

Table of contents

Comment utiliser le générateur d'effets.....	2
Sélection des effets en mode PLAYER	2
Sélection des effets en mode PRO	2
Liste des effets.....	3
Paramètres partagés.....	3
Paramètres de transformation.....	4
Effet dégradé	4
Effet séquenceur.....	5
Effet courbe.....	7
Effet Pan/Tilt	8
Le mode commun.....	9
Le mode position.....	9
Effet animé.....	10
Effet média.....	11
Effet texte.....	12
Effet vidéoVideo effect.....	13
Effet peinture.....	14
Calques multiples	14
Bouton d'effet.....	15
Ajouter et modifier un bouton effet.....	15

Comment utiliser le générateur d'effets

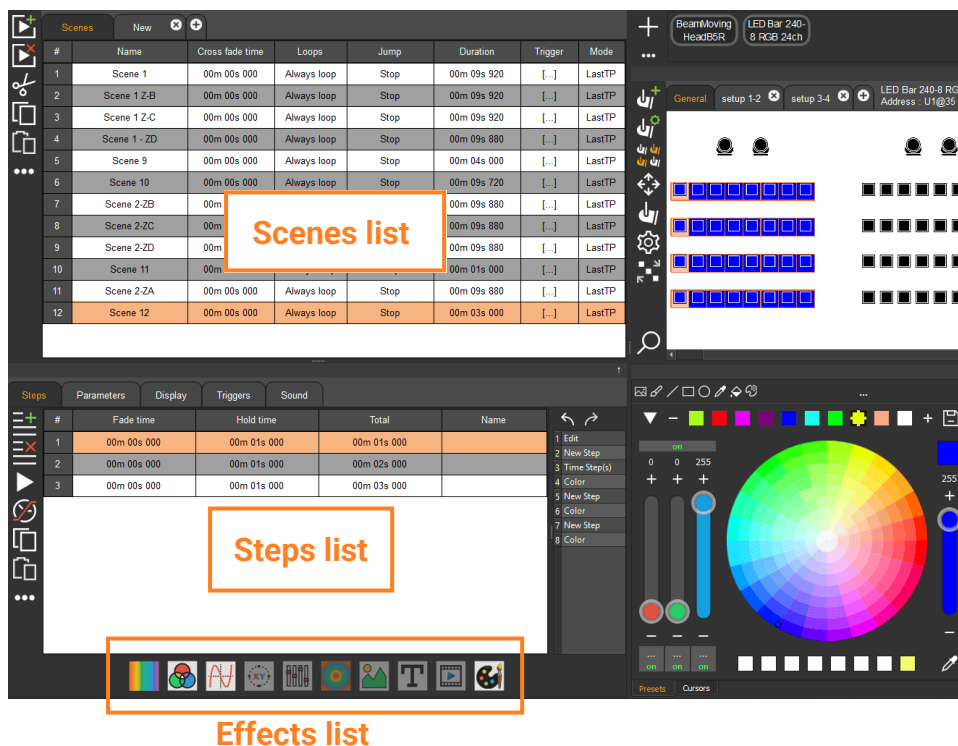
Dans PRO DMX 2, les effets sont affectés :

Aux canaux d'une sélection d'appareils prédéfinis, dans un bouton de scène, pour une utilisation en live et en autonome.

Aux canaux d'une sélection active d'appareil, dans un bouton d'effet pour une utilisation simple seulement en live.

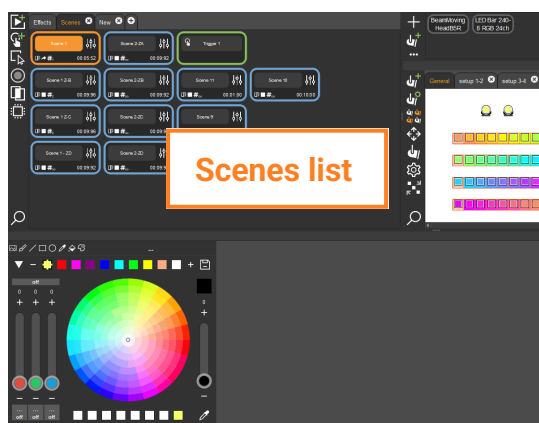
Après avoir ajouté/modifié un bouton de scène ou un bouton d'effet, utilisez le générateur d'effets pour générer une succession de pas automatiquement et créer des effets rapidement et facilement.

Sélection des effets en mode PLAYER

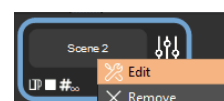


Ajoutez une Scène pour afficher la liste des étapes et la liste d'effets disponible en fonction du type d'appareils sélectionnés.

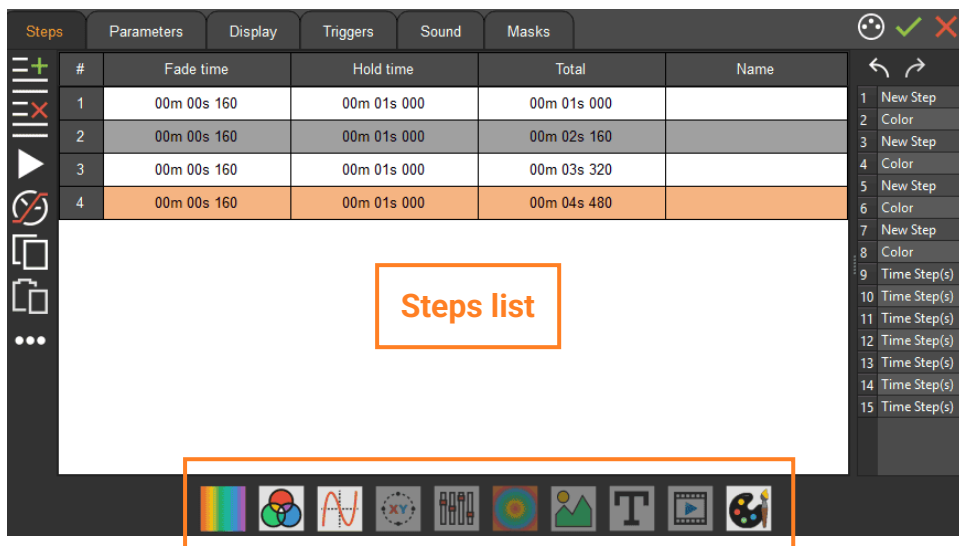
Sélection des effets en mode PRO



Ajouter une scène, modifier la scène pour afficher la fenêtre des paramètres d'effet. Faites un clic droit sur le bouton scène



pour modifier la scène, ou cliquez sur contrôle pour accéder directement à l'onglet édition.



Effects list

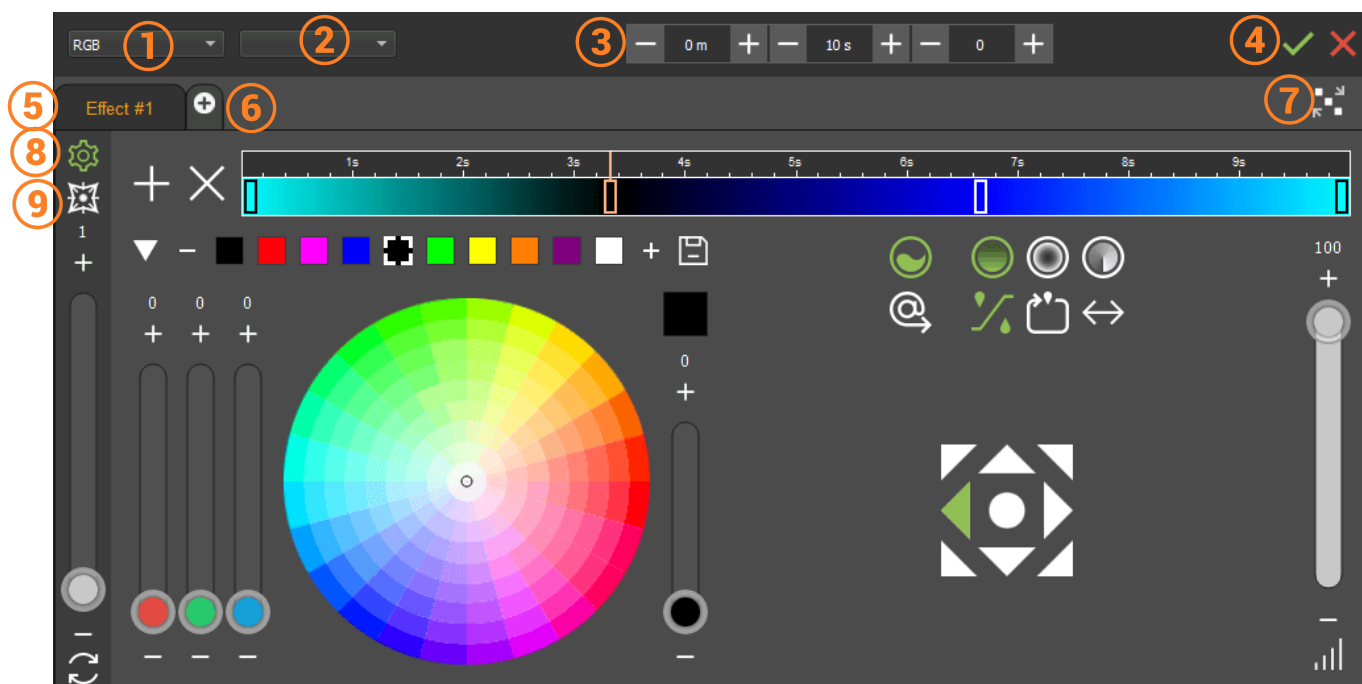
Liste des effets

Cliquez sur un effet pour ouvrir la fenêtre des paramètres d'effet.



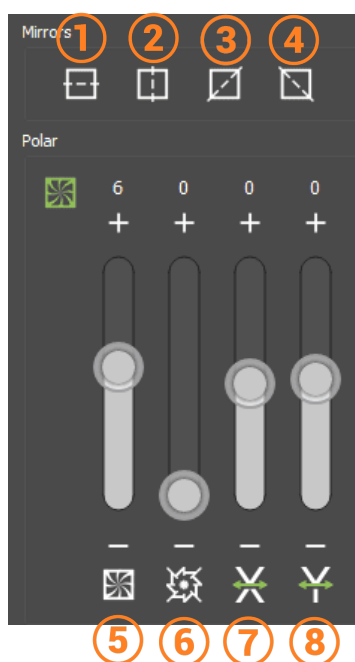
1. Dégradé
2. Séquenceur
3. Courbes
4. Pan/Tilt
5. Préréglage/canal
6. Animé
7. médias
8. Texte
9. Vidéo
10. Peinture

Paramètres partagés



1. Attribuer des canaux à l'effet
2. Règles de priorité pour les calques multiples "Le dernier prend la priorité", "Le plus haut prend prioritaire", "Couleur de Masque" définir la couleur à masquer
3. Temps du cycle
4. Confirmer / Quitter
5. Onglet de l'effet en cours (calque)
6. Ajouter un onglet pour utiliser des calques multiples
7. Attribution d'identifiants
8. Principaux paramètres
9. Paramètres de transformation
10. Boucle par cycle

Paramètres de transformation



Utiliser et combiner les outils de symétrie :

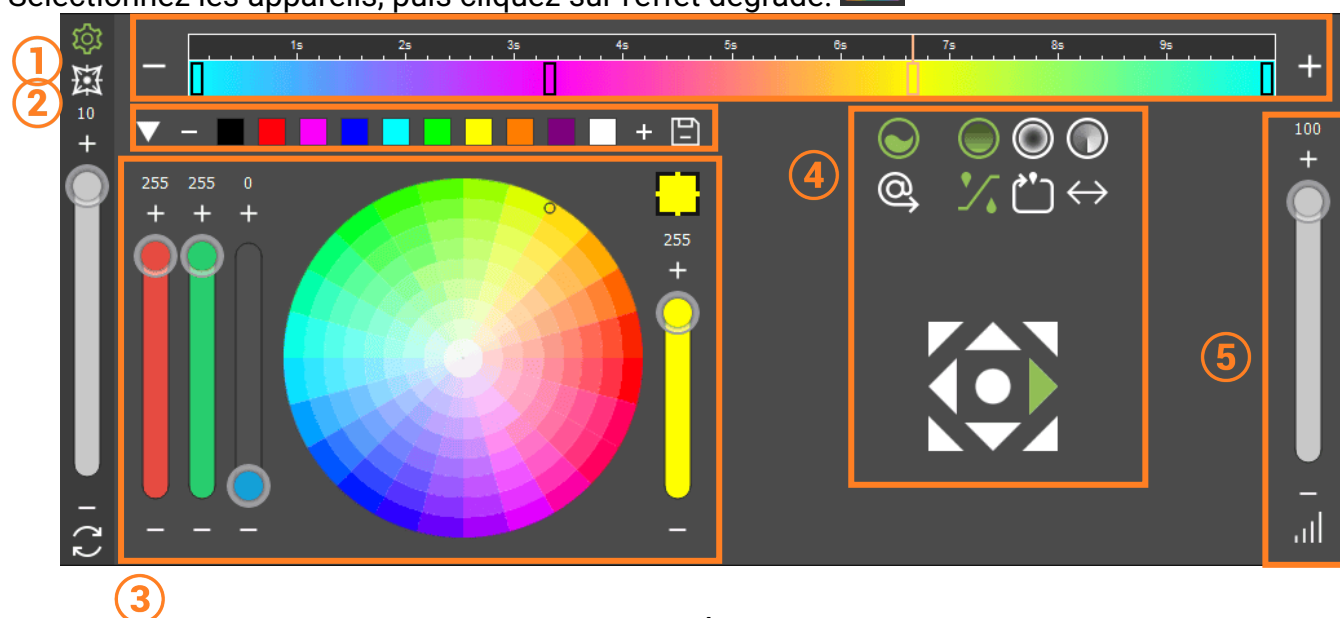
1. Miroir horizontal
2. miroir vertical
3. Miroirs obliques
4. Miroirs obliques

Coordonnées polaires :




5. polaire multiplie
6. Effet kaléidoscopique
7. X décalage
8. Y offset

Effet dégradé


Sélectionnez les appareils, puis cliquez sur l'effet dégradé.




1. Sections dégradées de couleur

Sélectionner une section  pour modifier ou repositionner une couleur. Utilisez le moins  pour supprimer une section, et le plus  pour en insérer une.


2. Pallettes de couleurs sauvegardées

 Cliquez sur la flèche déroulante pour afficher la liste des palettes enregistrées.

Utilisez le moins  pour supprimer une entrée de palette.

Utilisez le plus  pour ajouter une nouvelle couleur.

Cliquez sur un échantillon de couleur pour le modifier à l'aide des curseurs RVB et du sélecteur de couleurs.

Cliquez sur Enregistrer  pour stocker la palette modifiée. Pour l'appliquer, sélectionnez une section et attribuez les couleurs souhaitées pour générer votre dégradé.

3. Sélecteur de couleurs, curseurs RVB et dimmer :

Sélectionnez une section pour peaufiner sa couleur. Réglez les valeurs Rouge, Vert et Bleu à l'aide des curseurs RVB ou du sélecteur de couleurs. Utilisez le curseur dimmer sur le côté droit pour contrôler l'intensité de sortie.

4. Options de dégradé:



Dégradé dynamique



Utilisez les touches fléchées pour contrôler le mouvement.



Dégradé linéaire



Dégradé radial



Dégradé conique



Transitions fondu



Boucler le dégradé



Espacer uniformément les couleurs




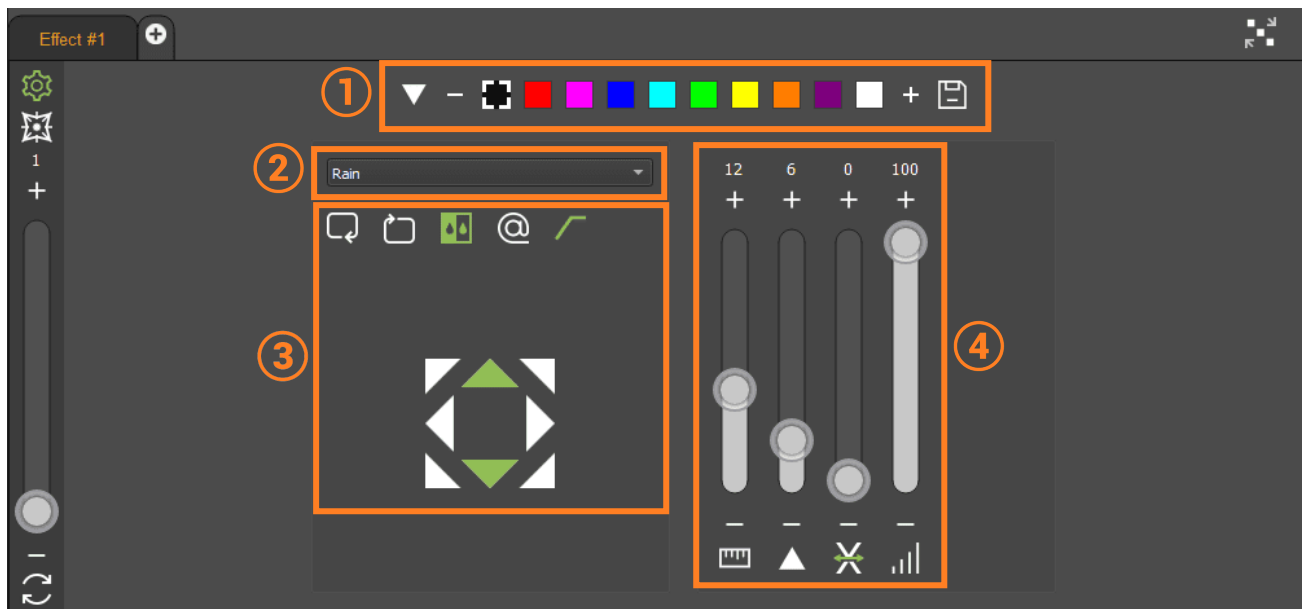
Suivre les adresses du patch

5. Curseur de dimmer général

Ajuster l'intensité globale

Effet séquenceur

Sélectionnez les appareils, puis cliquez sur l'effet Séquenceur . Sélectionnez une séquence dans la liste et utilisez les paramètres pour la personnaliser.



1. Palettes de couleurs sauées

Cliquez sur la flèche pour afficher la liste des palettes enregistrées.

Utilisez le moins pour supprimer une entrée de palette.

Utilisez le plus pour ajouter une nouvelle couleur.

Cliquez sur un échantillon de couleur pour le modifier à l'aide des curseurs RVB et du sélecteur de couleurs.

Cliquez sur Enregistrer pour stocker la palette modifiée. L'effet utilise les couleurs de la palette sélectionnée..

2. Liste des effets de séquenceurs


3. Options

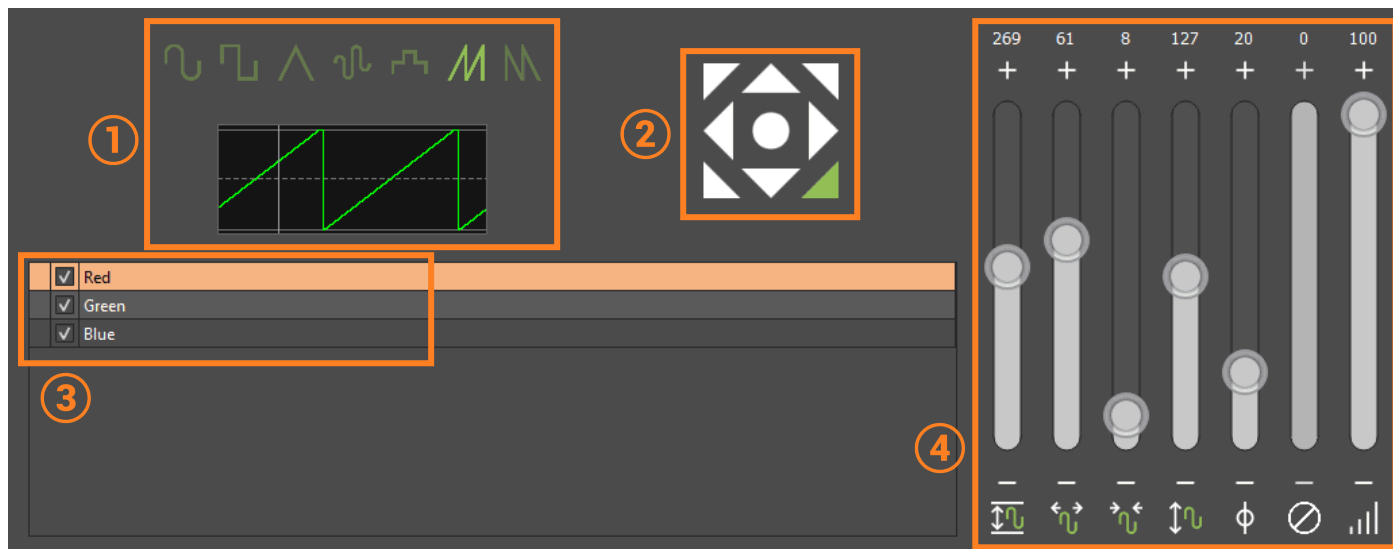
Sélectionnez et combinez pour modifier la séquence. Voir le résultat en direct.

4. Curseur de réglage

- Taille
- Quantité
- X Décalage
- Y Décalage
- Espace
- Fondu
- Durée de vie
- Dimmer général

Effet courbe

Sélectionnez sur les appareils, puis cliquez sur l'effet Courbe . Personnalisez chaque canal avec différentes courbes et configurez-les.



1. Type de courbe et affichage

Sélectionnez courbe de niveau DMX

2. Flèches de direction

3. Canaux DMX

Cochez la case pour ajouter des canaux. Chaque canal a sa propre courbe et ses propres paramètres.

4. Curseurs de Réglage



Amplitude de la courbe



Phase



Ratio



Décalage



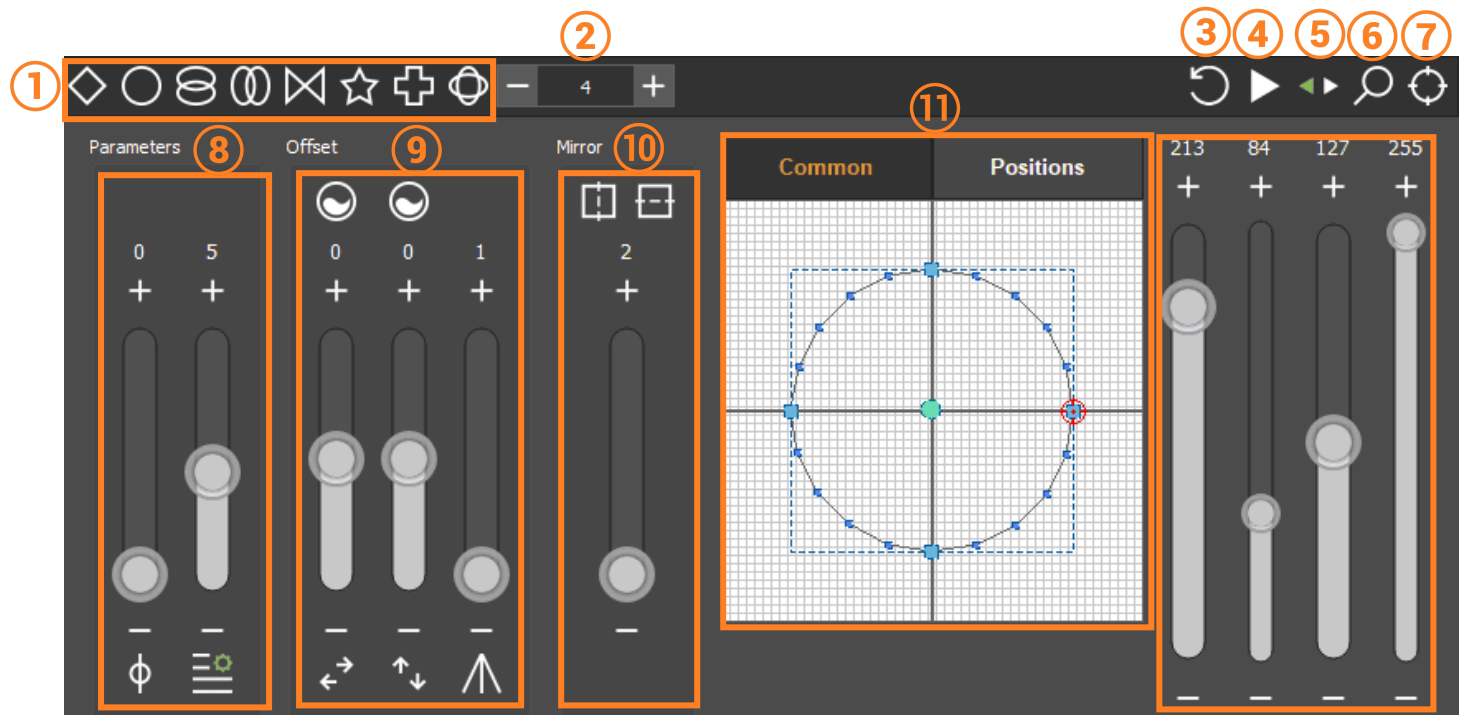
Phasage



Dimmer général

Effet Pan/Tilt

Sélectionnez les appareils, puis cliquez sur l'effet Pan/Tilt , créer des effets de lyre complexe.



1. Forme de tracé
2. Nombre de points de la forme
3. Réinitialiser tous les paramètres
4. Jouer la forme sélectionné en (1.)
5. Changer la direction de lecture
6. Sélection du zoom (ajuster les points de positions)

Précision

8. Curseurs de réglage



Curseur de phase pour ajouter un délai



Nombre de pas entre 2 points de position

9. Curseurs de décalage et décalage dynamique



Modifier la position Pan (X)



Modifier la position Tilt (Y)



L'écart, modifie l'appareil de référence



Cliquer sur l'icône pour activer le décalage dynamique et définir l'intervalle

10. Curseur miroir



Cliquez sur l'icône pour activer la symétrie verticale



Cliquez sur l'icône pour activer la symétrie horizontale

Utilisez le curseur pour modifier le centre de symétrie.

11. Zone de réglage de position, redimensionner et déplacer les points de la forme

12. Curseurs XY

Le mode commun

Tous les appareils sélectionnés suivent la même forme avec la même direction

Le mode position

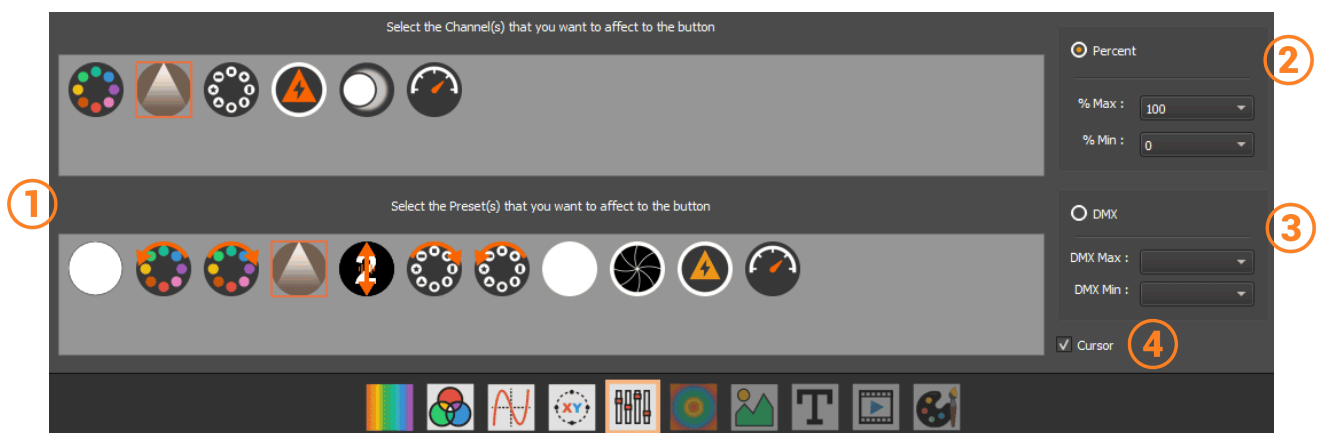
Cliquez sur l'onglet position pour passer en mode position. Les appareils suivent la même forme avec une position différente. Redimensionnez et déplacez les points de position pour chaque appareil.

Curseur personnalisé Canal/Pré réglage

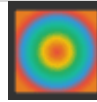
Sélectionnez un canal ou un pré réglage que vous souhaitez attribuer au bouton. Tous les canaux / pré réglages des appareils du show sont disponibles. **(1)**

Définissez ensuite l'intervalle en pourcentage **(2)** ou en valeurs DMX. **(3)**

(4) Cochez la case curseur pour afficher un curseur dans le bouton



Effet animé



Sélectionnez une matrice, puis cliquez sur l'effet animé

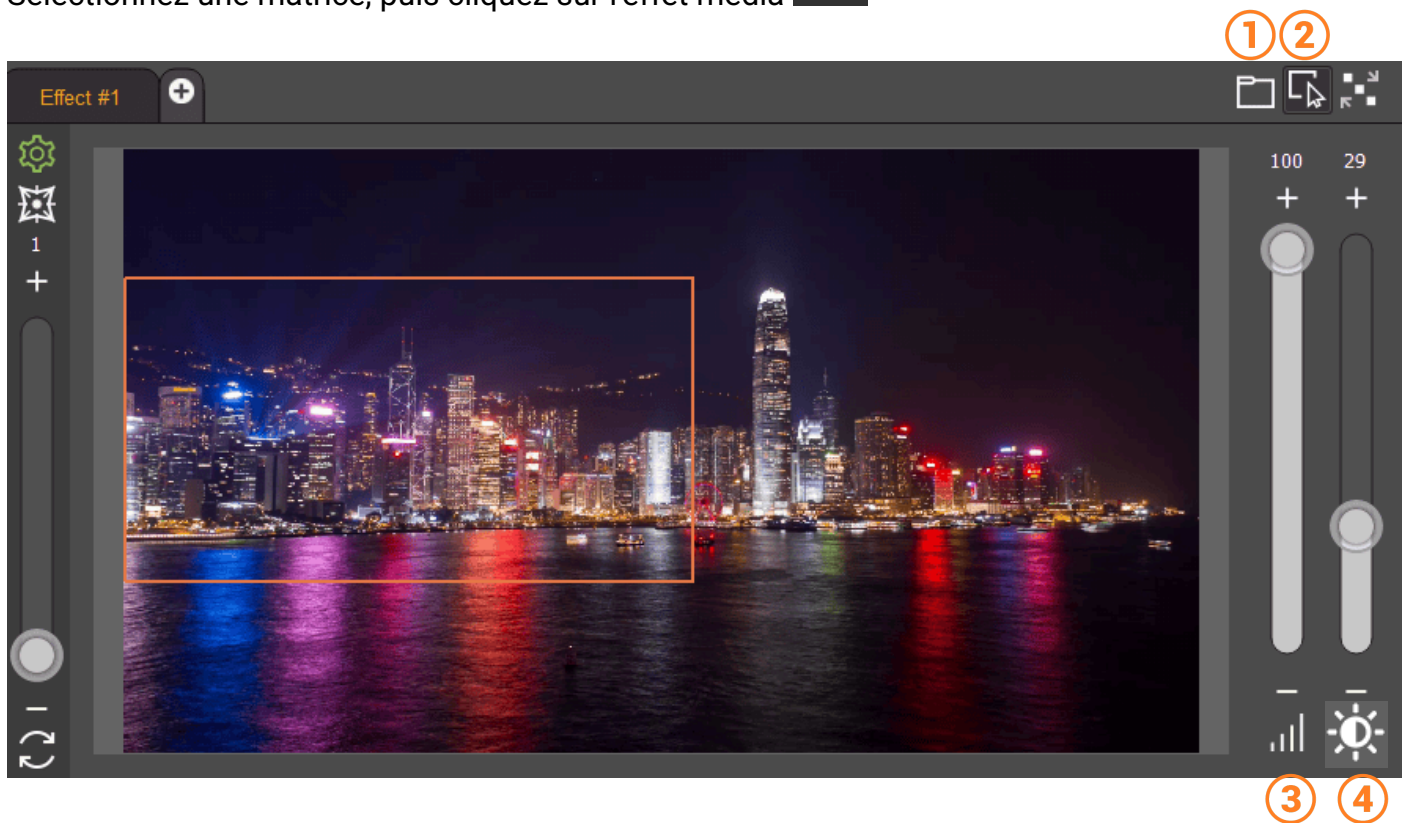
Sélectionnez une bibliothèque d'effets en cliquant sur l'onglet. Cliquez sur un effet disponible.



1. Onglet bibliothèque
2. Dimmer
3. Saturation

Effet média

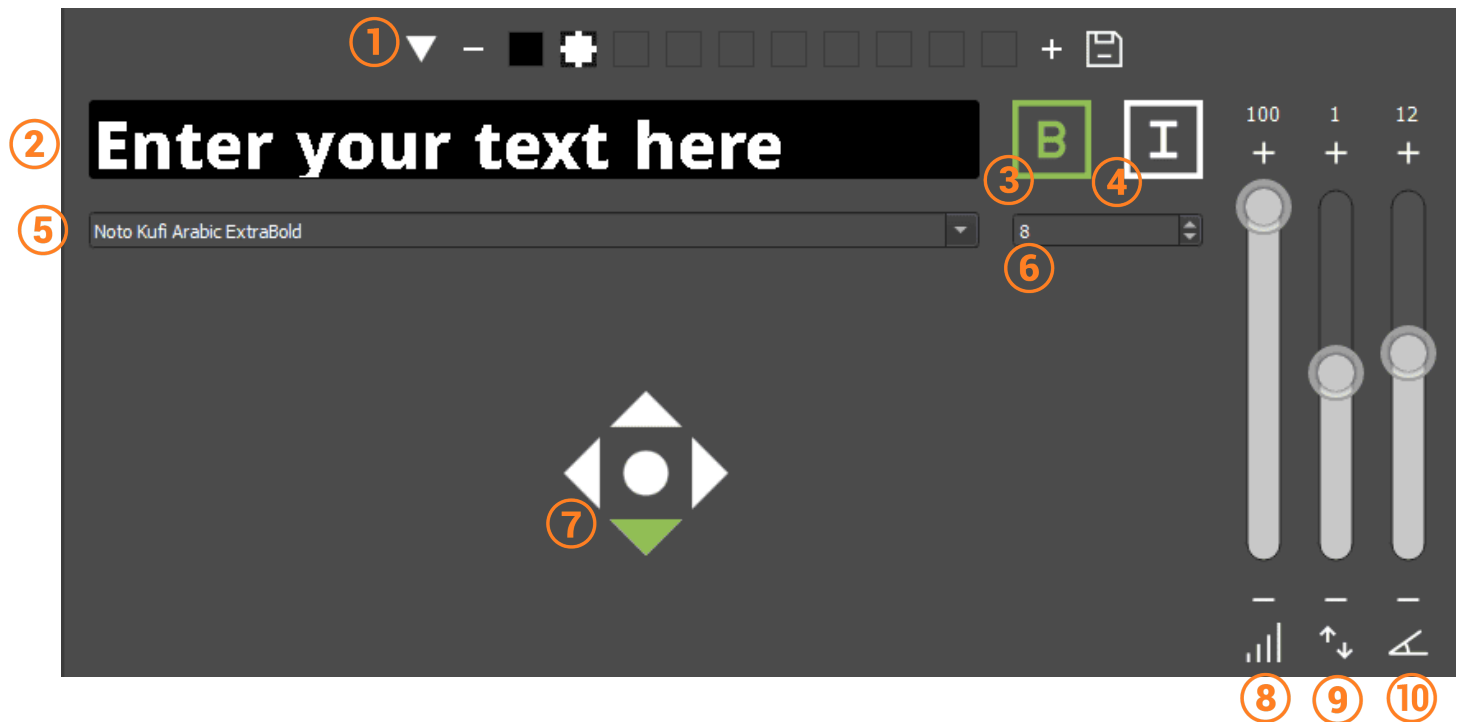
Sélectionnez une matrice, puis cliquez sur l'effet média



1. Télécharger une image
2. Zone de sélection marquée par un rectangle orange
3. Dimmer
4. Saturation

Effet texte

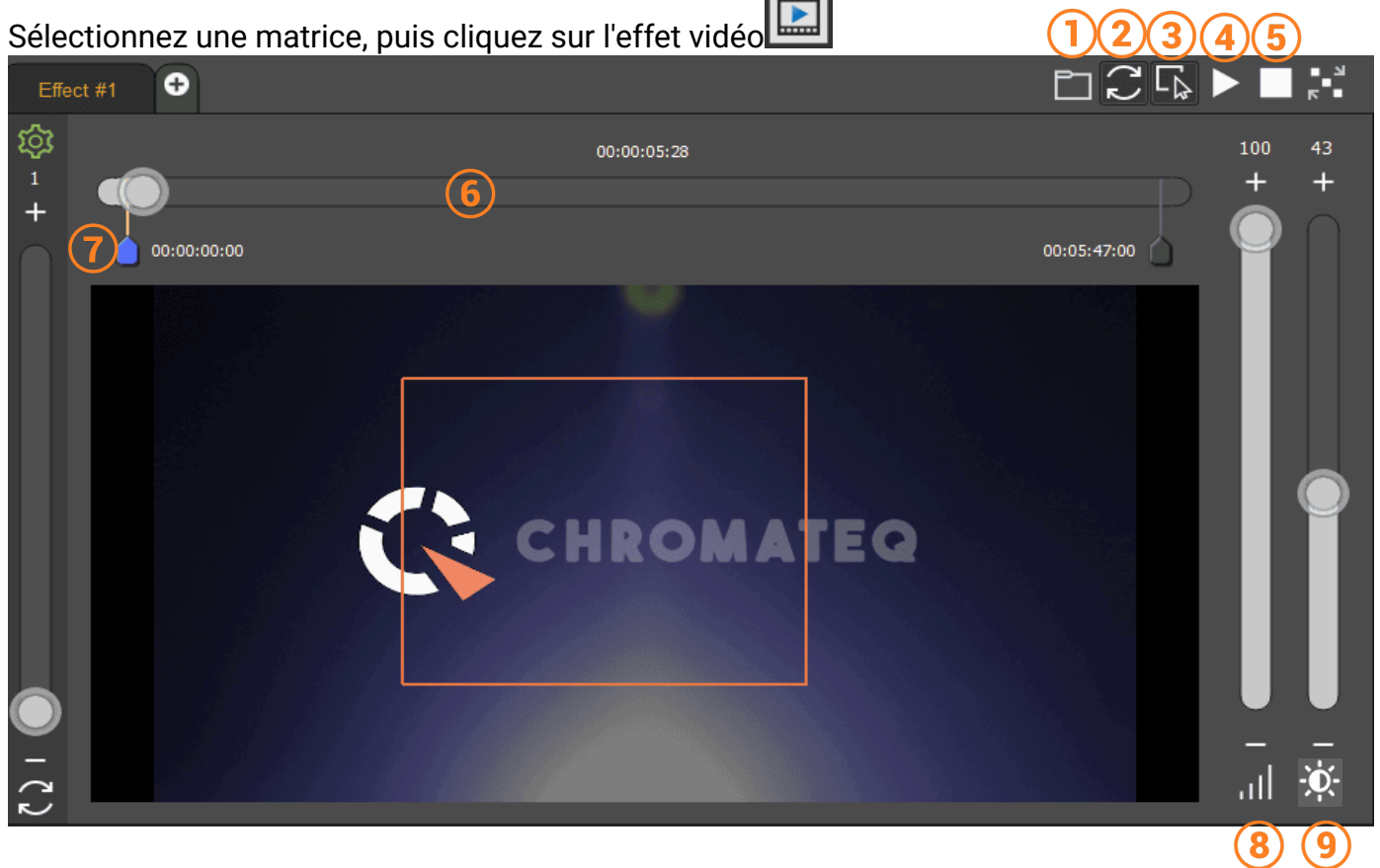
Sélectionnez une matrice, puis cliquez sur l'effet texte



1. Palette de couleurs (2 couleurs disponibles)
2. Zone texte
3. Bouton audacieux
4. Bouton italien
5. Liste de sélection de surface de caractères
6. Taille de la surface de type
7. Touches fléchées
8. Dimmer
9. Décalage
10. Rotation

Effet vidéoVideo effect

Sélectionnez une matrice, puis cliquez sur l'effet vidéo

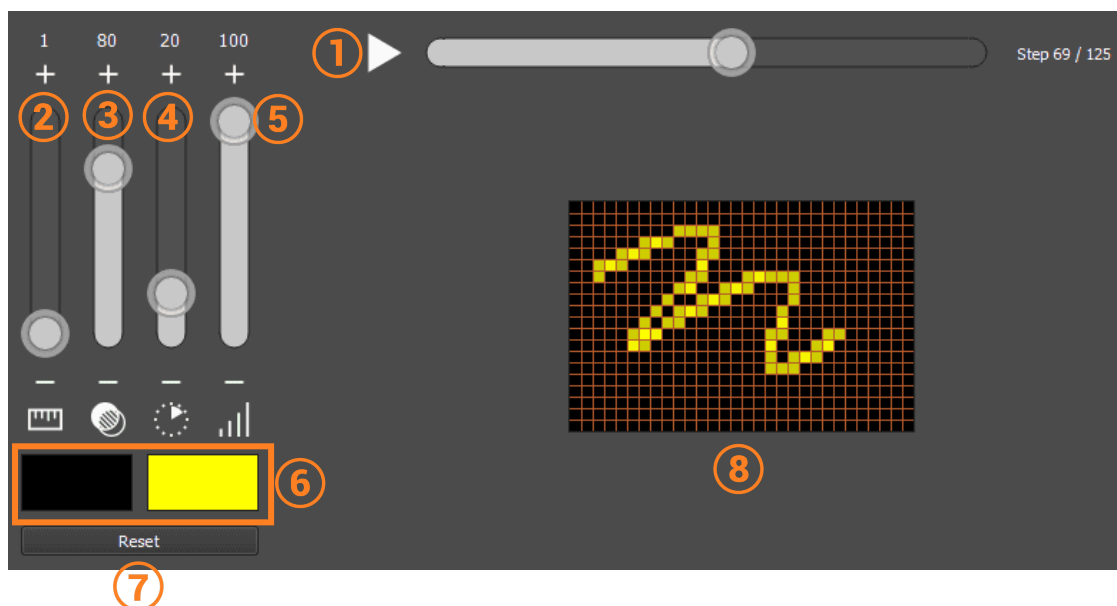


1. Télécharger la vidéo
2. Bouclez la vidéo ou la séquence défini entre les marqueurs
3. Zone de sélection marquée par un rectangle orange
4. Lire la vidéo
5. Arrêter la vidéo
6. Lecteur vidéo
7. Marqueurs, Déplacer le marqueur de début et le marqueur de fin pour définir la séquence à lire
8. Dimmer
9. Saturation

Effet peinture



Sélectionnez une matrice, puis cliquez sur l'effet Peinture
Créez une animation à partir d'une esquisse, utilisez les outils miroir pour un effet plus élaboré.

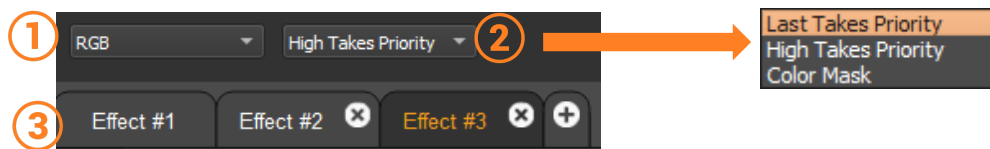


1. Lecteur de séquence de pas. Cliquez sur pause pour ajouter différents chemins avec différentes couleurs à des étapes spécifiques.
2. Taille du pinceau
3. Couche alpha
4. Durée de vie du chemin
5. Dimmer
6. Couleur de contraste
7. Réinitialiser tout

Matrice sélectionnée

Calques multiples

Multipliez différents effets et combinez-les en sélectionnant des règles de priorité.

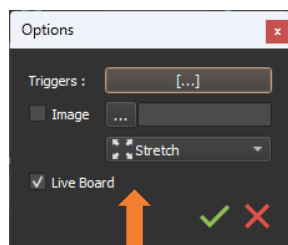


1. Attribuer des canaux aux effets
2. Règles prioritaires pour les calques multiples.
Le Dernier prend la priorité: le dernier niveau DMX paramétré est prioritaire
Le plus élevé est prioritaire: le niveau DMX le plus élevé est prioritaire
Masque de couleur: définir la couleur du calque à masquer

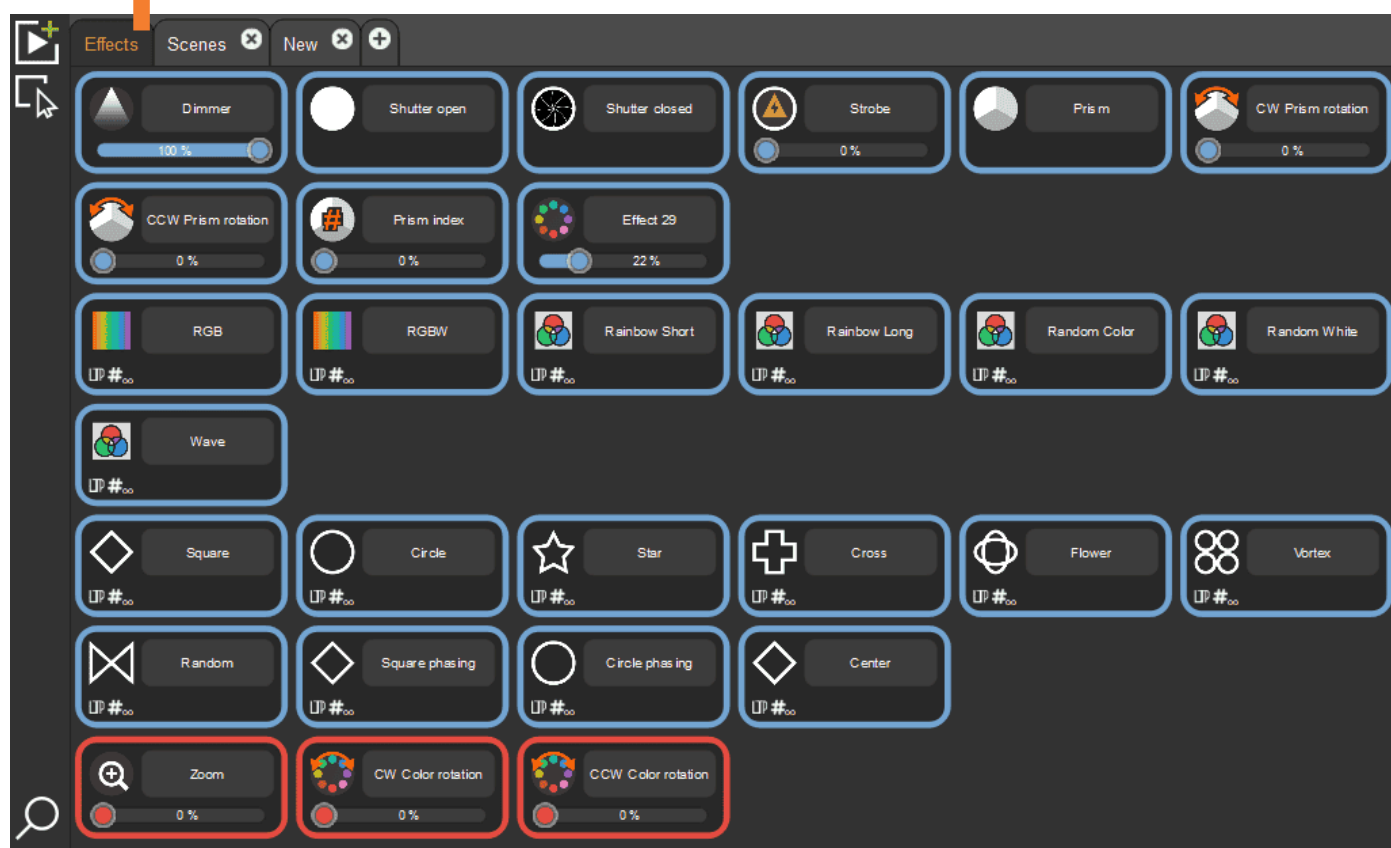
Bouton d'effet

Dans le mode PRO, lors du patch des appareils une fenêtre de confirmation s'ouvre pour importer les canaux susceptibles d'être affectés par le bouton effets par défaut dans l'onglet Effets.


Ces boutons d'effet n'ont pas de sélection prédéfinie comme les boutons de scène. L'effet peut être joué sur une sélection active.



Double cliquez sur l'onglet "Effet" pour afficher la fenêtre d'option et cochez la case "Live Board" pour une utilisation en direct.



Ajouter et modifier un bouton effet

Ajouter un bouton effet  ensuite, faites un clic droit pour afficher le menu.

Sélectionnez "**éditer**" pour les paramètres d'effet (ou "**éditer l'effet**" une fois qu'il a été défini.) ou cliquez sur contrôle pour accéder directement à l'onglet édition.

Configurez les effets, les paramètres, l'affichage et les déclencheurs en direct comme dans les boutons de scène.

