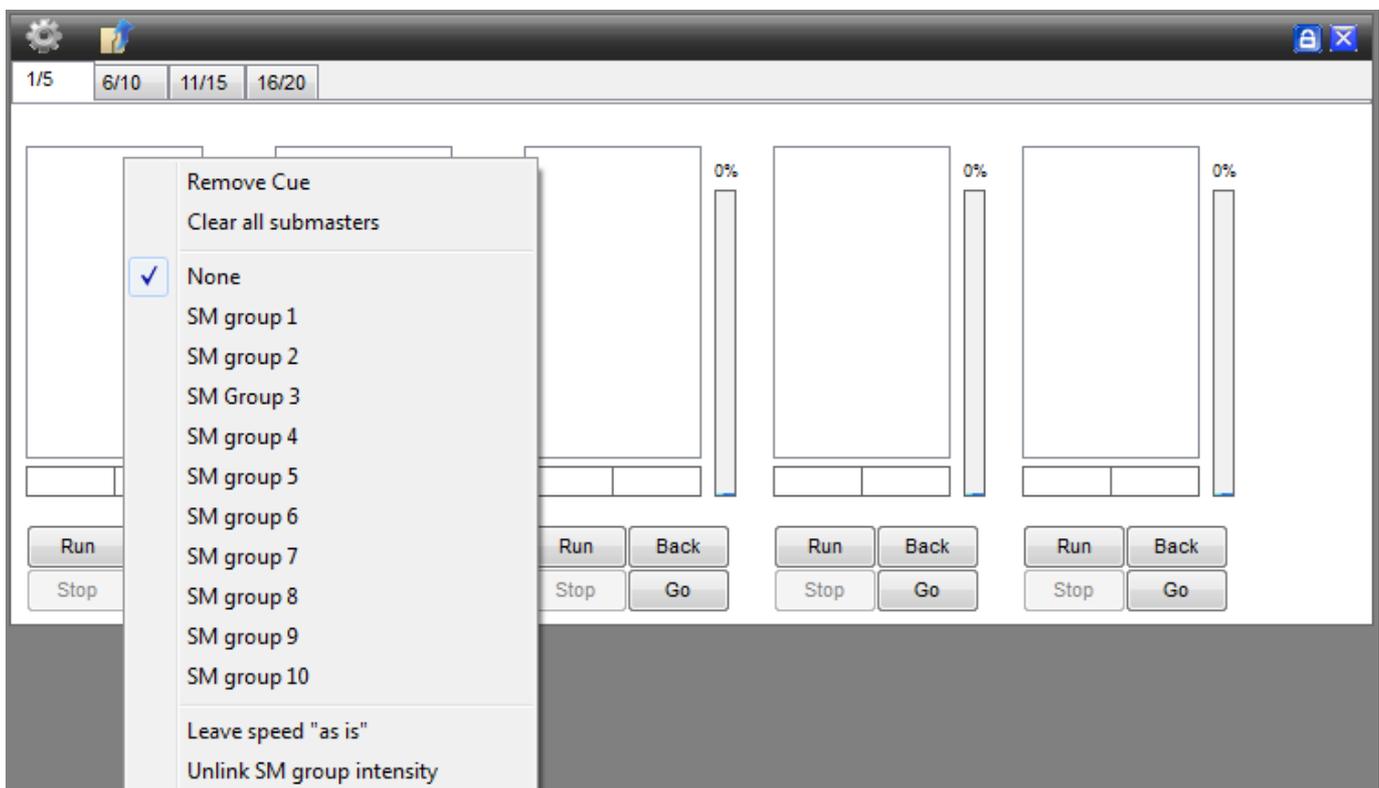
Avec le sous-maître, les séquences sont regroupées dans un fichier cue, puis chargées dans une boîte de sélection «submaster».

Une seule des séquences du fichier de repère / zone de sélection «SubMaster» peut être sélectionnée à ce moment-là et chargée dans la liste des mémoires dans la fenêtre de repère.

Regardez aussi:

- [Relation Cue - Séquence](#)
- [Utilisation de cues et de submasters](#)

Config Submaster



L'icône “Cog”, ici vous pouvez activer “Démarrer / arrêter le contrôle du fader” ou ajouter votre “Cue”.

- Démarrer / arrêter le contrôle du fader, lorsque sélectionné, une séquence en cours s'arrête lorsque l'intensité du submaster est tirée jusqu'à zéro ou zéro. Vous remarquerez que le SM en surbrillance n'est plus mis en évidence lors de ce contrôle et va recommencer à courir et à re-souligner lorsque l'intensité est tirée au-dessus de zéro ou nulle.

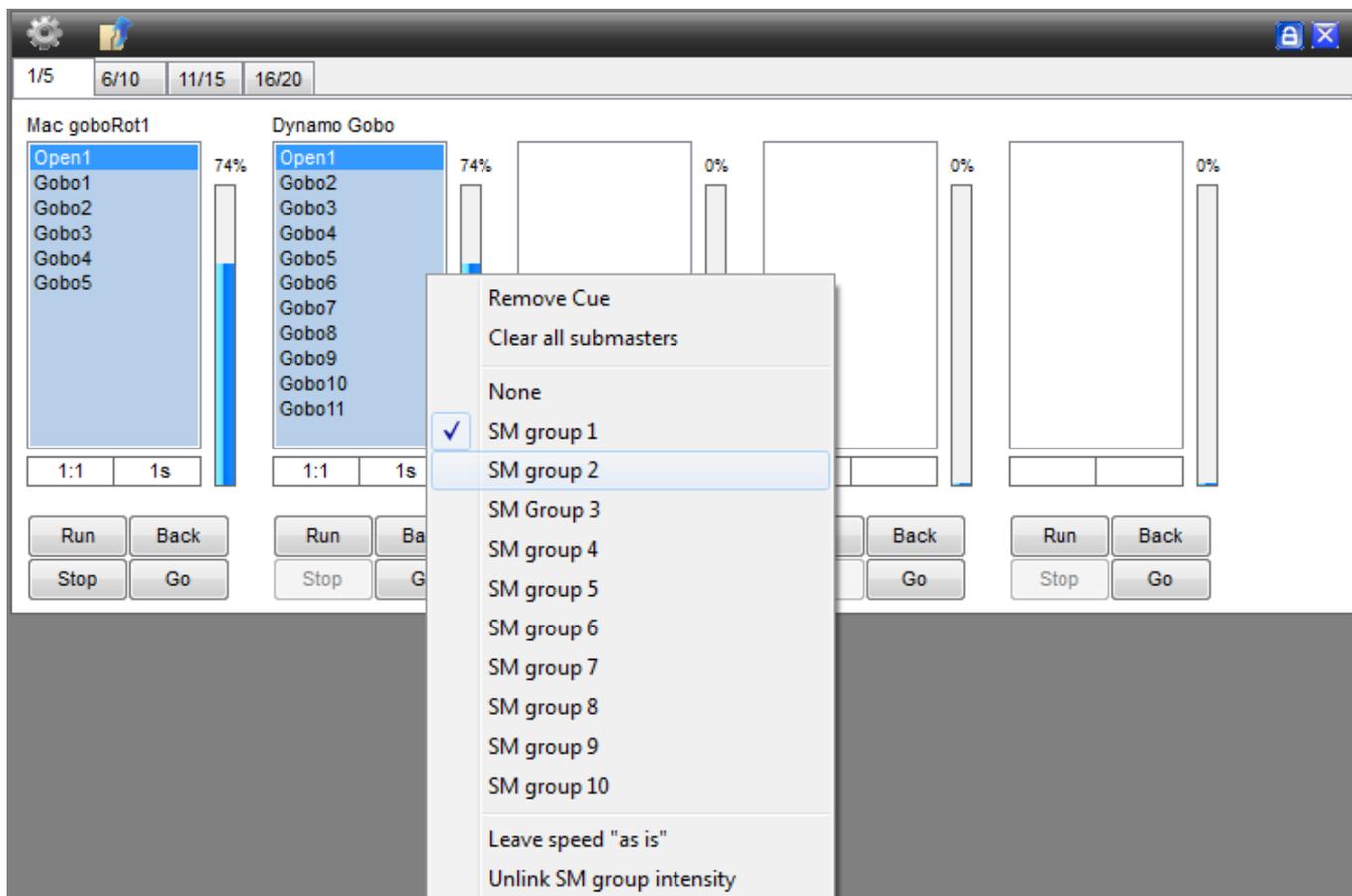
Si vous appuyez avec le bouton droit de la souris sur un Submaster (SM), une fenêtre apparaît avec le contenu suivant.

- Remove Cue, supprime uniquement la mémoire du submaster sélectionné.
- Effacer tous les submasters, efface tous les submasters

- Groupe SM 1 ~ 10
- Laissez la vitesse «en l'état», elle restera comme si vous appuyiez sur Run au lieu de revenir à 100%.
- Dissociez l'intensité du groupe SM pour dissocier le curseur d'intensité. disponible uniquement si vous utilisez des groupes SM!

Vous pouvez le faire avec tous les submasters individuels 1 ~ 20

Groupes de sous-mâtres



Avec les groupes de submaster, vous pouvez relier deux submasters ou plus.

cela signifie donc que si vous appuyez sur Exécuter sur SM1, SM2 s'exécutera également. Il en va de même pour Intense.1 et 2 si vous les faites glisser.

Vous pouvez avoir un total de 10 groupes sm si vous le souhaitez ou aucun groupe du tout.

avec «dissocier l'intensité des groupes Sm», le curseur d'intensité SM sera dissocié afin que vous puissiez contrôler les deux curseurs d'intensité séparés.

Fonctions d'intensité (HTP)

Ok, vous avez un Parcan et vous faites une séquence vraiment facile, 1 étape longue et la valeur à 255.

Maintenant, sauvegardez et sauvegardez le en tant que Cue, mettez ceci dans 2 Submasters différents, sur:

SM1: le curseur d'intensité est défini sur 70%

SM2: le curseur d'intensité est réglé sur 50%

maintenant 2 différents submasters contrôlent UN parcan

Et la sortie sera de 70%, à partir de SM1.

Maintenant, si vous abaissez le curseur de SM1 à 40%
La sortie sera alors à 50% de SM2.

GARDER À L'ESPRIT C'EST UN EXEMPLE

HTP est toujours utilisé pour les parcans. (Canaux d'intensité / gradateur)

LTP

Mais vous avez également le protocole LTP (Dernières prises, priorité). Ceci est utilisé par tous les autres canaux, à l'exception du canal d'intensité.

Qu'est-ce que ça veut dire?

Cela signifie qu'une seule séquence sera reproduite à partir d'un canal de projecteur.

Par exemple, prenez les canaux Pan / Tilt.

Si SM 1 a une séquence en mouvement (comme une forme) et que SM 2 a une position statique, les deux séquences ne seront pas exécutées en même temps. Au lieu de cela quelle que soit la séquence était

commencé en dernier va courir.

Boutons de dérogation

Les boutons de dérogation servent à définir une scène. Il s'agit en principe d'un contrôle manuel étendu des appareils et ne doit pas être confondu avec une lecture de séquence bien qu'il utilise une séquence pour enregistrer les paramètres de contrôle des appareils.

Si la séquence associée au bouton de substitution contient plus d'étapes, seule la première étape / scène est utilisée.

Un exemple simple pourrait être le contrôle de la couleur où certains luminaires doivent être en rouge et d'autres doivent être en bleu.

Avec la commande manuelle, il y aura beaucoup de choix de luminaires et de couleurs. L'alternative consiste à enregistrer ceci en tant que scène et à l'attacher à un bouton de substitution.

Il ne reste plus qu'un seul bouton à appuyer et la scène est définie.

Cela peut bien entendu aussi être fait en ajoutant la séquence à une mémoire puis en utilisant l'une des possibilités de lecture.

L'utilisation des boutons de dérogation, des sous-maîtres ou des boutons de chargement rapide pour effectuer ces réglages de scène revient à l'utilisateur, qui détermine ce qui fonctionne le mieux.

Les valeurs de la scène sont transmises en tant que valeurs de substitution afin qu'elles aient la priorité la plus élevée dans Freestyler.

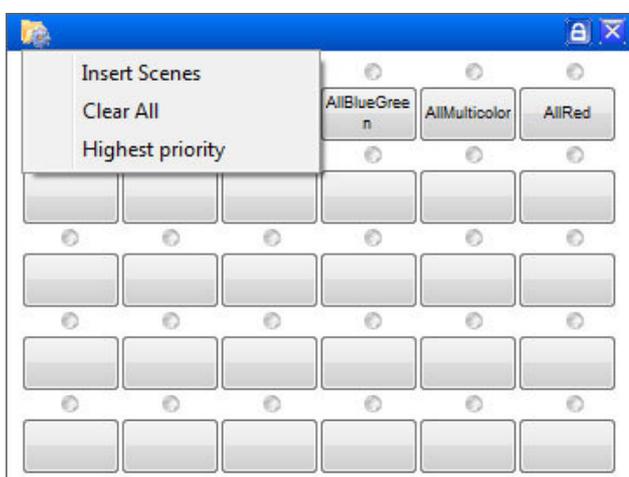
Les boutons peuvent être configurés comme verrou (on / off) ou flash. Ces boutons peuvent être utilisés pour contrôler les flashes, les powerpacks dmx, les mouvements à partir de la fenêtre panoramique / inclinaison et d'autres types de scènes spéciales.

Sur la figure ci-dessous, des fonctions de substitution telles que "ALLbluegreen", "Allmulticolor", "allred" sont utilisées.

Mais presque toutes les séquences avec SEULEMENT une étape (à l'exception des canaux qui utilisent HTP) peuvent avantageusement être placées sur les boutons Remplacer.

Essayez-le avec des fonctions comme celle-ci pour vous faire une idée.

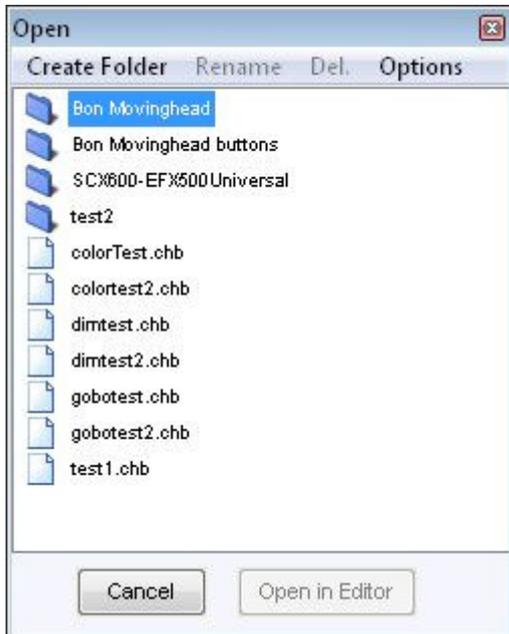
- Liste non ordonnée Item-Gobo (sélection de gobos)
- GoboRot. (Lent / moyen / rapide)
- Couleur (choix de couleur)
- Strobe (lent / moyen / rapide) et pour le stroboscope FixtureType séparé comme Ledpar / Strobe / MH-Scan)
- Iris (marche / arrêt)
- IrisRot. (Lent / moyen / rapide)
- Gel (faible / moyenne / élevée)



Ignorer les options du bouton.

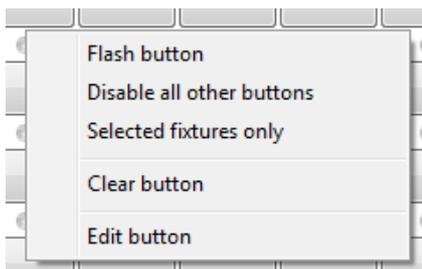
- Insérer une scène

- Tout effacer
 - Priorité la plus élevée: si «coché», les boutons de priorité ont priorité sur les valeurs de remplacement manuelles.
- sinon, les valeurs de remplacement manuelles ne seront pas modifiées.
- Pour configurer ces boutons:
- Appuyez sur la roue dentée dans le coin gauche et cliquez sur «Insérer des scènes». La fenêtre ouverte apparaît.
 - Faites glisser une séquence ou une scène de la fenêtre ouverte à l'un des boutons.



Options supplémentaires:

Faites un clic droit sur un bouton et vous pouvez définir d'autres options pour tous les 180 boutons indépendants.



- bouton flash
- Cochez "Désactiver tous les autres boutons" Si vous souhaitez désactiver tous les autres boutons lorsque vous sélectionnez ce bouton
- appareil sélectionné seulement
- Bouton d'effacement
- bouton Modifier

Vous voulez plus de boutons?

Si vous voulez plus de boutons, vous pouvez créer jusqu'à 6 pages avec 30 boutons chacune (180 boutons). Faites un clic droit sur un onglet et cliquez sur "Ajouter une page".

Regardez aussi [Triangle bleu](#)

Timecode

Il existe deux types de codes temporels dans FreeStyler - le code « **Elapsed** » et le code « **Realtime** ».

Différences

Le code temporel ' **Elapsed** ' compte à partir de 00:00:00 (signifie HH: MM: SS) *[vous l'utiliserez pour les spectacles lumineux]* . Le code temporel "Temps **réel** " utilise l'heure locale de votre ordinateur *[vous l'utiliserez pour démarrer une scène à une heure précise]* .

Activer le timecode

Pour activer le code temporel " **Elapsed** ", suivez les étapes décrites dans cette vidéo:

<http://www.youtube.com/watch?v=DJxFWBDpHwg>

Pour activer le code temporel en **temps réel** , suivez les étapes décrites dans cette vidéo:

<http://www.youtube.com/watch?v=AaNPTE0lpJ4>

Utiliser le timecode

Entrez dans chaque ligne d'une scène que vous souhaitez utiliser avec le code temporel, dans le champ 'HH: MM: SS' l'heure souhaitée. Lorsque vous utilisez le timecode " **Elapsed** ", il vous suffit de cliquer sur le bouton " **Démarrer** ", puis le chronomètre démarre. Avec « **Freeze** », vous pouvez conserver l'heure et avec « **Reset** », vous pouvez le réinitialiser.

Utilisation de DMX400

DMX400 est un chasseur intégré avec 9 programmes prédéfinis pouvant contrôler jusqu'à 12 canaux. Le chaser est un séquenceur simplifié qui active et désactive les canaux dans un ordre donné. Voici les 9 programmes prédéfinis.

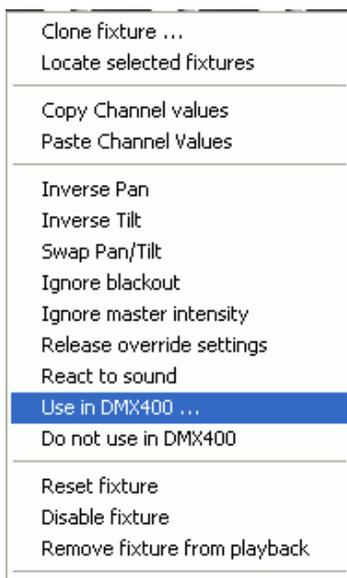
Le Chaser peut être utilisé sur tous les appareils ayant un canal d'intensité ou des canaux RVB définis. Si un pack de gradateurs est utilisé comme appareil, chaque canal doit être défini comme canal d'intensité.

Lorsque des appareils RGB sont utilisés, le chaser peut être configuré pour changer de couleur de différentes manières.

Configuration.

Sélectionnez le nombre de canaux à contrôler.
Il peut être 4, 6, 8 ou 12.

Les projecteurs que le DMX400 doit contrôler doivent être ajoutés comme projecteurs Freestyler normaux. Lien vers Ajouter des fixtures. [Ajouter et supprimer des projecteurs dans FreeStyler](#)
Faites un clic droit sur les projecteurs sélectionnés, sélectionnez «Utiliser dans la DMX400» dans le menu contextuel.

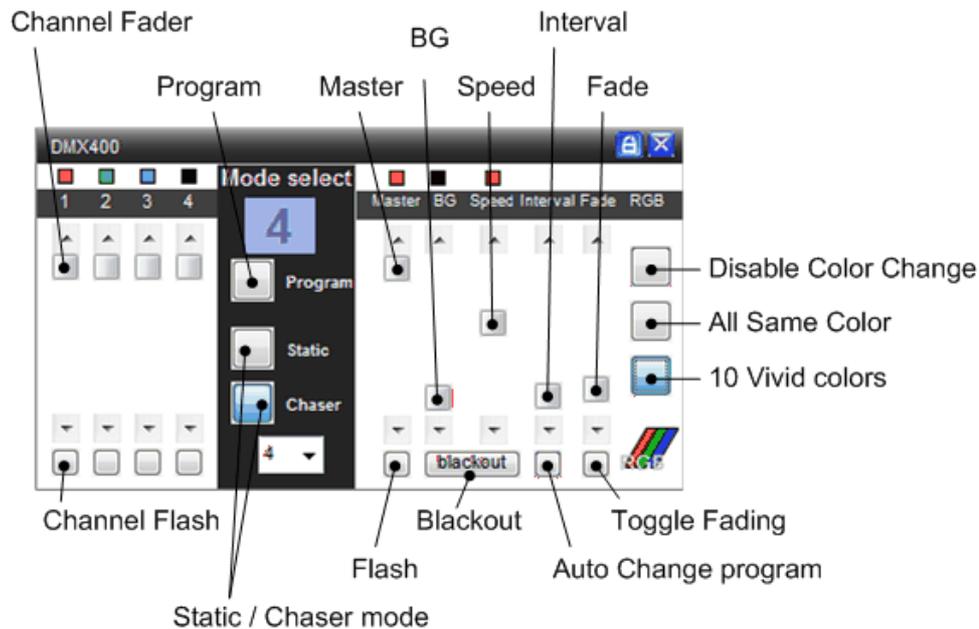


Remarque: c'est également l'endroit idéal pour déconnecter les appareils de la DMX400.

Lorsque les appareils sont sélectionnés, cette fenêtre contextuelle apparaît et les canaux DMX400 doivent être corrigés.



Contrôle DMX400



Canal.

Chaque canal a un fader qui définit l'intensité de chaque canal. C'est la valeur qui sera utilisée lorsque le chaser commutera sur le canal.

Ci-dessous, le fader est un bouton flash. Ceci est utilisé pour allumer le canal à tout moment.

Au-dessus du fondu se trouve un petit carré qui surveille le canal. C'est l'intensité et la couleur que l'on peut voir.

Sélection du mode.

Le programme est utilisé pour passer à la séquence suivante dans le chaser. Le programme en cours ne peut être vu ci-dessus.

Static / Chaser est utilisé pour basculer entre le mode Chaser et un mode statique dans lequel le programme est arrêté ou gelé.

Master Control.

Maître

Il s'agit de l'intensité principale et sert à régler l'intensité globale sur tous les canaux de la DMX400.

BG

Ceci est utilisé pour régler l'intensité lorsque les canaux sont désactivés. Cela peut être utilisé pour garder une petite lueur dans le luminaire.

La vitesse

Est utilisé pour ajuster la vitesse à laquelle les pas sont décalés.

Intervalle

Ceci est utilisé pour ajuster le décalage de programme automatisé de temps.

Il détermine pendant combien de temps un programme doit être exécuté avant de passer au programme suivant.

Cette fonction doit être activée avec le bouton de programme de changement automatique.

Fondu

Ce fader permet de régler le temps d'allumage et du temps de la lampe. Cette fonction doit être activée avec le bouton Basculer en fondu.

Bouton flash.

Allume tous les canaux tant que le bouton est enfoncé.

Bouton d'interdiction.

Éteignez tous les canaux et tous les appareils.

Bouton de programme de changement automatique.

Effectue un changement automatique d'un programme à l'autre.

Basculer le bouton de fondu.

Ceci active et désactive la fonction de fondu.

Lorsqu'il est désactivé, le passage d'une étape à l'autre est instantané.

Lorsque le quart de travail est en train de disparaître progressivement.

RVB.

Lorsque des appareils RGB sont utilisés, le DMX400 peut également changer de couleur pendant le programme.

Désactiver le changement de couleur.

Cela arrête la couleur dans le paramètre qui sont présents quand il est arrêté.

Tous de même couleur

Un programme exécute toutes les étapes dans la même couleur, puis déplace la couleur et exécute à nouveau toutes les étapes.

Exemple. Toutes les étapes seront préformées en rouge, puis passeront au bleu et les étapes seront répétées, etc. pour toutes les couleurs.

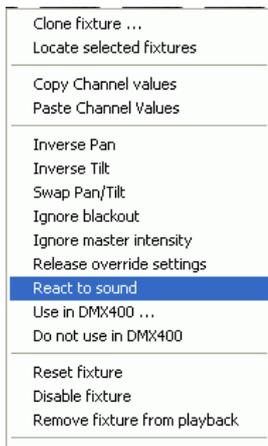
10 couleurs vives

Ici, la couleur changera pour la lampe dans l'étape. La première lampe peut être bleue et le prochain allumeur peut être vert. La prochaine fois que la lampe est allumée, elle aura une nouvelle couleur.

Contrôle du son.

La poursuite peut être contrôlée par le son à partir du module de son à 2 lampes.

Faites un clic droit sur les appareils sélectionnés et sélectionnez "Réagir au son" dans la fenêtre contextuelle.



Pour activer le module [Sound to Light](#), voir [Interface Sound to Light](#)

Remarque: lors de l'exécution simultanée de séquences: le chaser ne fonctionne que lorsque, dans une séquence, les canaux correspondants sont réglés sur «off». Si, dans une séquence, les mêmes canaux sont marqués «Fade» ou «Snap», la séquence est prioritaire et les canaux DMX400 sont ignorés.

Exécuter la commande

Vous pouvez utiliser la ligne de commande dans deux modes:

mode de mode de canal: "1 @ 100" -> le canal un règle la valeur de dmx sur 100% (255)

"1 / 5-3 @ DMX128" -> canal 1 à 5 sauf le canal 3 définit la valeur 50% (128)

Mode de fixation:

"1 @ 100" -> l'appareil 1 règle l'intensité à 100% (255)

"1 / 5-3 @ DMX128" -> appareil 1 à 5 sauf l'appareil 3 règle l'intensité à 50% (128)

"1 + 4COLOR @ DMX20" -> les appareils 1 et 4 règlent le canal de la roue de couleurs sur 50

"GoboROT @ DMX230" -> la ou les images sélectionnées définissent le canal de rotation du gobo sur 230

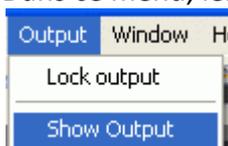
			Exemples
Clé	Une fonction	Commander	Commande execute
[Entrer]	Exécuter		
[@]	"À", définit le niveau / intensité	"1 @ 100"	Règle l'intensité du luminaire sur 100% (255)
[DMX]	Valeur DMX	"1 @ DMX100"	Règle l'intensité du luminaire à 39% (100)
[+]	Et	"1 + 3 @ 75"	Règle l'intensité des appareils 1 et 3 à 75% (192)
[/]	À travers	"1/10 @ 50"	Règle les appareils entre 1 et 10 à 50% (128)
[-]	Sans / sauf	"1 / 10-5 @ 25"	Règle les appareils 1 à 10 sans / sauf l'appareil 5 à 25% (64)
[CLR]	Effacer la ligne de commande		
[BS]	Espace arrière		
[décalage]	Utiliser des fonctions de décalage (attributs)	"3 @ GOBODMX100"	Règle le canal de gobo pour le luminaire 3 à 39% (100)

Combinaisons de touches pour les attributs

Clés	Attribut
[shift] + [0]	LA POÊLE@
[shift] + [1]	INCLINAISON@
[shift] + [2]	COULEUR@
[shift] + [3]	GOBO @
[shift] + [4]	PRISME@
[shift] + [5]	CYAN @
[shift] + [6]	MAGENTA@
[shift] + [7]	JAUNE@
[shift] + [8]	prismROT @
[shift] + [9]	goboROT @

Menu de sortie DMX

Dans ce menu, les options Verrouiller la sortie et Afficher la sortie sont disponibles.

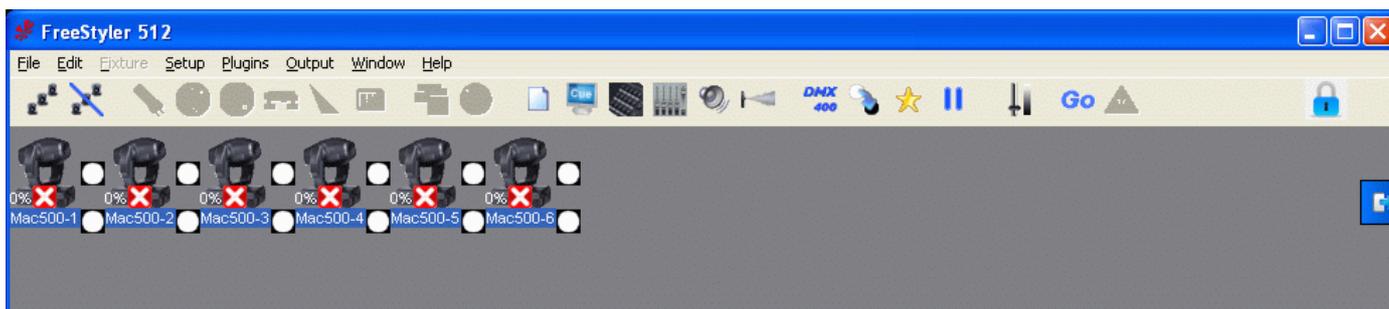


Verrouiller la sortie

Cette fonction gèle la sortie de FreeStyler.

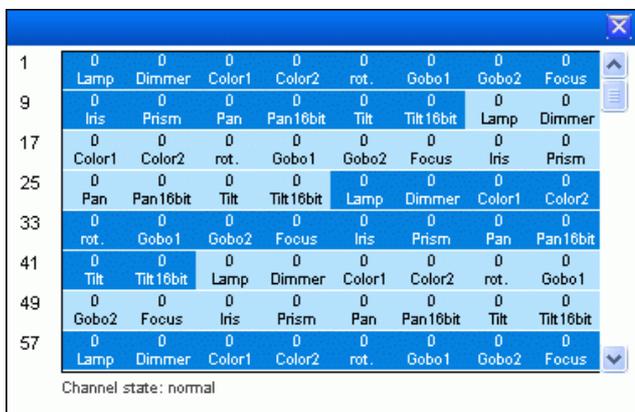
Tous les appareils recevront un cadre rouge et un cadenas apparaît dans la barre de menu (côté droit).

Pour déverrouiller, cliquez à nouveau sur «Verrouiller la sortie».



Afficher la sortie

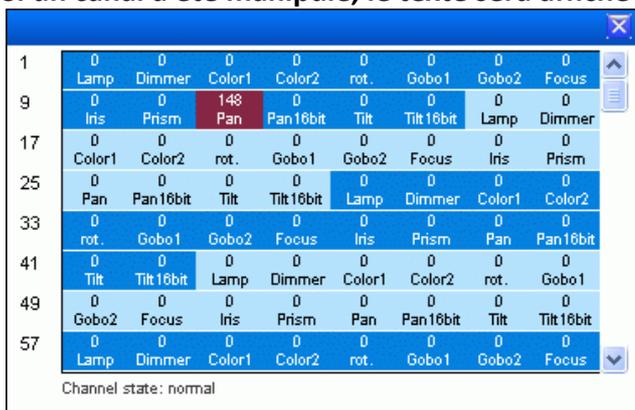
Cette fenêtre surveille la valeur de sortie réelle sur les canaux.



1	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lamp	Dimmer	Color1	Color2	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus
9	0	0	0	0	0	0	0	0
	iris	Prism	Pan	Pan16bit	Tilt	Tilt16bit	Lamp	Dimmer
17	0	0	0	0	0	0	0	0
	Color1	Color2	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus	iris	Prism
25	0	0	0	0	0	0	0	0
	Pan	Pan16bit	Tilt	Tilt16bit	Lamp	Dimmer	Color1	Color2
33	0	0	0	0	0	0	0	0
	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus	iris	Prism	Pan	Pan16bit
41	0	0	0	0	0	0	0	0
	Tilt	Tilt16bit	Lamp	Dimmer	Color1	Color2	rot.	Gobo1
49	0	0	0	0	0	0	0	0
	Gobo2	Focus	iris	Prism	Pan	Pan16bit	Tilt	Tilt16bit
57	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lamp	Dimmer	Color1	Color2	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus

Channel state: normal

Si un canal a été manipulé, le texte sera affiché en blanc sur un fond rouge.



1	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lamp	Dimmer	Color1	Color2	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus
9	0	0	148	0	0	0	0	0
	iris	Prism	Pan	Pan16bit	Tilt	Tilt16bit	Lamp	Dimmer
17	0	0	0	0	0	0	0	0
	Color1	Color2	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus	iris	Prism
25	0	0	0	0	0	0	0	0
	Pan	Pan16bit	Tilt	Tilt16bit	Lamp	Dimmer	Color1	Color2
33	0	0	0	0	0	0	0	0
	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus	iris	Prism	Pan	Pan16bit
41	0	0	0	0	0	0	0	0
	Tilt	Tilt16bit	Lamp	Dimmer	Color1	Color2	rot.	Gobo1
49	0	0	0	0	0	0	0	0
	Gobo2	Focus	iris	Prism	Pan	Pan16bit	Tilt	Tilt16bit
57	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lamp	Dimmer	Color1	Color2	rot.	Gobo1	Gobo2	Focus

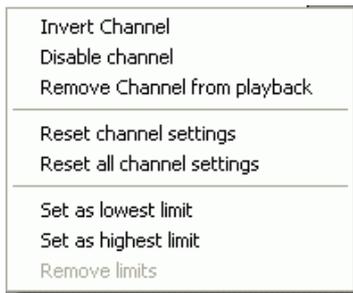
Channel state: normal

La manipulation peut être un patch sur un autre canal ou un décalage de correction.

Voir: [Patch](#) et [correction](#)

REMARQUE: cette fenêtre affiche la valeur DMX réelle (la vue 3D peut agir différemment de cette fenêtre).

En cliquant avec le bouton droit sur une chaîne, le menu contextuel ci-dessous apparaît.



Inverser le canal

Cette fonction inverse la sortie.

Normalement, le fader de 0 à 100% donne la valeur DMX de 0 à 255. Inversez le fader de 0 à 100% en donnant les valeurs DMX de 255 à 0.

Désactiver le canal

Désactivez le canal unique pour que la valeur de ce canal ne change pas, mais conserve la valeur à partir du moment où il a été désactivé.

Supprimer le canal de la lecture

Supprimer le canal de la lecture, arrête les canaux qui sont actifs dans les boutons Submaster, Cue, Cuelist. Voir aussi: [triangle de priorité / triangle bleu](#)

Réinitialiser les paramètres de canal

Supprimez la limite la plus basse, la limite la plus élevée, inversez, désactivez, appliquez des correctifs et corrigez pour un seul canal.

Réinitialiser tous les paramètres de canal

Comme ci-dessus mais pour tous les canaux.

Définir comme limite la plus basse

Est défini en déplaçant le contrôle pour ce canal à une valeur donnée, puis "Définir comme limite la plus basse"

La valeur du contrôle ne peut pas être inférieure à cette valeur.

Il est réinitialisé par Réinitialiser les paramètres du canal.

Définir comme limite maximale

Comme ci-dessus mais juste pour la limite la plus élevée.

Supprimer les limites

Cela supprime simplement les limites définies avec «Définir comme limite inférieure» et / ou «Définir comme limite maximale».

SunTriX et LedTriX - Comment faire

introduction

SunTriX et LedTriX sont deux plug-ins matriciels pour Freestyler.

Ces plug-ins vous permettent de créer des effets attrayants et attrayants avec un grand nombre de luminaires (canaux à gradateur pour les luminaires SunTriX et RGB pour LedTriX).

Installer

Avant de pouvoir utiliser Suntrix et Ledtrix, vous devez configurer l'adressage des canaux.

1. Cliquez sur "Setup"
2. Commencez par définir les dimensions de la matrice
3. Vous pouvez utiliser le mode d'adressage automatique ou vous pouvez définir les adresses manuellement (il suffit de cliquer sur une cellule et de commencer l'édition)
 - Startaddress: Premier canal RVB ou gradateur du premier appareil utilisé
 - Chaque... ch., Sauter... ch. : Seuls les canaux RVB et gradateurs sont nécessaires, tous les canaux entre les deux doivent être ignorés.
 - Exemple: si vos appareils RVB ont 5 canaux (les 3 premiers sont RGB), vous devez alors sauter 2 canaux tous les 3 canaux.

Une fois les adresses définies, vous pouvez commencer à utiliser SunTriX et LedTriX.

Réglage précis: espacement et décalage

Spacing: utilisé pour répartir les fixtures sur l'animation

Décalage: déplace la position de départ de la matrice (en haut, à gauche par défaut)

Utilisation de SunTriX et LedTriX

Suntrix et Ledtrix ont deux calques: un calque d'animation et un calque de texte avec contrôle de l'intensité et de la vitesse et un contrôle de l'intensité principal.

Tous les paramètres peuvent être enregistrés sous un bouton macro

- Animation: cliquez sur une animation de la liste pour lancer l'animation.
- Texte: saisissez votre texte, votre couleur, votre police et cliquez sur définir.
- Réglez la vitesse et l'intensité
- Appuyez sur la touche "Shift" et appuyez sur un bouton de macro.
- Rappelez une macro avec les raccourcis clavier F1... F12.

Animations personnalisées

Les animations sont des animations GIF standard non transparentes.

Copiez vos fichiers .gif dans le répertoire d'animation ("\\ Plugins \\ Animations" et "\\ Plugins \\ Ledanimations")

Suntrix convertit automatiquement les animations colorées en niveaux de gris.

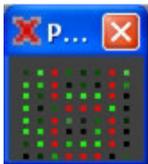
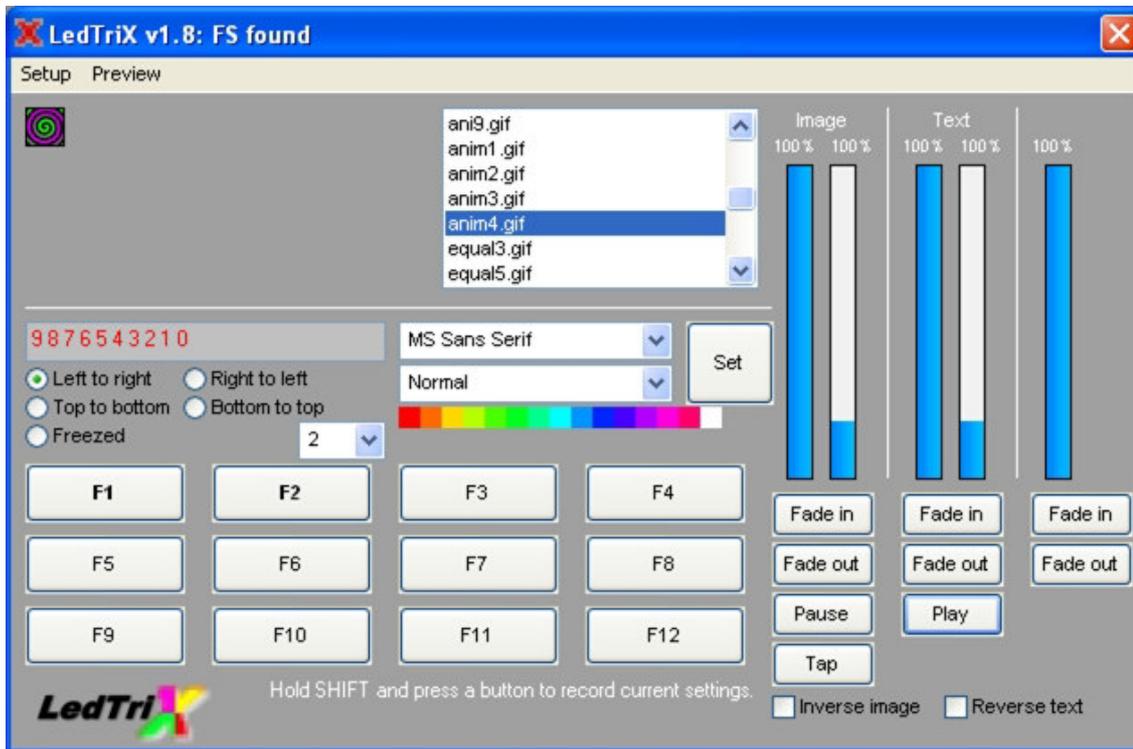
Remarque

Toutes les informations ci-dessus proviennent du **fichier howto.pdf de Suntrix et de Ledtrix**, disponible dans le dossier d'installation de FreeStyler.

LedTriX - Fenêtre principale

Avec LedTriX, il est possible de contrôler une image animée et un texte en même temps. Il est fondamentalement possible de sélectionner une image, d'entrer un texte et de contrôler l'intensité, la vitesse, etc. des deux parties séparément.

La sortie sur la matrice peut être surveillée dans la fenêtre «Aperçu». La fenêtre d'installation est décrite dans: [LedTriX: fenêtre d'installation](#)



Texte

La saisie de texte consiste à saisir du texte. La police, le style, la taille et la couleur du texte peuvent être définis.

Aucun texte n'est affiché avant d'appuyer sur le bouton «Set»

Remarque: pour l'instant, les tailles inférieures à 10 ne sont pas définies / mises à l'échelle correctement.

Il y a un contrôle de direction. Cela peut déplacer le texte de "De gauche à droite", "De droite à gauche", "De haut en bas" ou "De bas en haut". Si la direction du texte est modifiée lors de son exécution, la position dans laquelle il a été modifié sera conservée.

Dans l'exemple ci-dessus, le texte commence par 9 et compte à rebours. Si la direction est décalée lorsque seule la partie "2 1" est affichée, alors il ne reste que "2 1" à l'écran.

La position est au repos lorsque le texte est à nouveau défini.
L'exemple ci-dessus sera centré autour de «5 4» lorsque la direction Haut vers le bas est lancée.

"Freezed" est juste un autre moyen que Pause pour empêcher le texte de rouler.

Macro

Comme indiqué dans le panneau "Maintenez SHIFT et appuyez sur un bouton pour enregistrer les réglages actuels".

Lorsqu'une macro est enregistrée, le nombre F devient gras. "F1"

La macro sera également présente après le redémarrage du Freestyler.

Les boutons peuvent être sauvegardés et effacés par «clic droit» dessus.

Contrôle

Image

Faders

Il y a 2 faders «Master Image» et «Speed»

Fondu entrant et sortant.

Est un moyen automatisé d'afficher des images en fondu à un taux horaire fixe.

Jouer pause

Ceci est utilisé pour démarrer et mettre en pause l'animation. Il est également utilisé pour redémarrer l'animation après l'utilisation de «Tap» ou après la fermeture du menu de configuration.

Robinet

«Tap» sert à déplacer le cadre de l'image un par un. Chaque fois que vous appuyez sur «Tap», l'image suivante est affichée.

Image inversée

L'inverse inverse les couleurs de l'image. Seules les images de sortie inversées (voir la fenêtre Aperçu) ne sont pas l'image de la fenêtre principale de LedTrix.

Texte.

Faders

Il y a 2 faders «Master Text» et «Speed»

Fondu entrant et sortant.

Est un moyen automatisé d'afficher et de masquer le texte avec un taux horaire fixe.

Jouer pause

Ceci est utilisé pour démarrer et mettre en pause l'animation de texte.

Il est également utilisé pour redémarrer l'animation de texte après la fermeture du menu de configuration.

Cochez la case Texte inversé

Cela inverse le texte. Il reflète réellement le texte

Il y a 1 fader «Master»

Fondu entrant et sortant.

Est un moyen automatisé d'affiner et de masquer toute la matrice avec un taux horaire fixe.

Image générale

Toutes les images LedTrix sont situées sous le fichier. c: \ FreeStyler \ Plugins \ LedAnimations \

Il est possible de supprimer des images que vous n'utilisez jamais ou de générer votre propre gif d'animation, puis de le copier à l'emplacement ci-dessus.

Un programme gratuit comme GIMP 2 peut être utilisé pour créer des gifs animés. www.gimp.org

Il convient de penser à la taille des images car, à l'heure actuelle, seuls 512 canaux dmx sont disponibles, ce qui limite la taille de la matrice à 170 points ou 13 x 13. Cela signifie qu'il est inutile de générer des images de plus de cent pixels.

La plupart des images du dossier d'animation ont une taille de 20 x 20 ou 40 x 40, mais certaines sont de 6 x 6, 10 x 10, 15 x 15, 8 x 14.

Comme on peut le voir sur la figure ci-dessus, seul le centre de cette image 20 x 20 est affiché sur la matrice.

LedTrix - Fenêtre d'installation

Au lieu de décrire les paramètres pouvant être définis dans la «fenêtre de configuration», un exemple a été créé.

Il est important de noter que Ledtrix et Suntrix n'ont pas de connexion directe avec le projecteur. Si Ledtrix est configuré pour avoir un rouge dans le canal 1, il enverra ces valeurs de pixel au canal 1 même s'il s'agit d'un contrôle de mouvement pour une tête en mouvement.

Dans l'exemple, j'ai utilisé 8 x «Kam Led 800 Stripline» pour créer une matrice 8 x 8.

1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8

Chaque Kam a 8 segments qui utilisent 6 canaux DMX pour le contrôle. Les 6 canaux ressemblent à ce qui suit.

Avec LedTrix, nous souhaitons uniquement contrôler les couleurs car il s'agit d'un outil permettant d'afficher des graphiques, ce qui signifie que seuls 2, 3 et 4 présentent un intérêt.

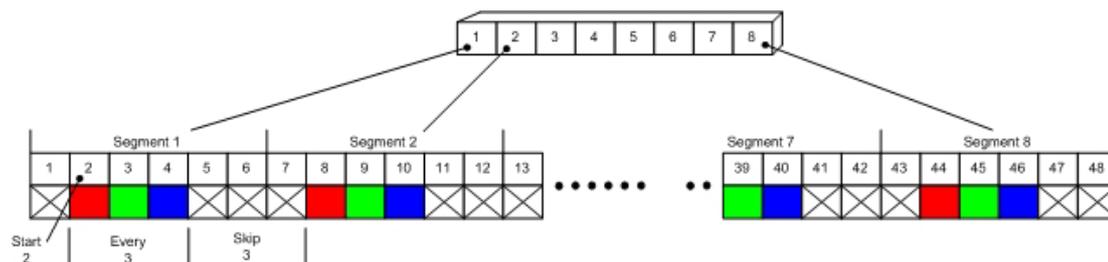
Un tripla complet Kam utilise $6 \times 8 = 48$ adresses et une matrice entière de 8 Kams utilise $8 \times 48 = 384$ adresses.

Remarque:

Dans un cas où seuls 3 canaux sont utilisés pour contrôler chaque segment, DNX 512 = 512 adresses peuvent contrôler 170 segments, ce qui donne une matrice de 13 x 13 au maximum.

DMX	Description
1	Effects
2	Red
3	Blue
4	Green
5	Strobe
6	Programs

Kam LED 800 Stripline Set à 8 segments



Tous les Kams sont placés avec des adresses DMX côte à côte. Voir la figure.

Cela donne une adresse de départ = 2 car c'est le premier segment rouge.

Et pour chaque 3 adresses, nous devons sauter 3 pour obtenir le prochain segment rouge.

Ci-dessous, ces valeurs peuvent être vues.

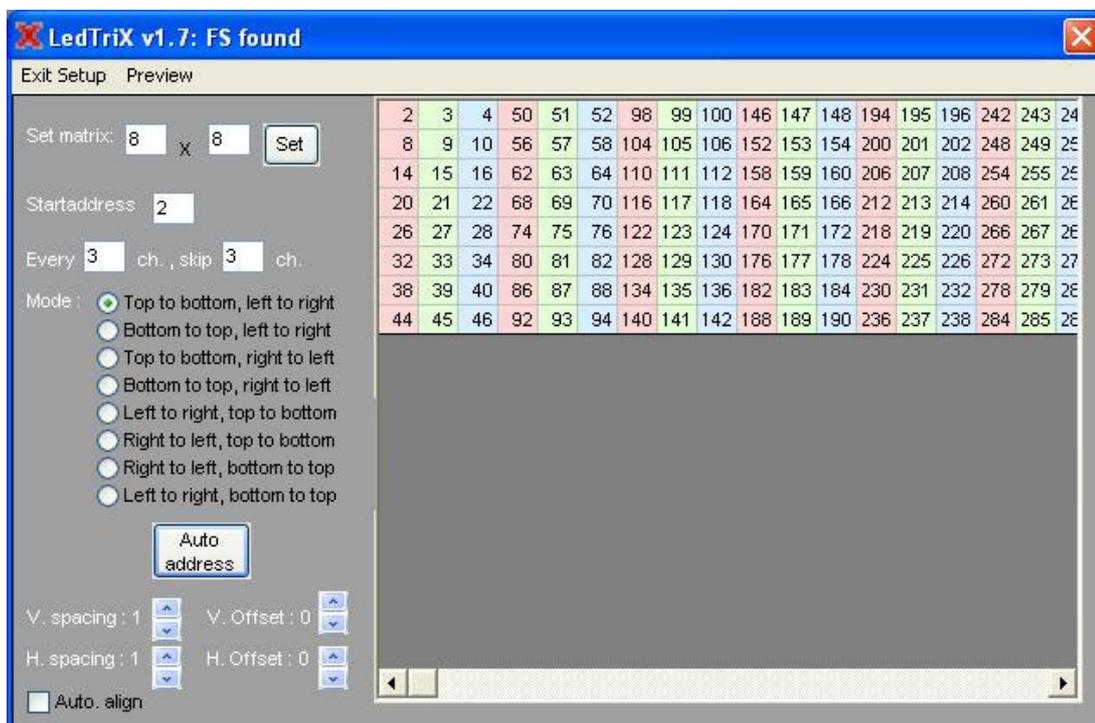
Comme le premier segment de la matrice est dans le coin supérieur gauche, l'entrée de mode «Mode» est définie sur ceci.

N'oubliez pas d'appuyer sur le bouton «Adresse auto»

En regardant dans la fenêtre couleur / adresse, les adresses peuvent être vérifiées.

Première Kam, segment 1 a adr. 2, 3, 4 et le segment 2 a adr. 8, 9 et 10.

Ceci correspond au dessin ci-dessus.



Contrôle de l'image

L'image est normalement plus grande que la matrice utilisée pour l'afficher. Certains paramètres peuvent être utilisés pour déplacer la matrice.

Voici un gif qui peut être utilisé pour montrer l'effet de ces paramètres.

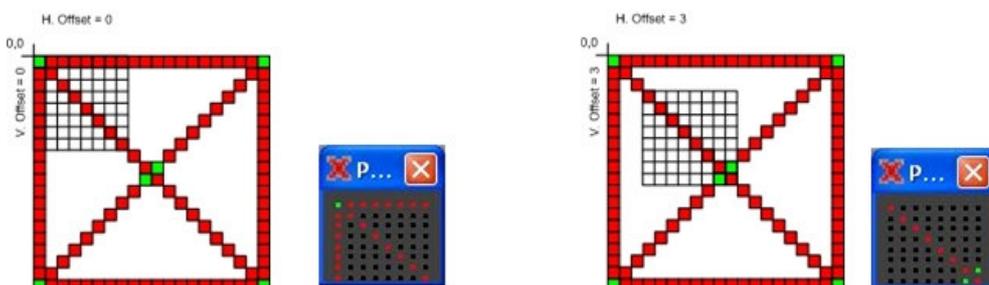


Il a été réalisé avec un programme gratuit "GIMP 2" www.gimp.org

«V. Offset et H. Offset »

C'est un moyen manuel de déplacer la matrice verticalement et horizontalement dans l'image.

Voici deux tracés avec le décalage défini à 0 et 3

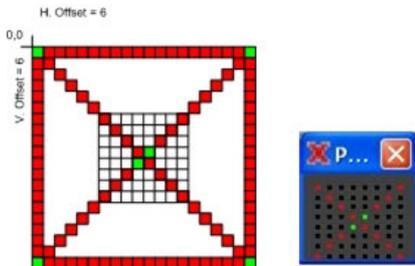


"Auto. aligner"

Si vous activez le mode Auto. aligner ensuite lorsque vous sélectionnez une image, elle sera automatiquement centrée sur la matrice.

Dans ce cas, avec une image de taille 20 x 20, les deux décalages seront automatiquement réglés sur 6. Cela se voit si vous quittez la fenêtre de configuration, sélectionnez l'image, puis revenez à la fenêtre de configuration.

Les offsets ont maintenant les valeurs 6



«V. espacement et H. Espacement »

Pour démontrer la fonction d'espacement, une matrice de 20 x 5 est utilisée.

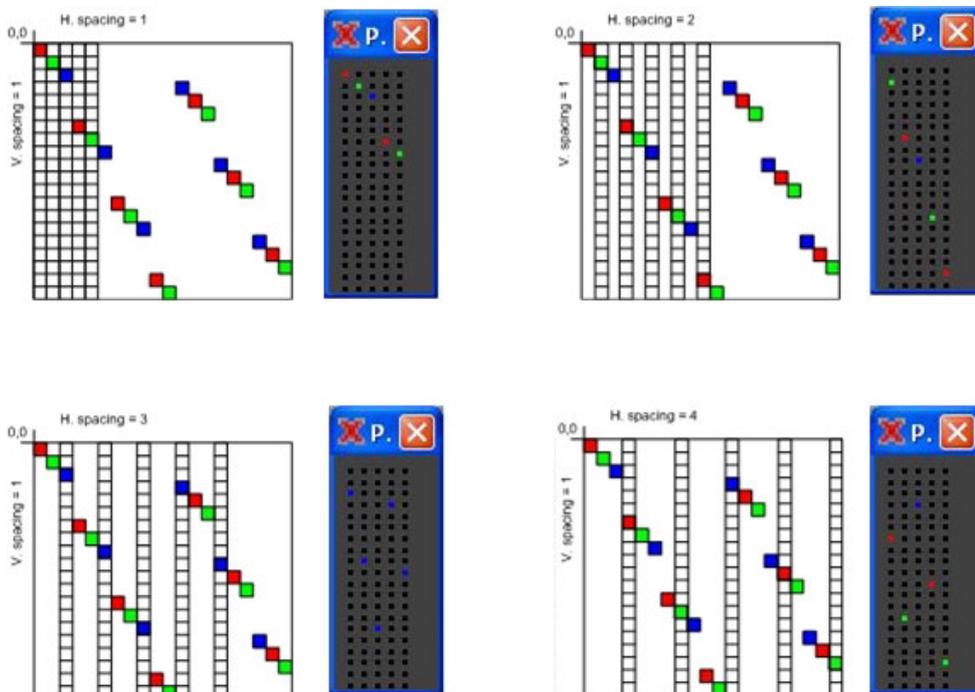
L'espacement est si vous voulez seulement monter un nombre réduit de projecteurs.

Si ces paramètres sont utilisés, l'accumulation de projecteurs doit être symétrique.

L'espacement ne commence pas au premier colon / rang, mais au colon / rang avec le numéro d'espacement.

De même, lorsque l'espacement est trop élevé et que la matrice est plus grande que l'image, l'aperçu ne fonctionne pas comme prévu.

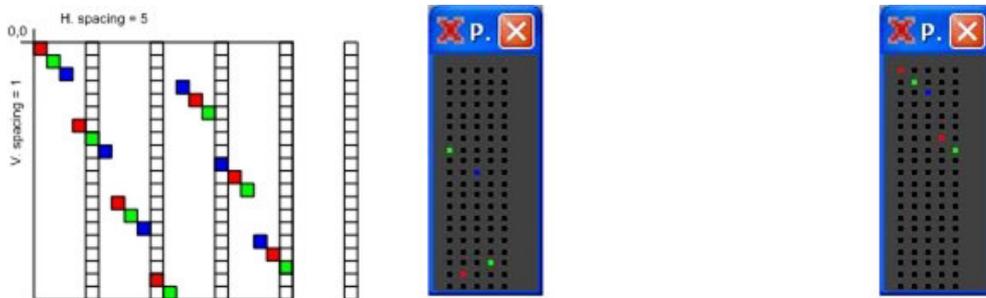
Ici, les espacements 1, 2, 3 et 4 sont indiqués.



Matrice plus grande que l'image.

Ici, les espacements sont 5 et 6 et, comme on peut le voir, la fonction n'est pas bien définie ici, donc ce réglage doit être évité.

Au niveau de l'espacement 5, un point noir apparaît sous la forme d'une expression mais l'espacement 6 donne une image sans espacement.



Images, lorsque le pixel est 3RGB couleurs les unes à côté des autres.

Les images animées sont converties en pixels RVB. Cela signifie que chaque pixel a une couleur composée de RVB.

Lorsque les led sont utilisés, il s'agit souvent d'une seule couleur et l'apparence de 3 leds uniques n'est pas la même chose qu'un pixel RVB

Exemple: Un pixel jaune sera créé avec une led rouge et une verte.

En regardant dans le luminaire RGB à 3 leds, les yeux verront une lumière rouge et une lumière verte.

Pas le jaune comme prévu.

Cela a pour conséquence que les images risquent de ne pas être conformes aux attentes, à moins que ce ne soient de véritables LED RVB utilisées.

De plus, si le projecteur place les couleurs les unes à côté des autres, comme le Revo 4 de American DJ, il faut en tenir compte.

Cela ne signifie pas que ces types de montages ne peuvent pas être utilisés, mais que les images ne se présentent pas comme prévu.

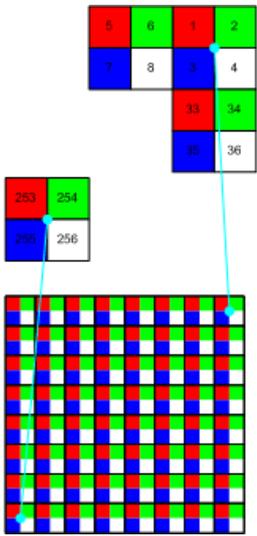
Il convient également de noter que de nombreux appareils sont livrés avec une led blanche. RGBW.

Les images ne contiennent que des informations RVB et LedTrix n'a donc aucun contrôle de blanc dans le panneau de configuration. Cela signifie que cela doit être ignoré comme ci-dessous.



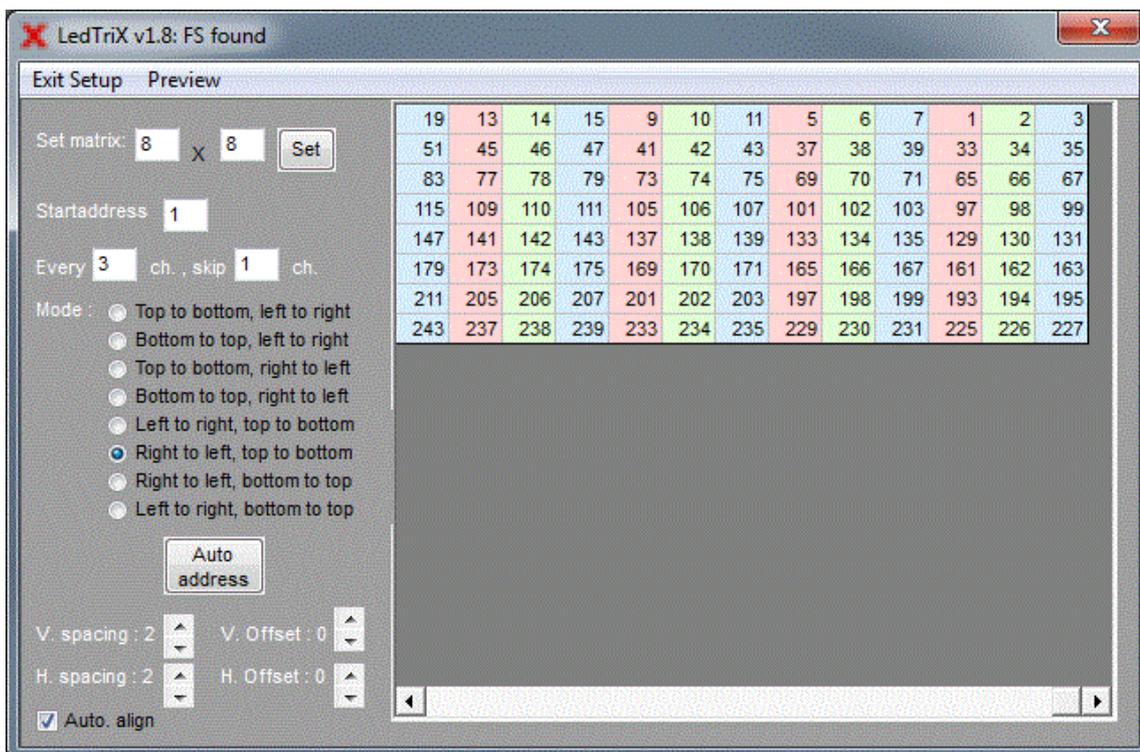
L'adresse de chaque pixel ressemblera alors à ceci.

C'est fondamentalement une matrice de 8 x 8 avec toutes les couleurs les unes à côté des autres.



Remarque: l'ordre des pixels peut être différent. La voici de gauche à droite, de haut en bas mais je n'ai pas encore de Revo 4 disponible et je n'ai donc pas pu le vérifier.

Et dans LedTriX, la configuration dans laquelle les canaux blancs sont ignorés ressemblera à ceci.



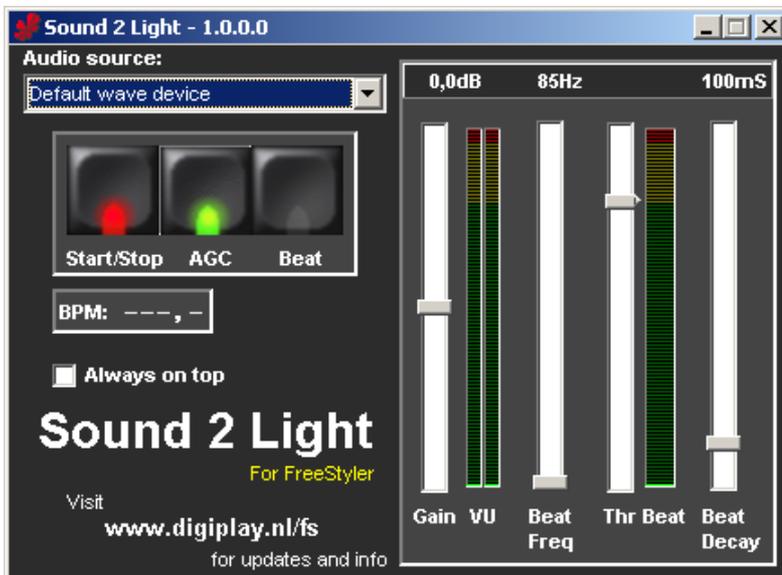
Interface Son / Lumière

Sound 2 Light est le «détecteur de battement» gratuit de FreeStyler. Il enregistre l'audio de votre carte son préférée, l'analyse et le calcul des battements. Ces moments forts sont envoyés à FreeStyler pour de beaux spectacles de lumière. vous pouvez faire en sorte que les appareils ou les séquences (y compris le DMX400) réagissent à la musique.

Cette application S2L remplace l'ancien SL.exe fourni avec FreeStyler 3.1 et les versions antérieures. Dans FreeStyler 3.2 et les versions ultérieures, cette application S2L est livrée par défaut. Cliquez [ici pour télécharger la page Web](#)

OBS: Veillez à utiliser la version la plus récente de S2L (version bêta 1.0.0.9) car la version précédente (1.0.0.5, dans le package freestyler) présente un bogue qui l'empêche de fonctionner correctement sur certaines installations.

Remarque: Le 13 mai 2013, une nouvelle version est sortie: 1.0.1.11. Cliquez [ici pour télécharger la page Web](#)



L'utilisateur du forum FS remco_k est le développeur du nouveau programme Sound 2 Light et le met à jour en permanence. Cette page décrira les fonctionnalités de la dernière version bêta 1.0.0.9, mais les fonctionnalités présentes dans la version stable et la version bêta seront indiquées.

Configuration minimale requise (toutes les versions)

- Windows 2000 / NT / XP / Vista
- Processeur Pentium III à 500 MHz ou plus
- 256 Mo de RAM
- 1 Mo d'espace disque disponible
- Une carte son avec entrée ligne, entrée micro ou un système avec microphone intégré

Caractéristiques Sound 2 Light

Version 1.0.1.11 (stable)

- Changements dans cette version depuis la version bêta 1.0.0.10:
 - [NOUVEAU] **Option de démarrage automatique** dans la configuration.
- Changements dans cette version depuis la version 1.0.0.0:
 - Ceci est la somme de toutes les notes de publication de la version bêta de la version 1.0.0.10.

Version 1.0.0.0 (stable) et ultérieure

- **Réglable Beat Decay:** définit la durée pendant laquelle le battement doit être maintenu pour éviter que plusieurs faux battements ne soient détectés en un seul battement.
- **Fréquence de battement réglable:** définit la fréquence pour la détection de battement.
- **Toujours au top:** pour rester au top.
- **Compteur de BPM**
- **AGC - Contrôle de gain automatique:**

Version 1.0.0.9 (bêta) et ultérieure

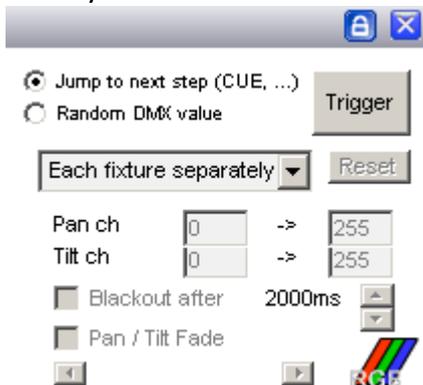
- **ATC - Contrôle de seuil automatique:** Cela peut aider à une meilleure détection des battements. Par défaut: Off, peut être activé.
- **ABC - Contrôle automatique de la perte de temps:** Pour une sortie de déclenchement de temps automatique plus stable. Ce contrôle fonctionne avec les informations du compteur de BPM. Par défaut: Off, peut être activé.
- **Multiplicateur de battement:** Le multiplicateur de battement vous permet d'envoyer jusqu'à quatre battements «virtuels» à freestyler lorsque chaque battement réel est détecté. Vous pouvez l'utiliser si vous souhaitez exécuter plusieurs étapes d'une séquence lorsqu'un seul temps est détecté. Les quatre voyants bleus situés à droite du bouton Beat indiquent l'état.
- **Diviseur de temps:** Cette fonction permet de diviser les temps par 2,4,6 ou 8. Cela signifie que tous les 2 temps (si 2 sont sélectionnés), le temps est envoyé à FreeStyler, les autres ne le sont pas. Vous pouvez utiliser cette fonction en permutant le multiplicateur / diviseur de temps avec le nouveau bouton M / D (Multiplicateur / Diviser). Lorsque vous appuyez dessus, l'interface change légèrement et les commandes deviennent des commandes de division. Lorsque vous appuyez à nouveau sur cette touche, S2L revient à la fonctionnalité Multiplicateur.
- **Séquence de démarrage :** Lorsque vous utilisez le multiplicateur de temps, vous avez la possibilité de relancer les séquences sélectionnées à l'étape 1 lorsqu'un temps réel est détecté. Cela permet de faire clignoter les stroboscopes ou autres appareils sur le temps.
- **Beat Flash:** Ceci permet à l'utilisateur d'affecter un ou plusieurs boutons de remplacement dans S2L à contrôler. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton de dérogation. Cela permet aux utilisateurs de faire de simples éclairages au rythme sans devoir utiliser les séquences multiplicateur et multi-étapes. La durée du flash peut être réglée en ms de 100 à 10 000 ms.

Utiliser le son pour allumer

Pour ouvrir la fenêtre de contrôle du son à la lumière dans Freestyler, cliquez sur l'icône «Son à la lumière» qui est un haut-parleur dans la barre d'outils de la fenêtre principale de Freestyler:



Le programme externe «sound 2 light» démarre et la fenêtre de contrôle du son à la lumière apparaît dans FreeStyler dans les modes suivants

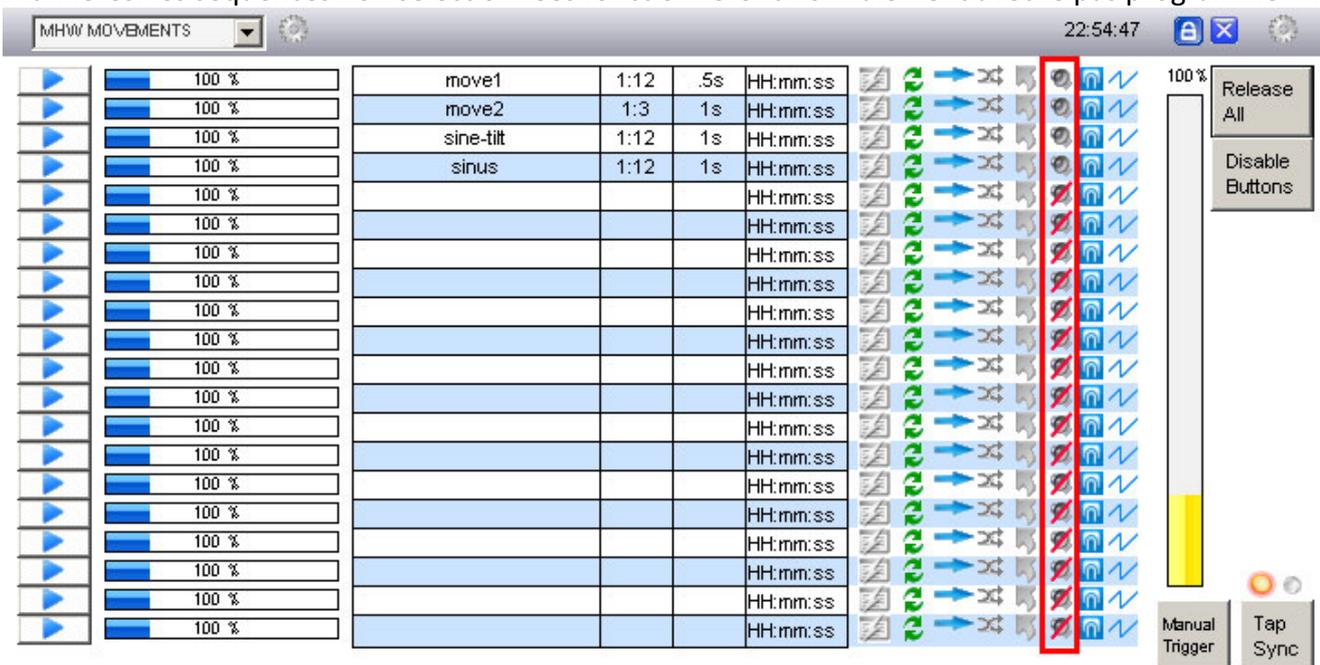


- **Passer à la scène suivante:** Contrôle les séquences en cours et le gestionnaire DMX400
- **Random DMX value:** Ceci génère des valeurs aléatoires pour les canaux suivants: gobo, couleur, pan & tilt. les options ci-dessous «Valeur DMX aléatoire» concernent uniquement ce mode.

Passer à la scène suivante

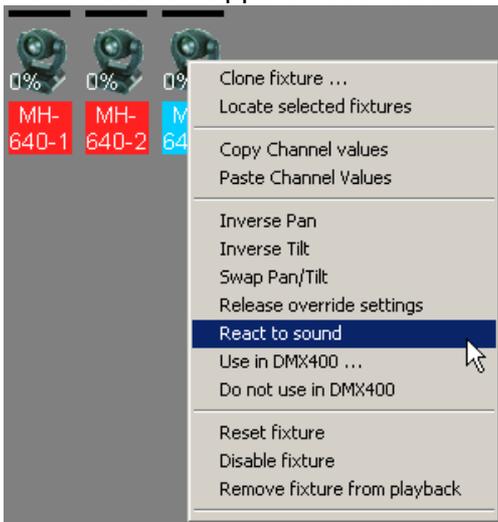
Lorsque vous utilisez ce mode, vous pouvez choisir laquelle de vos séquences est contrôlée par le temps à partir du programmateur de son à 2 lumières. Chaque temps déclenchera la séquence choisie pour passer à l'étape suivante ¹. Dans la fenêtre Cue, il y a des colonnes avec des réglages pour chaque séquence.

Cliquez sur l'icône du haut-parleur pour les séquences que vous souhaitez contrôler par le programme son 2 lumières. les séquences non sélectionnées fonctionneront normalement avec le pas programmé ².

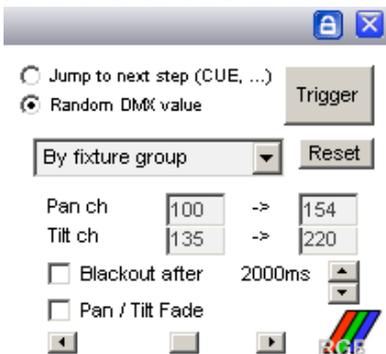


Valeur DMX aléatoire

Dans ce mode, les appareils activés pour réagir au son seront contrôlés par le contrôle du son à la lumière dans Freestyler. La commande son / lumière génère une valeur aléatoire pour les canaux suivants: gobo, couleur (roue de couleurs et RVB), pan & tilt. Permettre aux appareils souhaités de réagir au son: Faites un clic droit sur un appareil et choisissez "Réagir au son".



dans la fenêtre de contrôle vous avez les options suivantes



- **Menu déroulant**
 - **Chaque appareil séparément:** chaque appareil reçoit des valeurs aléatoires différentes des autres
 - **Par groupe de fixtures:** Chaque fixture d'un groupe reçoit les mêmes valeurs ³¹, les groupes ont des valeurs différentes.
- **Pan ch:** configurez la plage de valeurs DMX des canaux de panoramique. De cette façon, vous pouvez éviter le montage de pointer des endroits indésirables
- **Tilt ch:** configurez la plage de valeurs DMX que les canaux d'inclinaison obtiennent. De cette façon, vous pouvez éviter le montage de pointer des endroits indésirables
- **Blackout after:** avec cette option activée, l'appareil choisi pour réagir au son s'éteindra lorsqu'aucun battement n'est détecté dans un temps configurable
- **Pan / Tilt Fade:** Lorsque cette option est activée, le canal pan / tilt passe entre les valeurs. vous définissez le minuteur de fondu souhaité par la barre de défilement.

Dans les deux modes, vous devez activer la détection de battement dans le programme «sound 2 light». Dans les sections suivantes, nous décrivons comment configurer le programme «sound 2 light» en fonction de l'option choisie dans Freestyler.

dans la fenêtre principale de la version bêta 1.0.0.9, il y a 3 gros boutons avec des lumières (LED)

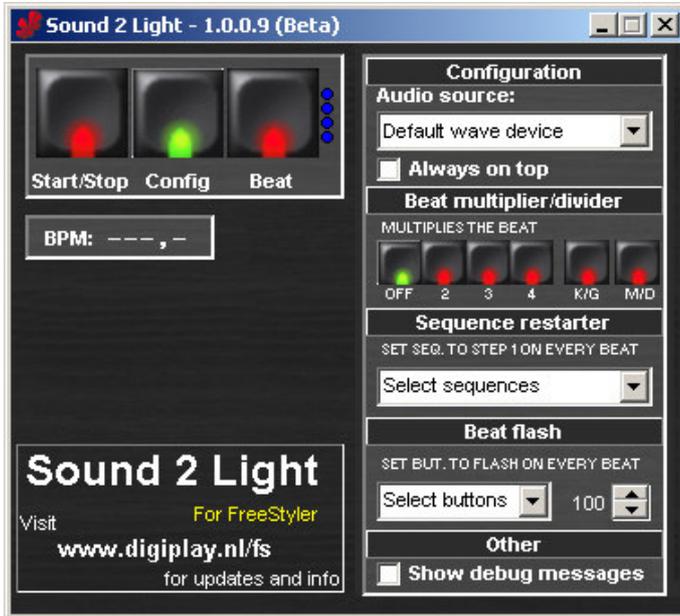


- **Start / Stop:** activer (lumière verte) / désactiver (lumière rouge) la détection de battement

- **Config:** ce bouton changera la fenêtre principale aux configurations
- **Beat:** indique avec la lumière lorsqu'un battement est détecté. De plus, en appuyant sur ce bouton, un déclencheur de temps sera envoyé à FreeStyler.

Configuration

en appuyant sur le bouton «Config» dans la fenêtre principale, vous passerez à la fenêtre de configuration dans laquelle vous pourrez configurer de nombreuses fonctionnalités intéressantes.



Configuration - Source audio

Avant d'activer la détection de battement S2L, vous devez sélectionner la source audio qui, à partir du programme S2L, effectuera la détection de battement. Cliquez sur le menu déroulant et sélectionnez une source audio. le nombre d'options peut différer pour chaque ordinateur sur lequel vous exécutez le programme S2L, en fonction du type de carte son et / ou du programme audio correspondant à l'ordinateur.



Dans cette zone de configuration, vous pouvez également choisir de sélectionner les options «Toujours au top» qui permettent au programme S2L d'être visible à tout moment.

Beat multiplicateur / diviseur



Dans cette zone, vous pouvez activer et configurer le multiplicateur / diviseur. Lorsque le bouton «M / D» est allumé en rouge, le reste des boutons s'applique à la fonction de multiplicateur de temps (comme indiqué sur l'illustration ci-dessus). cela signifie que vous pouvez configurer le nombre de battements que vous voulez que le programme S2L envoie à freestyler (si vous voulez exécuter plusieurs étapes successives sur un même temps de musique. Vous pouvez choisir entre 2 et 4 multipolaires pour chaque temps de

musique que S2L détecte. Le bouton "K / G" signifie que les multiplicateurs de temps seront envoyés à freestyler indépendamment du fait que le S2L détecte ou non un temps de musique.

Lorsque le bouton «M / D» est allumé en rouge, certains boutons changent et contrôlent désormais la fonction de division du temps (comme indiqué sur l'image ci-dessous). maintenant, cette fonctionnalité vous donnerait la possibilité de diviser le temps de la source audio. Supposons que vous souhaitiez seulement que Freestyler soit déclenché sur le deuxième temps de la musique, activez ensuite la fonction de division et sélectionnez le bouton "2".



Logiquement, vous ne pouvez pas utiliser le multiplicateur de battement et le diviseur en même temps. c'est pourquoi vous ne pouvez voir le contrôle que de l'un des à la fois.

Les 4 voyants bleus (DEL) ou le point indique l'état du multiplicateur / diviseur lorsque l'une de ces



caractéristiques est activée et que la détection de battement est activée.

\\MANQUANT\\

== Sequence Restarter ==

{{: s2l-beta-seq_rest.png |}} \\

== Beat flash ==

{{: s2l-beta-beat_flash.png |}} \\

== Autre - Journalisation du débogage ==

-
1. les temps de fondu fonctionnent toujours, cependant si le temps de fondu est plus long que le temps entre les temps, l'appareil n'atteindra pas les valeurs souhaitées avant de passer à l'étape suivante de la séquence
 2. par rapport aux réglages de vitesse et de vitesse principale définis dans la fenêtre de repère
 3. sauf si vous avez inversé les canaux pan / tilt et / ou défini les valeurs max / min

Exemples de programmation

Fonction aléatoire

Ce tutoriel est un exemple de la manière dont un motif aléatoire peut être créé.

Ici, avec une roue de couleurs, mais cela peut être fait avec tous les types de contrôles placés dans une séquence.



Le problème est de créer une séquence, de l'ajouter à un repère puis de laisser FreeStyler sélectionner une scène / étape aléatoire dans cette séquence.

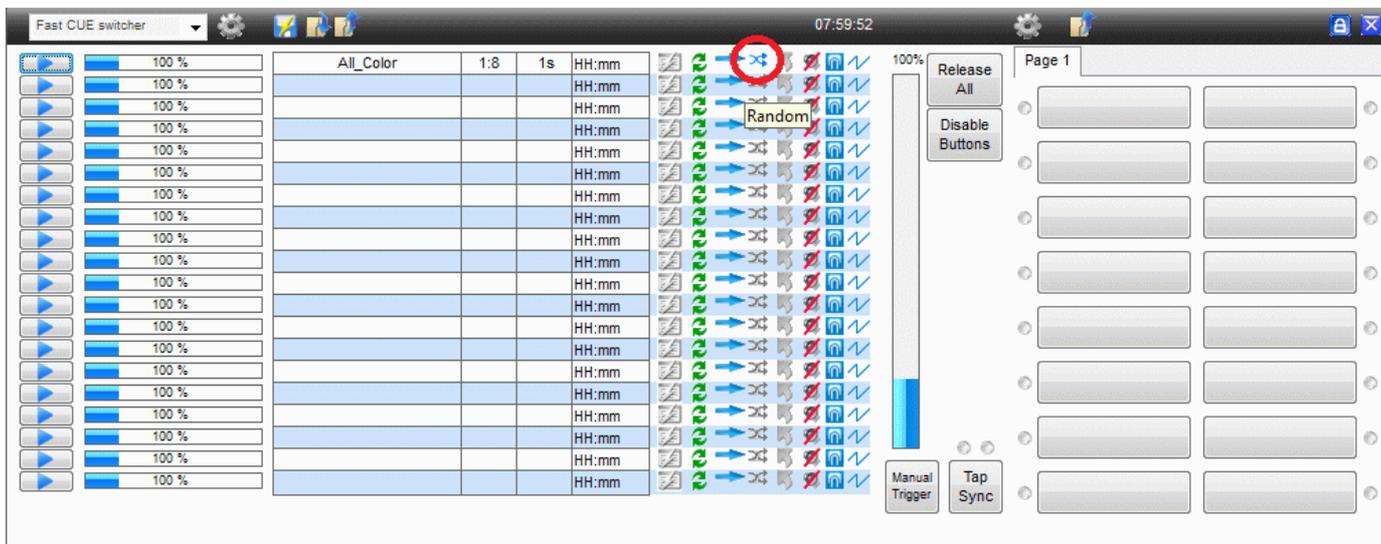
[Editeur de séquence](#) ouvert

Ajouter une scène une à une.

Blanc, "+", rouge, "+", bleu, "+", jaune, "+", vert, "+", rose, "+", bleu clair, "+", violet.

Enregistrez la séquence.

Insérez la séquence dans une queue et activez Random.



La lecture sera maintenant les étapes de couleur dans un ordre aléatoire.

Comme on peut le voir, il y a [plus d'options](#) qui peuvent être activées et une qui mérite d'être signalée est le contrôle du son.

Pour le contrôle du son, voir: [Interface son-lumière](#)

Il y a des limitations ou des choses à prendre en compte.

Les scènes doivent être claires.

Exemple:

Un changement de couleur avec occultation ressemblera à ceci.

Blanc, fermeture du volet, rouge, volet ouvert,

Cela ne donnera pas le décalage de couleur aléatoire comme prévu, car certaines fois le pas sélectionné par la fonction aléatoire sera fermé, il n'y aura pas de lumière tant que le déclencheur aléatoire ne sera pas ouvert à nouveau et il pourra y avoir de nombreux pas dans lesquels la fonction aléatoire sélectionne entre.

Une autre chose à prendre en compte est la configuration du fader. Ce paramètre peut être réglé sur "Fondu" ou "Snap" et permet d'effectuer un fondu, un fondu, un décalage entre les scènes ou le snap, ce qui permet de passer instantanément à la nouvelle valeur.

Les réglages de fondu sont normalement définis lors de l'enregistrement de la scène, mais peuvent également être définis dans la fenêtre de repère comme l'une des options de lecture.

La fonction aléatoire est limitée à la sélection entre des scènes préprogrammées afin qu'aucune valeur DMX aléatoire ne soit générée pour le canal.

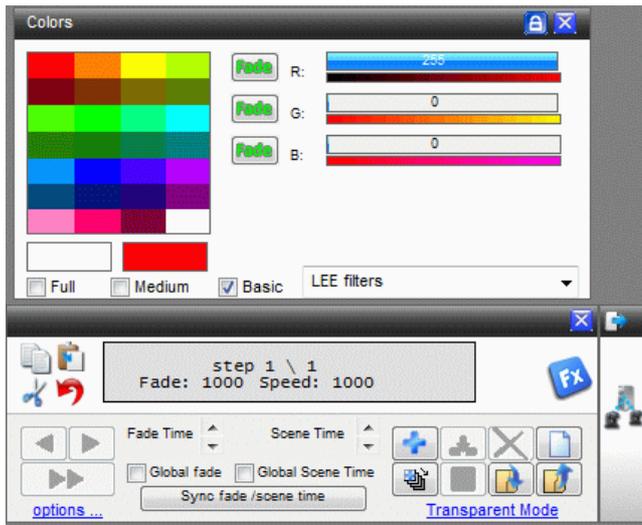
Option de lecture - Désactiver tous les fondus

Comment reproduire la même séquence avec et sans atténuation progressive.

Ceci est un petit tutoriel avec une manière un peu plus complexe d'utiliser des séquences dans la lecture de repères.

Il est supposé que le lecteur sait comment créer une séquence avec l'éditeur de séquence. [Voir le tutoriel](#) .

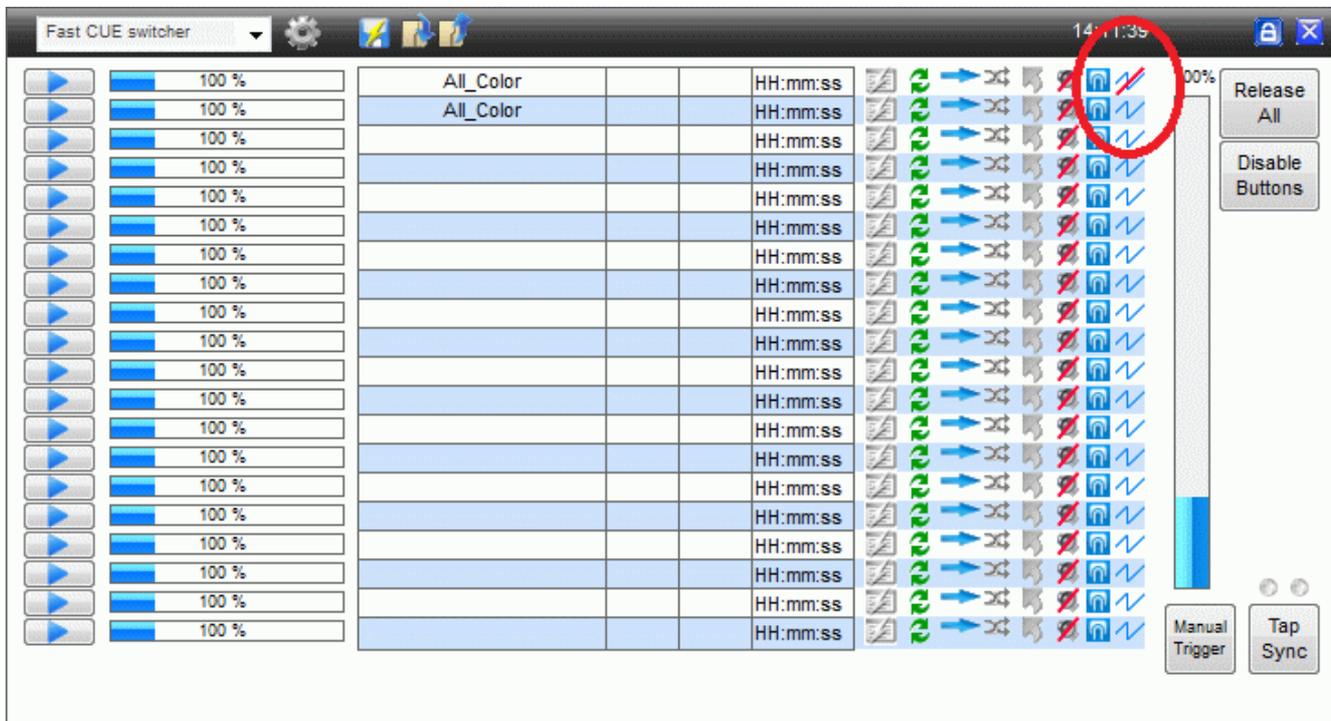
Créez une séquence, par exemple un décalage de couleur avec un fondu entre les changements. Les faders sont en mode "fondu".



Enregistrez la séquence et ajoutez-la deux fois dans la fenêtre de repère.

L'option de repérage située derrière chaque séquence contient un bouton «Désactiver tous les fondus». Activez-le pour la première séquence.

Enregistrez la cue et notez que tous ces paramètres d'option seront sauvegardés avec la cue.



Lorsque les séquences sont lues, le premier avec la ligne rouge traversera la séquence sans fondu et ce sera comme si "Snap" avait été utilisé.

Le second sera reproduit de la manière dont il a été créé avec les fondus.

Il s'agit de la même séquence mais vient d'être lue de deux manières différentes.

Lorsque la mémoire est reproduite avec des sous-maîtres, alors «Désactiver tous les faders» ne fait pas partie des options restaurées.

Cela signifie que cette option doit être définie manuellement et lorsqu'il s'agit d'un paramètre d'option qui n'est pas restauré, le réglage de cette option ne sera pas remplacé lors du chargement d'une nouvelle séquence.

Remarque.

Cela peut également être utilisé si par erreur une séquence est créée avec Fade et que l'effet recherché est "Snap".

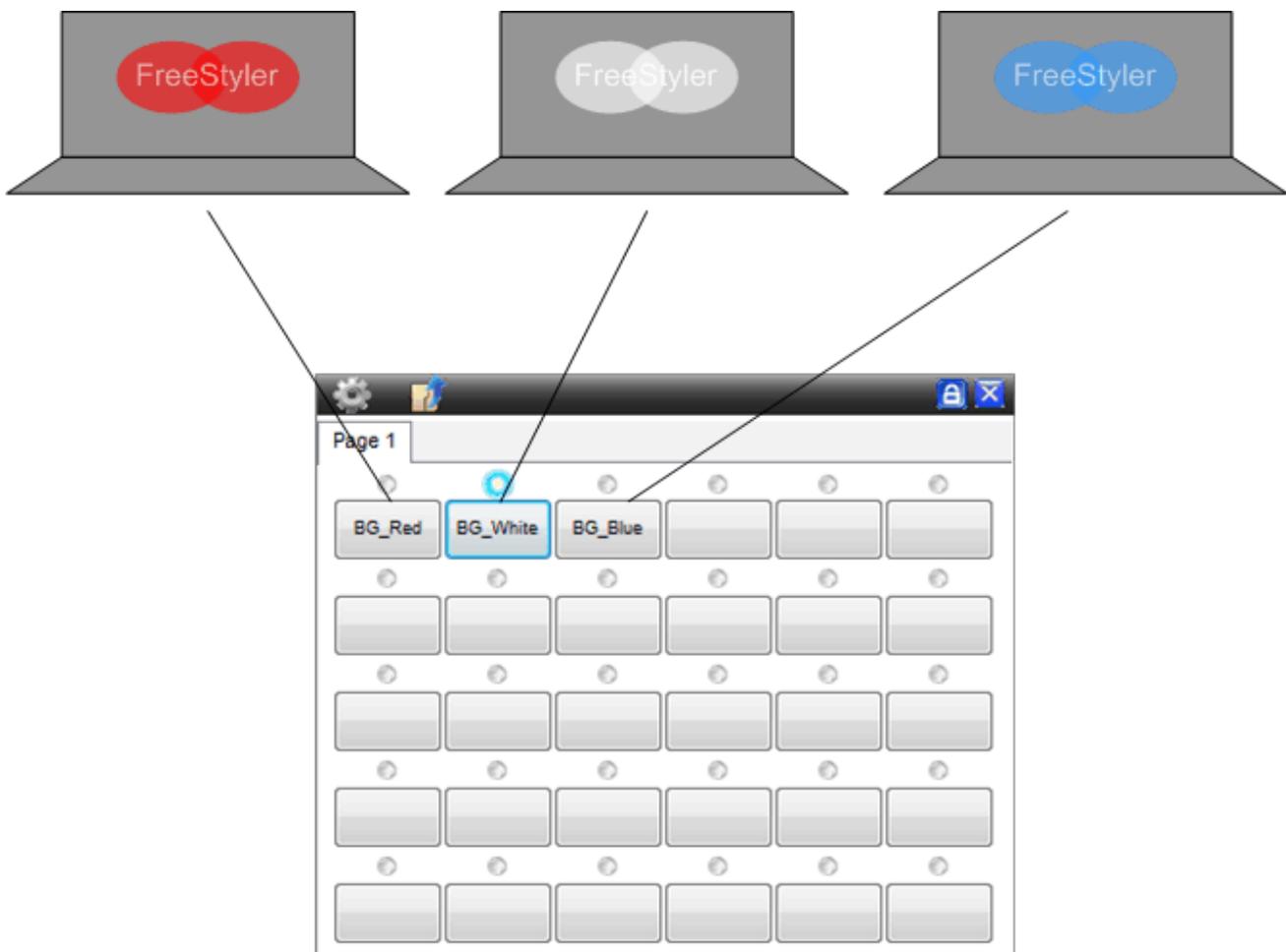
Lumière fixe simple

**Tutorial Help: Je veux juste un peu de contrôle de la lumière.
Je ne sais pas comment appeler ce tutoriel.**

De temps en temps, un simple contrôle est nécessaire. Cela pourrait être le cas si une lumière constante sur une scène de théâtre, une lumière sur ou derrière un groupe ou un logo sur une disco mobile sont nécessaires. Et pour le contrôler simplement en appuyant sur un bouton. Les possibilités sont nombreuses.

Ce qui est commun à ces applications, c'est qu'elles n'ont qu'une scène et que le contrôle de ces scènes doit être simple. Des choses comme les signaux et les submasters ne sont pas le choix optimal ni la solution souhaitée.

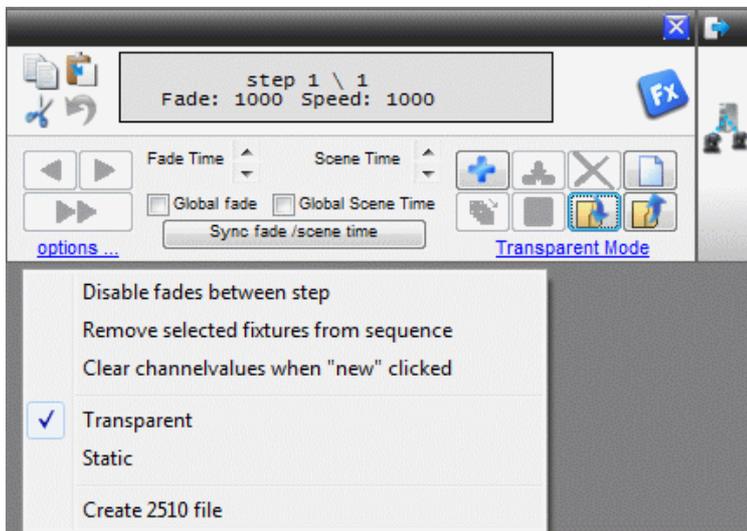
Dans ce cas, les boutons de dérogation sont idéaux. Les boutons de dérogation ne lisent qu'une scène dans une séquence et s'il y a plus de scènes ou d'étapes, seule la première scène est lue.



Les deux étapes sont les suivantes: enregistrer une scène avec l'éditeur de séquence, puis associer cette séquence à un bouton de substitution.

Exemple:

«Ouvrir» l' [éditeur de séquence](#) . On peut le trouver dans la « [barre d'outils](#) », 



Réglez les lumières à votre guise, par exemple: lumière rouge derrière la scène, positionnez la tête en mouvement, etc.

Ne pas appuyer sur "+". Cela ajoutera une étape supplémentaire et dans ce cas, il s'agit d'un paramètre et donc d'une scène seulement.

Déterminez si ce sont tous les paramètres de tous les appareils à enregistrer, ou s'il s'agit uniquement des appareils sélectionnés avec les paramètres sélectionnés. Dans une salle de cinéma, il peut s'agir des réglages de toutes les lumières à enregistrer. Il s'agit donc d'une scène avec toutes les lumières enregistrées. Dans le cas d'une bande où il y a une lumière en mouvement à l'avant, seuls les lumières à l'arrière fixe doivent être enregistrées.

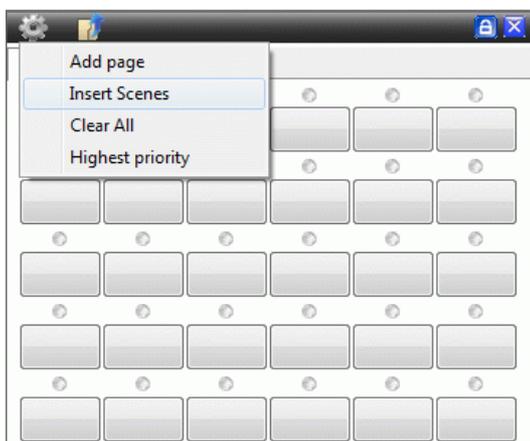
Si ce sont tous les paramètres qui doivent être enregistrés, le mode d'enregistrement doit être "Statique" et dans toutes les autres situations, il doit être en mode "Transparent". Ce mode [transparent / statique](#) peut être défini dans les options de l'éditeur de séquence.

Remarque: avec les scènes sur les boutons de substitution, le passage d'une scène à une autre apparaît instantanément. Il ne se dissipe pas doucement d'un réglage à un autre.

«Sauvegarder» la séquence.

Ouvrez le [panneau Override Button](#) et insérez / associez les séquences aux boutons.

Peut être trouvé dans la "[barre d'outils](#)" 



Avec le bouton Remplacer, certaines options peuvent être sélectionnées. « [Priorité la plus élevée](#) » définit les boutons de remplacement sur le paramètre déterminant. Les boutons de dérogation remplaceront alors les réglages manuels, les repères, etc. Comme son nom l'indique: tout est prioritaire.

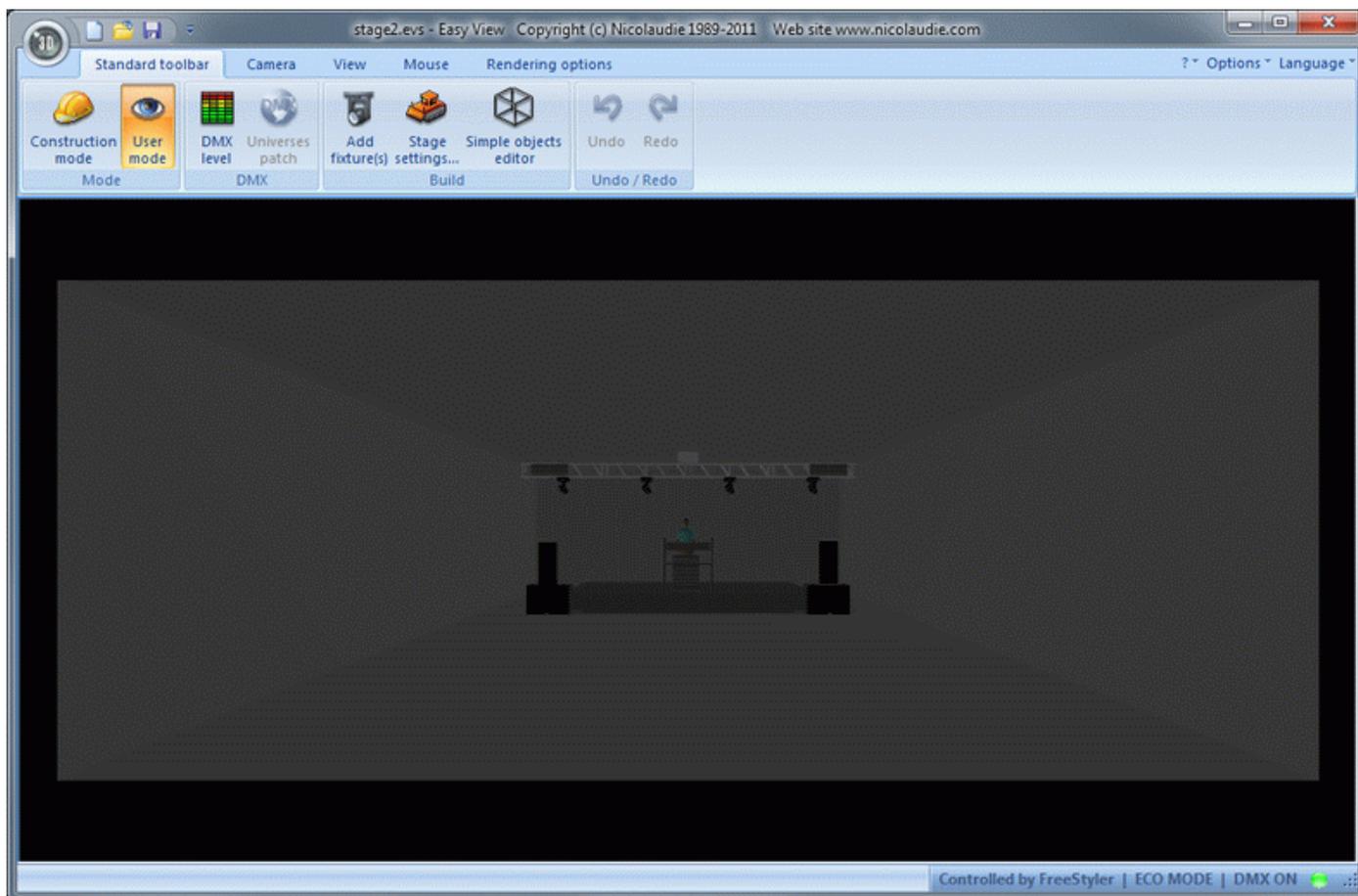
De plus, il existe des options pour chaque bouton pouvant être définies, comme «Bouton Flash». Voir: [Boutons de substitution](#) .

Notez que les boutons de dérogation peuvent être utilisés avec les Cues / Submasters afin qu'il soit possible d'avoir une lumière fixe et d'autres qui sont en vie.

3D Easy View

Ce tutoriel est plus un terrain de jeu avec une scène en "3D Easy View" et FreeStyler pour le contrôler. La configuration de cette configuration est faite de sorte qu'elle puisse être utilisée comme une configuration simple où de plus en plus de fonctions peuvent être ajoutées et testées. Il sera possible de travailler avec le contrôle des appareils sans aucun matériel impliqué. Les fichiers du didacticiel sont créés sous forme de fichiers uniques avec un guide expliquant comment les utiliser. Et la description du seul sous-tutoriel sera d'une manière qui permette de créer les fichiers en suivant simplement le tutoriel.

La scène se compose de 4xLed bars, 6xLed Strips, 1 stroboscope et 4x têtes mobiles et ressemble à ceci.



Configuration de base

La phase est mise en suivant le sous-tutoriel ici. [Configuration 3D Easy View](#)
Lorsque la scène est définie, FreeStyler doit être configuré avec les mêmes appareils.
Ceci est fait en définissant l'emplacement avec l'ajout des appareils sur les bonnes adresses.
Ceci est fait en suivant le lien vers ce sous-tutoriel. [Configurez l'emplacement.](#)

La scène est maintenant prête et FreeStyler est configuré pour le contrôler.
Il est temps d'allumer la lumière et de voir que cela fonctionne.
Sélectionnez certains appareils, ouvrez le panneau de la lampe et appuyez sur «Ouvrir» pour ouvrir le déclencheur. Pour les barres et les bandes de led, il est nécessaire d'augmenter le nombre de faders de couleur car ils n'ont pas de fonction de contrôle de variation.

Tutoriel de séquence simple

La méthode de base pour utiliser FreeStyler consiste à créer des séquences et à les lire.

Il est bien sûr possible de contrôler le projecteur uniquement via le panneau de contrôle du projecteur, mais ce n'est pas la manière prévue d'organiser un spectacle.

La manière optimale est un mélange où quelque chose est placé dans les séquences et quelque chose est contrôlé directement comme [priorité](#).

Une séquence est un moyen de stocker un paramètre simple et de le rappeler ultérieurement. Cela peut être aussi simple que de définir une seule couleur ou plus complexe avec plus d'étapes / scènes.

Les séquences sont stockées dans des repères ou attachées à des boutons de remplacement afin qu'ils puissent être activés / lus en un clic.

Il est toujours possible de contrôler manuellement les appareils lors de leur lecture.

Ce sera discuté ci-dessous

Comment faire des séquences simples pour les barres KAM, comment elles sont rassemblées dans une mémoire et comment elles sont reproduites avec un «sous-maître» Voir [Séquence simple](#).

Matrice.

La matrice est destinée à être utilisée avec LedTrix mais également avec certaines séquences créées manuellement.

L'utilisation simultanée de Ledtrix et d'une séquence montre que ces deux commandes fonctionnent en parallèle.

Voici un petit tutoriel LedTrix. [Didacticiel Matrix LedTrix](#)

Et un petit tutoriel sur la création de séquences pour la matrice. [Séquence matricielle](#).

Séquences et regroupements les regroupant.

L'un des contrôles clés lors de la lecture d'une séquence est le «maître principal». Pour obtenir une utilisation optimale de la fonction de contrôle «Sous-maître», les séquences doivent être séparées en groupes liés logiquement.

Comment grouper des séquences.

Enregistrer et reproduire des séquences, c'est comme avoir un enregistreur de 512 pistes sur lequel seules quelques pistes utiles sont enregistrées. Lorsque les séquences sont lues, elles peuvent être combinées de différentes manières, mais en général, cela n'a pas de sens de reproduire deux séquences qui se trouvent sur les mêmes pistes. Ce sera comme avoir un contrôle d'inclinaison dans lequel une séquence indique à l'inclinaison de monter, et une autre lui dit de descendre simultanément.

Lorsque les séquences sont regroupées, il s'agit d'une cue et il est possible de gérer jusqu'à 20 séquences dans une cue.

Dans cet exemple, j'ai, en tant qu'écrivain, pris des décisions sur la manière dont je veux contrôler la lumière et par conséquent sur la division / le regroupement de séquences.

Ce n'est pas le seul moyen et, en tant que lecteur, vous pouvez avoir des souhaits totalement différents et

apprendre les bases afin que le regroupement soit optimal pour vous.

Le regroupement a déjà été fait pour certaines parties de cette petite étape.

Les séquences matricielles sont naturelles dans un groupe.

Il doit être contrôlé indépendamment de tous les autres appareils. Il n'y a pas de relation entre le contrôle de la matrice et le reste des fixtures.

De plus, il n'y a que quelques images couleur à contrôler et elles peuvent être regroupées dans une seule mémoire.

Même chose pour les 4 KAM BAR.

Ici, le contrôle ne concerne que les séquences de couleurs avec des couleurs stables et certaines poursuites.

Ceci doit également être contrôlé indépendamment du reste des appareils.

Les BAR sont des LED RVB et il aurait pu être composé de 3 groupes de séquences uniques rouge, vert et bleu, mais ce n'est pas ainsi que les «séquences simples» sont créées.

La tête en mouvement.

Les 4 OBY peuvent être scindés en séquences contrôlant l'obturateur, la couleur et les mouvements.

Les contrôles d'obturation ouvrent, ferment, poursuivent et ainsi de suite.

Couleur contrôle les couleurs stables et certaines couleurs changeantes.

Contrôle du mouvement.

Les commandes Panoramique et Inclinaison peuvent être dans les mêmes séquences, mais elles peuvent également être séparées uniquement en panoramique et en inclinaison seule.

En les séparant, il est possible de créer des combinaisons un peu plus souples.

Voir les exemples de séquence pour les têtes mobiles ici.

[Séquences d'obturation pour les têtes mobiles](#)

[Séquences de couleurs pour les têtes mobiles](#)

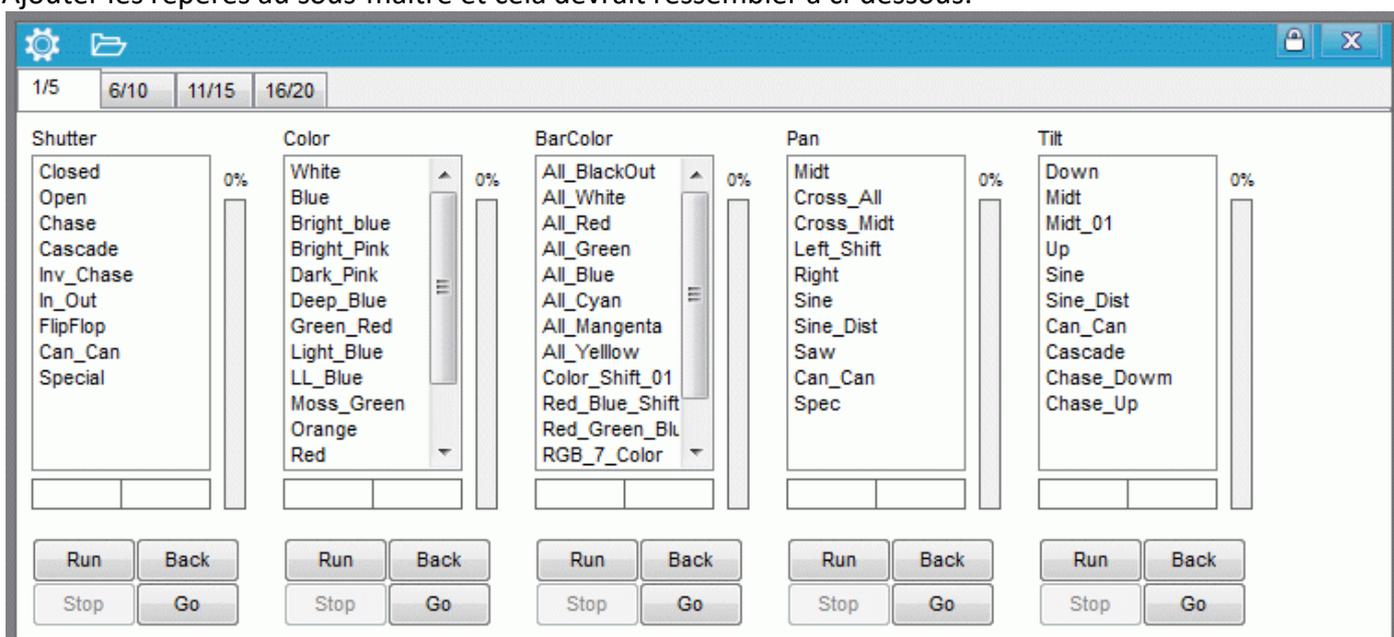
[Séquences de mouvement pour les têtes en mouvement](#)

Les séquences et les repères créés dans le sous-tutoriel sont disponibles ici. [freestyler oby.zip](#)

Sous-maître.

Comme mentionné ci-dessus, le sous-maître est l'une des principales fonctions de lecture.

Ajouter les repères au sous-maître et cela devrait ressembler à ci-dessous.

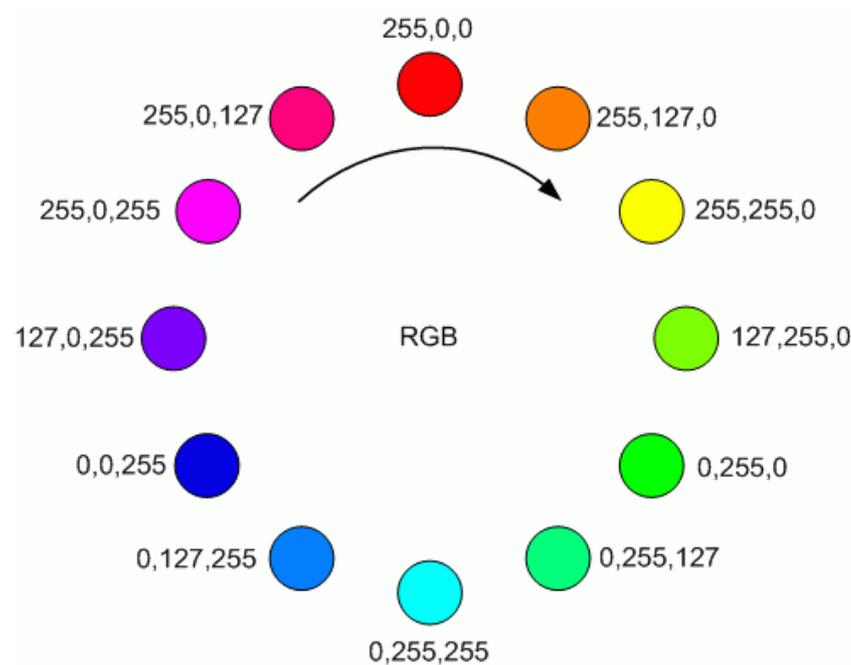


Et en cours d'exécution la queue peut ressembler à quelque chose comme ça.

Tutoriel arc-en-ciel

Ce didacticiel a été créé car certains appareils RVB n'ont que le canal RVB et aucun canal macro / effet où il est possible de générer un effet arc-en-ciel.

De plus, FreeStyler n'a pas de fonction qui génère ce direct.



Pour ce faire, il est nécessaire de créer une séquence en 6 étapes. Tous les 3 faders de couleur doivent être réglés pour disparaître. Les valeurs RVB doivent être les suivantes.

- 1: rouge 255 0 0
- 2: jaune 255 255 0
- 3: vert 0 255 0
- 4: Cyan 0 255 255
- 5: bleu 0 0 255
- 6: magenta 255 0 255

Lors de la lecture, la séquence s'efface d'une couleur à l'autre. Il commencera par le rouge et passera au jaune avec toutes les nuances entre les deux.

Si vous regardez l'appareil sélectionné dans FreeStyler, la couleur finale sera rouge, jaune, etc. L'effet nuances / arc-en-ciel provient de la décoloration des couleurs.

Maintenant à quelques considérations.

Notez que cela peut ne pas être juste ..

Les valeurs de couleur ci-dessus sont peut-être correctes, mais que se passe-t-il si les couleurs sont générées par un appareil à LED avec des lumières rouge, verte et bleue?

Si la valeur rouge 255 correspond à 1W allumé en rouge et la valeur verte 255 correspond à 1W allumée en vert.

Ensuite, le jaune aura 2W car le rouge et le vert sont allumés (255).

S'il s'agit d'une hypothèse correcte, la puissance doit être réduite à la moitié de la valeur (127) pour les deux.

Si une séquence ne comprenant que 3 étapes, rouge, vert et bleu est créée, la procédure suivante sera utilisée.

Le passage du rouge au vert passe alors au milieu du temps de fondu en rouge 255 → 127 et vert 0 → 127. Signification égale quantité de rouge et de vert (rouge 127, vert 127 = jaune) mais seulement avec demi effet 0,5W + 0,5W.

Cela donne jaune avec 1W.

Donc, une simple séquence en 3 étapes avec un fondu entre les étapes donnera une puissance totale de 255 (1W) pour toutes les nuances de couleur

Une alternative pour générer une séquence 3 couleurs pourrait être d'utiliser la fonction FX dans l'éditeur de séquence pour générer un changement de couleur pour les canaux de couleur. Cela pourrait être un «sinus» ou un «cosinus».

Il y aura alors une séquence rouge, une séquence verte et une séquence bleue.

L'astuce consistera alors à les démarrer correctement.

S'ils ont tous 12 étapes, le rouge est d'abord démarré, à l'étape 4, le vert est démarré et à l'étape 8, le bleu est démarré.

En fin de compte, il s'agit d'essayer pour voir ce qui fonctionne et donner l'effet le plus approprié.

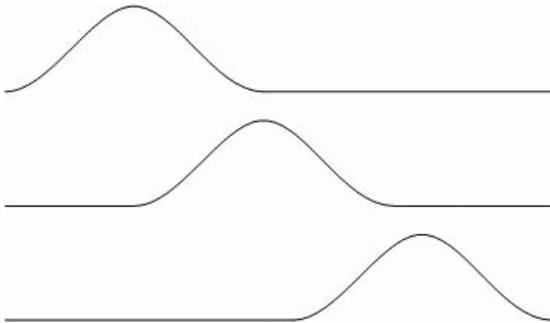
Si les gens regardent directement dans les leds, ils ne verront qu'un tas de leds rouges, verts et bleues. Pas la nuance de couleur et puis l'effet arc-en-ciel peut ne pas être utilisable du tout.

Tutoriel Tilt Wave

L'idée est ici de générer une onde progressive avec une série de têtes mobiles en déplaçant le canal d'inclinaison une par une.

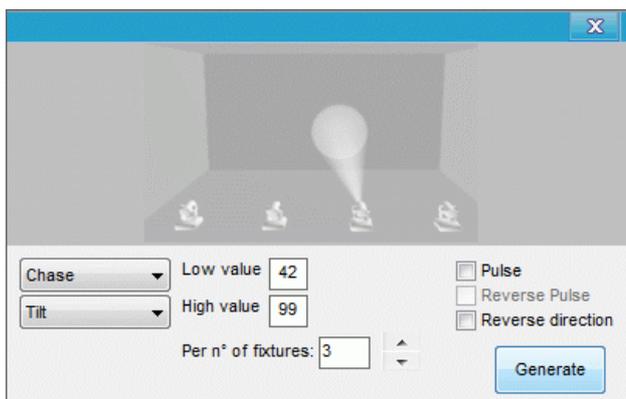
On suppose que le lecteur est familiarisé avec les bases de la création de séquences.

FreeStyler ne possède pas de fonction intégrée capable de générer une onde «partiellement sinusoidale» / «impulsion» ressemblant à celle ci-dessous.



Cependant, il y a une possibilité de se ressembler.

Dans le générateur de séquence «FX», sélectionnez le canal «Chase» et le canal «Tilt».

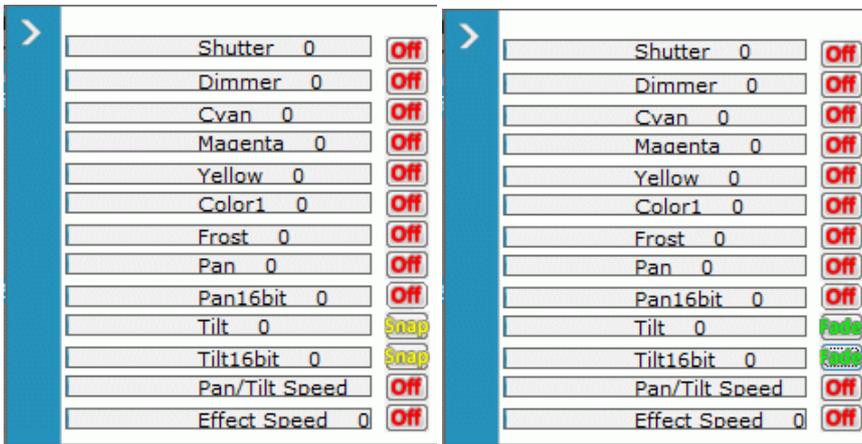


Imaginez les appareils debout sur le sol et leur inclinaison de 270 degrés.

La valeur d'inclinaison 42 donnera un faisceau horizontal et la valeur 99 donnera un faisceau montant de 60 degrés.

Et le nombre de matches à donner donne le nombre de matches qui seront en place à ce moment-là.

Sur le fader, changez-le de "Snap" à "Fade".



Et ajoutez ceci à toutes les étapes.



Comment ça va regarder.

La vague voyagera d'un côté à l'autre.

Il y aura une tête mobile qui montera, une qui sera levée et une qui descendra.

Comment utiliser les faders Sub Master pour des contrôles autres que l'intensité.

Il est supposé que le lecteur est familiarisé avec les sous-mâtres et comment créer des fixtures.

Les curseurs situés à côté de la fenêtre de sélection du maître principal contrôlent le canal du variateur / RVB dans la séquence sélectionnée.

De temps en temps, il peut être utile de contrôler d'autres fonctions avec ce fader.

Imagerie d'une configuration de tête mobile où les sous-mâtres sont divisés en séquences dans lesquelles:

Sous-mâître 1: contient des séquences d'intensité.

Sous-mâître 2: contient des séquences stroboscopiques.

Sous-mâître 3: contient les séquences de couleurs.

Sous-mâître 4: contient les séquences de mouvements.

Le seul sous-mâître où le fader de sous-mâître est utilisable est le sous-mâître 1 qui contient l'intensité.

Dans l'exemple ci-dessous, il est montré comment l'utiliser comme atténuateur de vitesse stroboscopique au lieu d'intensité, car l'intensité n'est utilisable que sur le sous-mâître 1.

L'astuce consiste à créer un appareil factice défini de manière à ce qu'un gradateur soit placé sur le canal pour lequel la commande de fader de sous-mâître est souhaitée.

Voici une tête mobile normale Elation.

Moving head fixture																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Pan	Pan Fine	Tilt	Tilt Fine	Color	Gobo	Gobo Rotation	Fixed Gobo	Prism	Prism Rotation	Focus	Strobe	Dimmer	Iris	Frost	Scan Speed	Auto Program

Le fader principal principal doit contrôler la vitesse du stroboscope situé sur le canal 12.

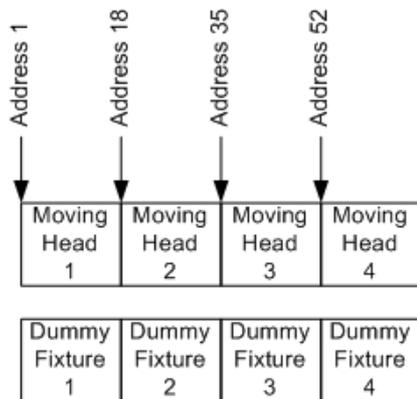
Pour obtenir cela, un appareil factice est créé dans lequel un gradateur est placé sur le canal stroboscopique.

Dummy fixture																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
											Dimmer					

Les deux séries de matches sont maintenant placées aux mêmes adresses dans Freestyler.

La raison de la création d'un montage complet à 17 canaux et non d'un fader de parcan à canal unique est que ces appareils peuvent être placés directement sur les mêmes canaux que les originaux.

Si vous utilisez un seul fader de canal, il peut être un peu difficile de calculer la bonne adresse pour obtenir le canal stroboscopique.



Lorsque des séquences stroboscopiques sont créées, les fixtures factices sont utilisées et lorsque d'autres séquences sont créées, les fixtures à tête mobile sont utilisées.

Créateur de luminaires.

Elation Movinghead.

%	1 Pan	2 Pan High Resolution	3 Tilt	4 Tilt High Resolution	5 Color	6 Rota. Gobo	7 Gobo Rotation	8 Fixed Gobo	9 Prism/gobo Macros	10 Prism Rotation	11 Focus	12 Strobe	13 Dimming	14 Iris	15 Frost	16 Scan speed	17 Auto Program
100%		16 bit pan move		16 tilt pan move			Stop		MARCO 16 MARCO 8 MARCO 1							Normal Blackout By wheels Blackout By moving	Music Control Program 7 Program 6 Program 5 Program 4 Program 3 Program 2 Program 1
75%					CTO CTB UV	GOBO SHAKE		GOBO SHAKE				RANDOM STROBE		Pulse closing slow to fast Pulse opening fast to slow	Max frost	Max Min	Other motor rest No function Gobos Motor Rest Scan Motor Rest All Motor Rest LAMP ON Color change to any position Normal
50%															Open	Moving speed	
25%																	
0%																	

Ceci est réalisé comme ci-dessous.

Fixture creator 6.3 - Elation Platinum Spot 5R 17ch.fxt

File Imagelist

Fixture config. Channel description 1st gobowheel 2nd gobowheel 1st colorwheel Macros Search

Manufacturer: Elation
 Fixture name: Platinum Spot 5R 17ch
 Fixt. picture: Elation_Platinum_Spot_5R

Total channels: 17

goboch.1: 6 n° gobos: 23
 goboch.2: 8 n° gobos: 43
 goboch.3: [] n° gobos: []

Enable CMY / RGB
 RGB segments

1st colorch.: 5 n° colors: 17
 2nd colorch.: [] n° colors: []

Enable Framing

Pan 8bit: 1 Pan 16bit: 2 Pan Range: 540
 Tilt 8bit: 3 Tilt 16bit: 4 Tilt Range: 270

Reset channel: 17 Reset value: 80

Shutter ch.: 12 open: 50 closed: 0
 Strobe ch.: 12 off: [] low: 64
 med: 78 high: 95

Intensity channel: 13 min: 0 max: 255
 Lamp channel: 17 on: 50 off: 70

Iris channel: 14 min: 0 max: 191
 Focus channel: 11 min: 0 max: 255
 Frost channel: 15 min: 0 max: 191
 2nd. Frost channel: 0 min: [] max: []
 Zoom channel: 15 min: 0 max: 255
 Prism channel: 9 min: 0 max: 255
 Prism rotation: 10 min: 0 max: 255

Ready

Le montage factice.

Fixture creator 6.3 - Elation_Platinum_Spot_5R_17ch_Strobe.fxt

File Imagelist

Fixture config. Channel description Macros

Manufacturer: Elation
 Fixture name: num Spot 5R 17ch Strobe
 Fixt. picture: Elation_Platinum_Spot_5R

Total channels: 17

goboch.1 n° gobos
 gobo rot. 1
 goboch. 2 n° gobos
 gobo rot. 2
 goboch. 3 n° gobos

Enable CMY / RGB
 RGB segments

1st colorch. n° colors
 2nd colorch. n° colors

Enable Framing

Pan 8bit Pan 16bit Pan Range
 Tilt 8bit Tilt 16bit Tilt Range

Reset channel Reset value

Shutter ch. open closed
 Strobe ch. off low
 med high

Intensity channel 12 min 64 max 95
 Lamp channel on off

Iris channel min 0 max
 Focus channel min 0 max
 Frost channel min 0 max
 2nd. Frost channel min max
 Zoom channel min 0 max 255
 Prism channel min 0 max 255
 Prism rotation min 0 max 255

Ready

Notez que le canal stroboscopique (12) est maintenant placé sur le canal intensité et que la plage a été limitée à 64 - 95, ce qui correspond à la plage maximale pour les stroboscopes lents à rapides.

Fixture creator 6.3 - Elation_Platinum_Spot_5R_17ch_Strobe.fxt

File Imagelist

Fixture config. Channel description Macros

Ch	Description	Locate	Default
1		127	127
2		127	127
3		127	127
4		127	127
5		0	0
6		0	0
7		0	0
8		0	0
9		0	0
10		0	0
11		0	0
12	Dimmer	50	0
13		255	255
14		0	0
15		0	0
16		0	0
17		0	0

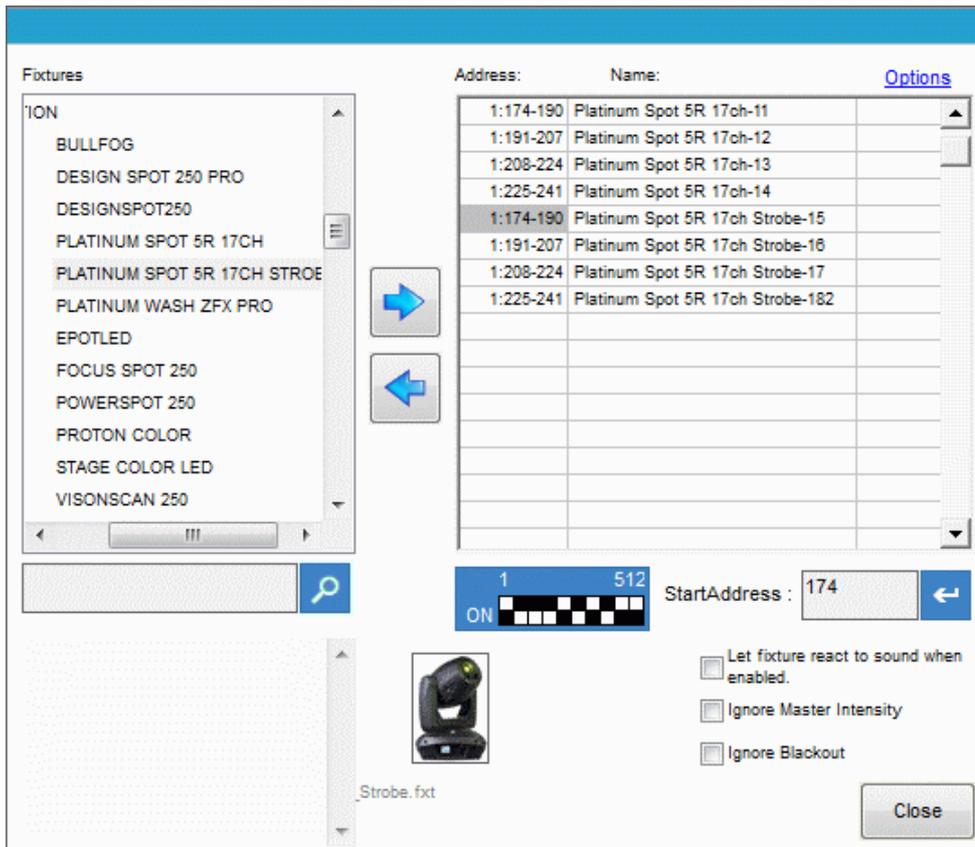
Ready

Dans l'appareil factice, tous les noms de chaînes ont été supprimés, c'est juste pour montrer la différence. Le gabarit factice doit contenir la même localisation et la même valeur par défaut que l'original, sinon il y aura un conflit.

Conservez également le même nom de chaîne que le projecteur d'origine. Ainsi, lorsque le panneau coulissant ou le panneau de sortie est utilisé, les noms corrects apparaissent et il sera plus facile de naviguer.

FreeStyler

Dans Freestyler, les deux appareils sont superposés, comme indiqué ci-dessus.



Comme on peut le constater, les appareils 11 et 15 sont tous deux placés sur le canal 174.

Créez une séquence stroboscopique.

L'étape suivante consiste à créer une séquence unique définissant les têtes mobiles souhaitées sur strobe maximum.

Ici, tous les 4 appareils factices sont sélectionnés.

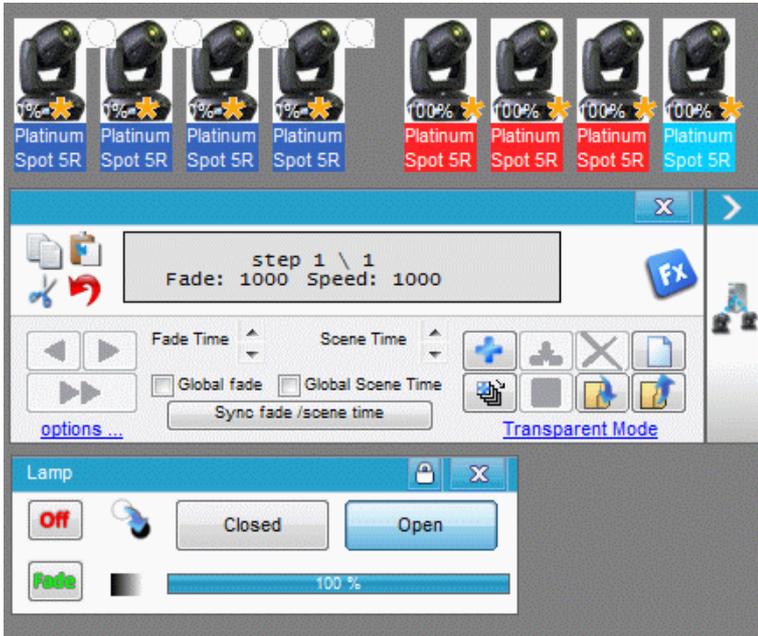
Pourquoi les régler au max.

Le fader d'intensité sur le stroboscope a une plage de 0 - 100% qui correspond aux valeurs dmx 64 - 95.

Les faders principaux principaux 0 à 100% sont multipliés sur ce fader d'intensité et donnent les résultats suivants.

Si le fader d'intensité d'une séquence est réglé sur 50% (dmx 80), le fader du maître principal accordera le fader d'intensité de 0 à 50% (64 à 80).

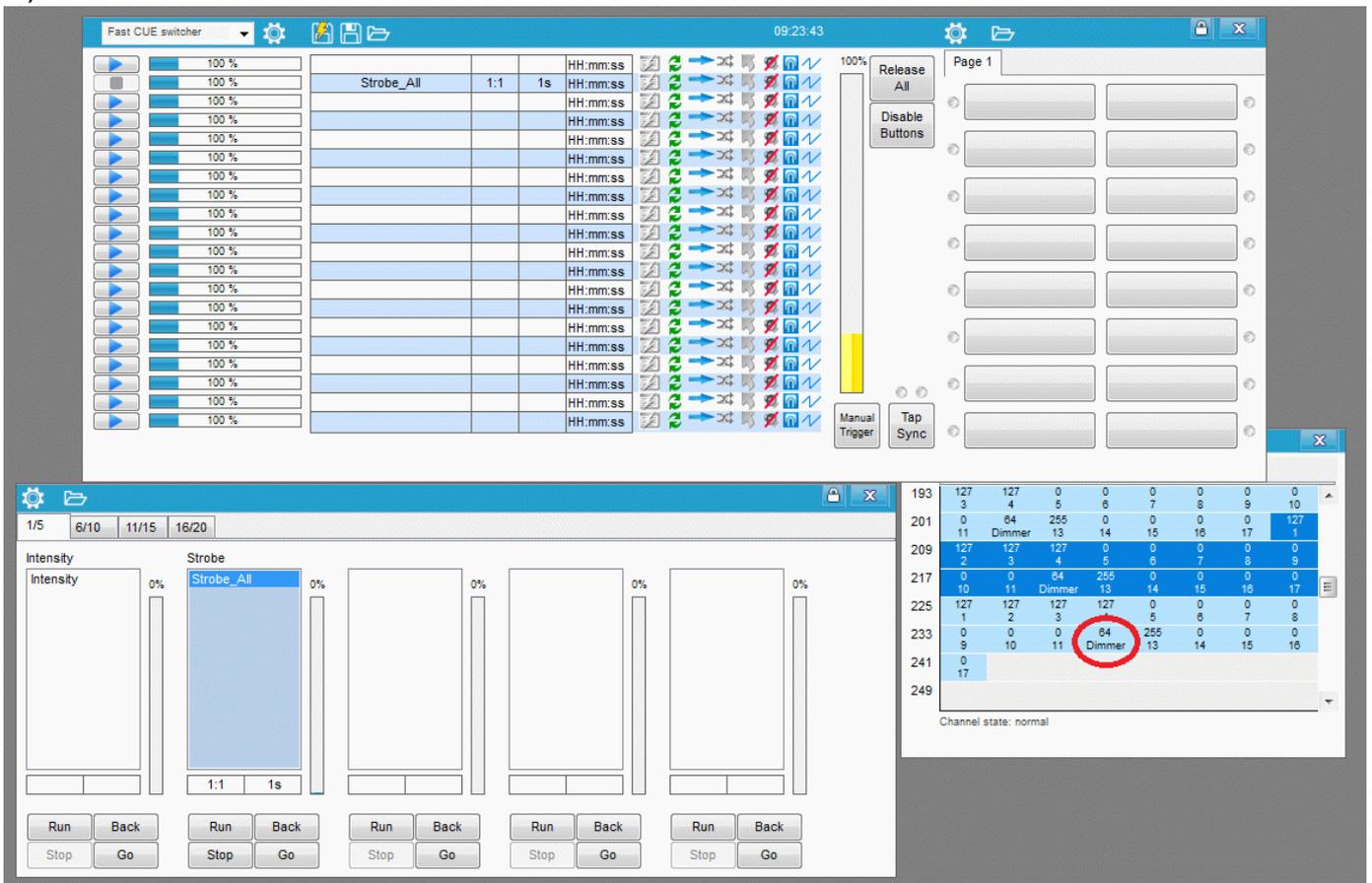
Ici, un contrôle de pleine vitesse de 0 à 100% (dmx 64 à 95) est souhaité et par conséquent, l'intensité (stroboscopique) de l'appareil factice est réglée à 100% dans la séquence.



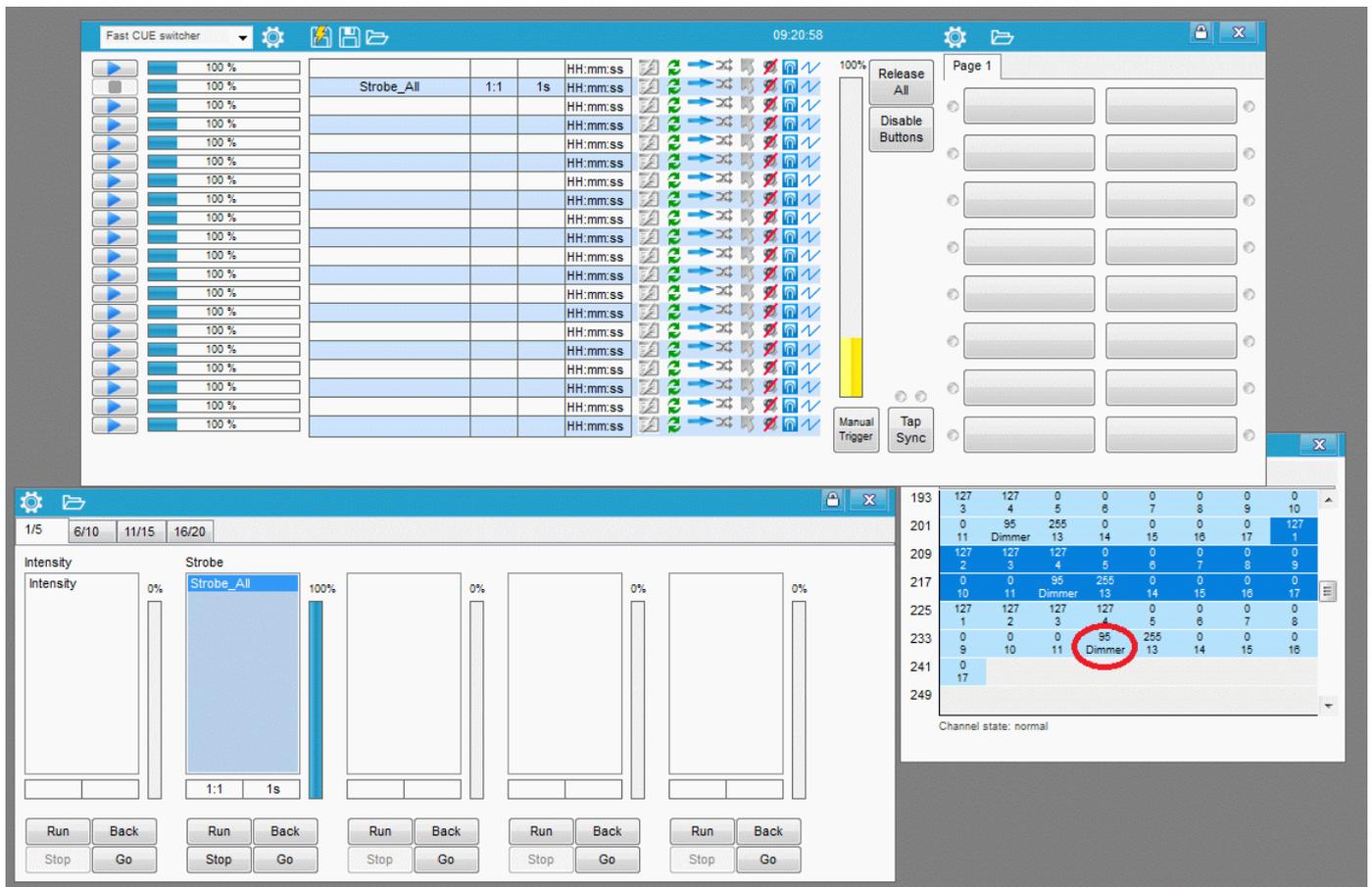
Créez et enregistrez une queue avec la séquence stroboscopique.

Importez le repère stroboscopique en sous-maître et jouez avec.

Ici, le fader SM est à 0% et la valeur de sortie est la valeur minimale 64.



Ici, le SM est 100% et la sortie est 95.



Il y a une petite note à ce problème de Sub Master Fader.

Si l'option "Fader Start / Stop Control" est cochée sur "On", la séquence contrôlée par le fader est arrêtée lorsque le fondu est réglé sur 0%.

Si l'option «Valeur de restauration» du panneau Cue est également activée pour cette séquence, cela signifie que la valeur précédente est restaurée lorsque le fader est réglé sur 0%.

Cela peut être un effet recherché, mais dans de nombreux cas, seule la fonction de fondu est souhaitée.

Essayez de jouer avec cela pour détecter ce qui donne l'effet de contrôle souhaité.