



DOSSIER MACHINE

1 PRESENTATION DU LOGICIEL LUMIDESK	1
1.1 DESCRIPTION DES BARRES D'OUTILS ET MENUS	1
1.1.1 Outils	1
1.1.2 Configuration	2
1.1.3 Déclenchements	2
1.1.4 Son / BPM	2
2 UTILISATION DU LOGICIEL LUMIDESK	3
2.1 CHARGEMENT DU PROGRAMME ERM	3
2.2 CHARGEMENT DE LA SCENE	4
2.3 AJOUTER UN ELEMENT AU RESEAU DMX	5
2.4 PROGRAMMATION DES SCENES	7
2.5 PROGRAMMATION DU MATERIEL	8
2.5.1 Programmation de la Lyre LE10	8
2.5.1 Programmation du Spot LE11	9
3 LOGICIEL EASY VIEW	11
3.1 DESCRIPTION DE L'INTERFACE AVEC L'EXEMPLE ERM	11
3.1.1 Mode Visualisation	11
3.1.2 Mode Construction	12
3.2 DESCRIPTION DES MENUS ET OPTIONS ANNEXES	13
3.2.1 Barre d'outils standard	13
3.2.2 Camera	13
3.2.3 Rendering Options (Options de rendu)	14
4 EXEMPLE DE CREATION D'UN SHOW PAS A PAS	15
4.1 CREATION DU RESEAU	15
4.2 IMPLANTATION SUR SCENE	16
4.3 PROGRAMMATION DU SHOW	18



DOSSIER TECHNIQUE

Instructions d'utilisation du logiciel LumiDesk



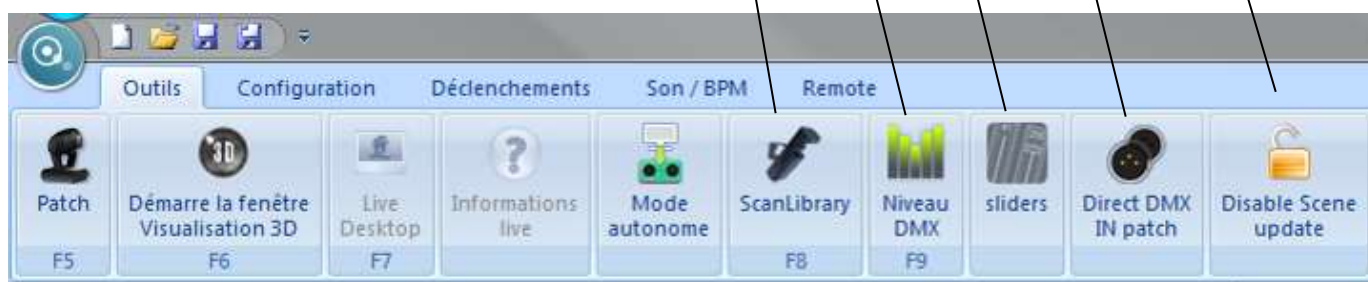
1 PRESENTATION DU LOGICIEL LUMIDESK

Ce chapitre propose une prise en main rapide et simplifiée du logiciel LUMIDESK. A l'aide du programme DMX « type » fourni par ERM. Ce logiciel permet de réaliser un programme complet d'éclairage scénique, et de réaliser des actions « en live » lors du déroulement de celui-ci.

1.1 Description des barres d'outils et menus

1.1.1 Outils

- Autoriser ou non la modification du show
- Gestion des renvois de l'entrée DMX vers la sortie DMX
- Affiche des potentiomètres linéaires pour la programmation
- Affiche les niveaux DMX sur un bargraphe
- Ouvre l'utilitaire de création de récepteurs DMX « ScanLibrary »



Utilitaire de programmation de l'interface USB / DMX pour son fonctionnement en mode autonome

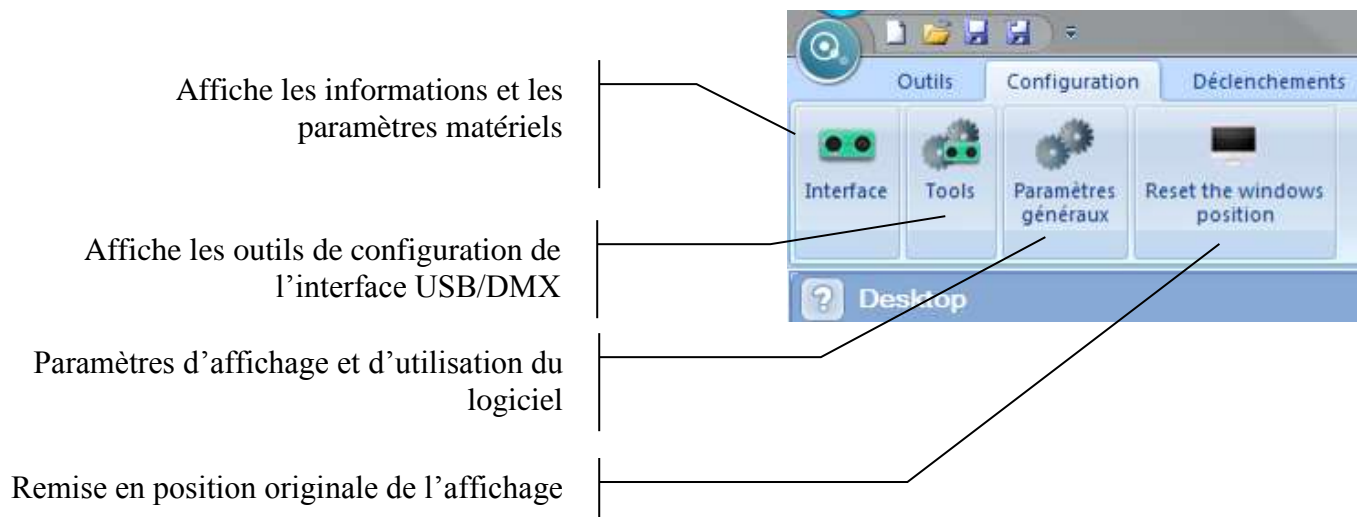
Affichage des informations du show en cours de lecture. Accessible uniquement en mode « Live »

Modification des paramètres DMX en direct lors de la lecture d'un show. Accessible uniquement en mode live

Démarré l'utilitaire de création d'architecture de scène Easy View.

Affichage de l'interface de création de topologie DMX « Patch »

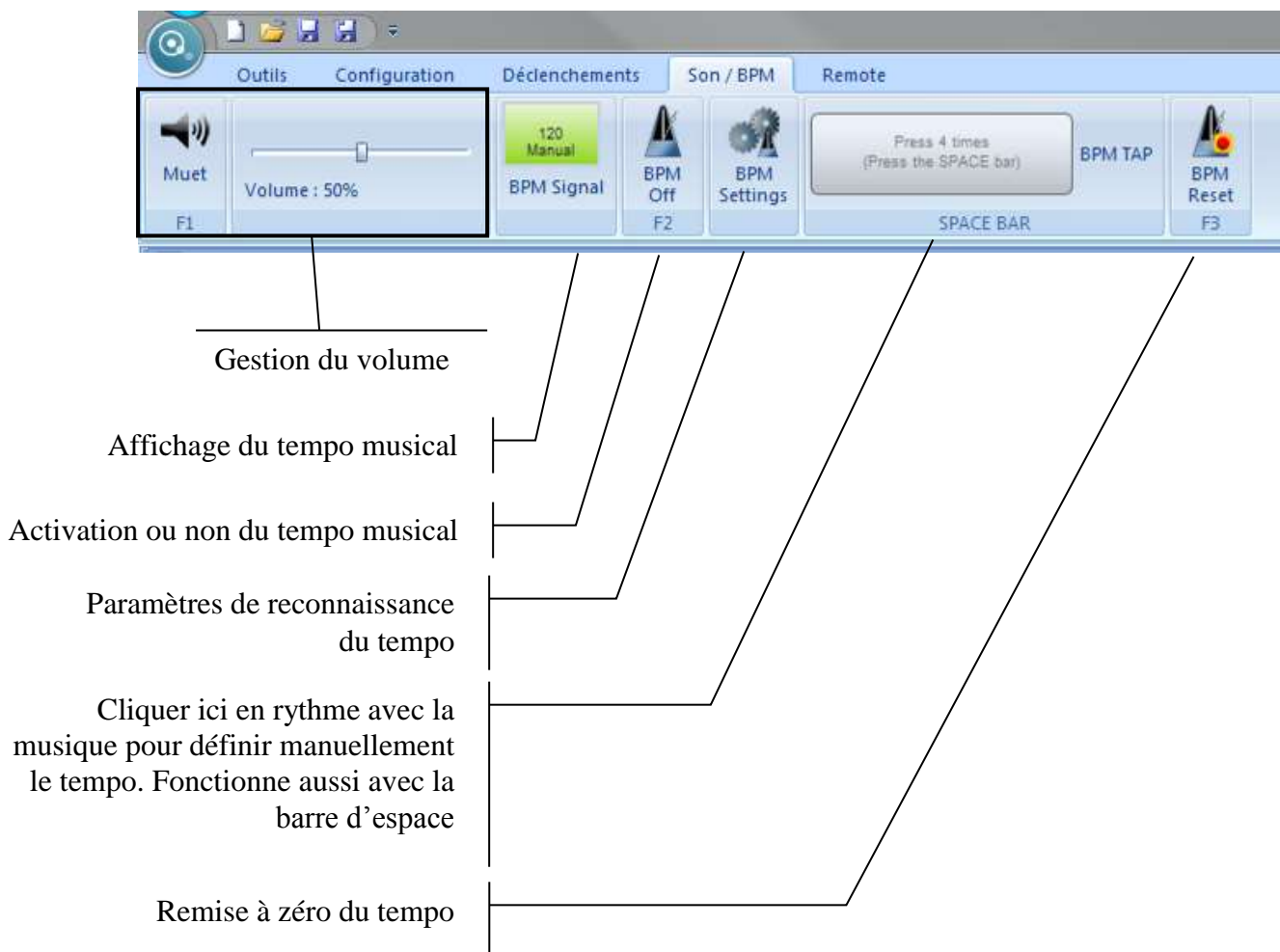
1.1.2 Configuration



1.1.3 Déclenchements

Gestion des déclenchements horaires et de la synchronisation MIDI du logiciel.

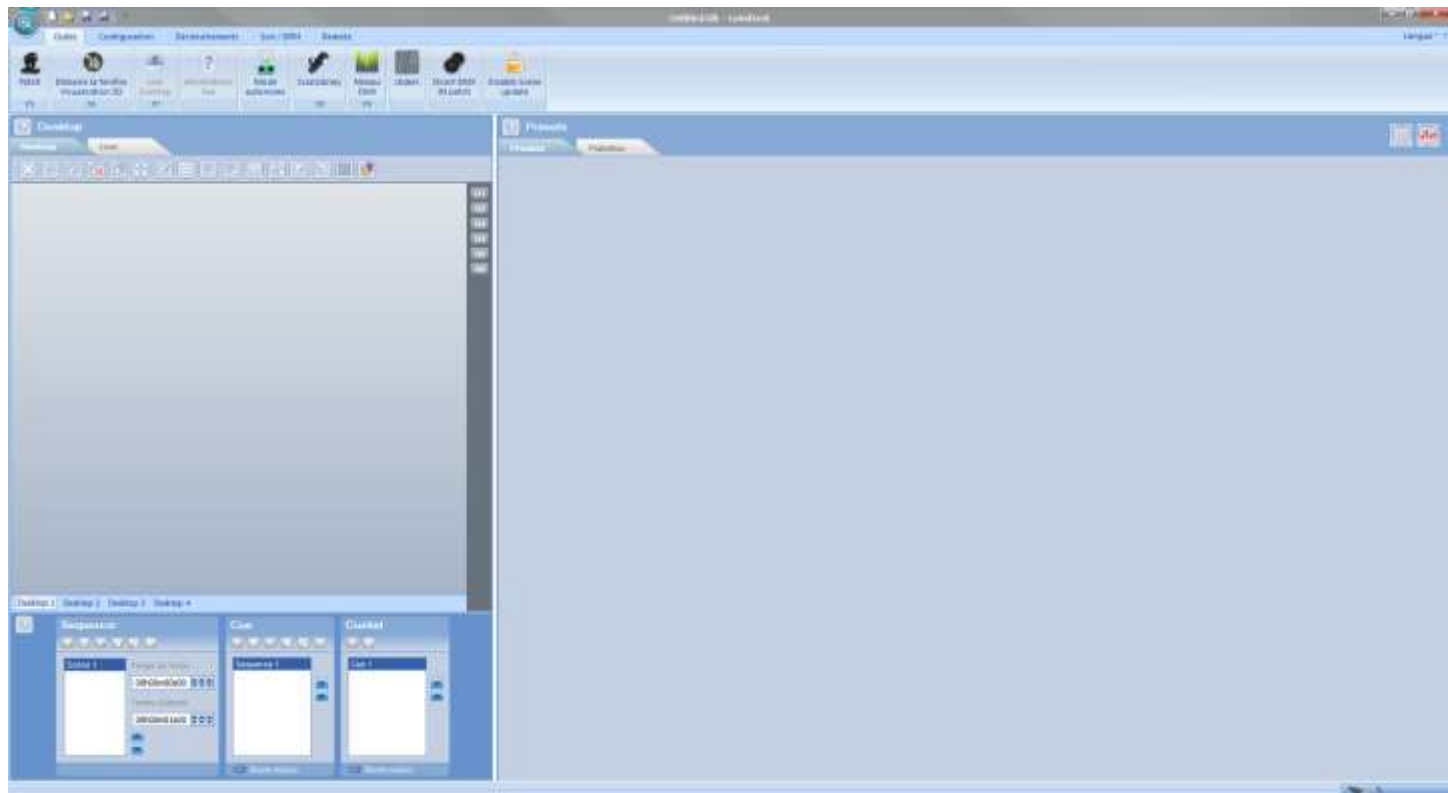
1.1.4 Son / BPM




2 UTILISATION DU LOGICIEL LUMIDESK

2.1 Chargement du programme ERM

Au lancement du logiciel, la fenêtre suivante s'affiche :

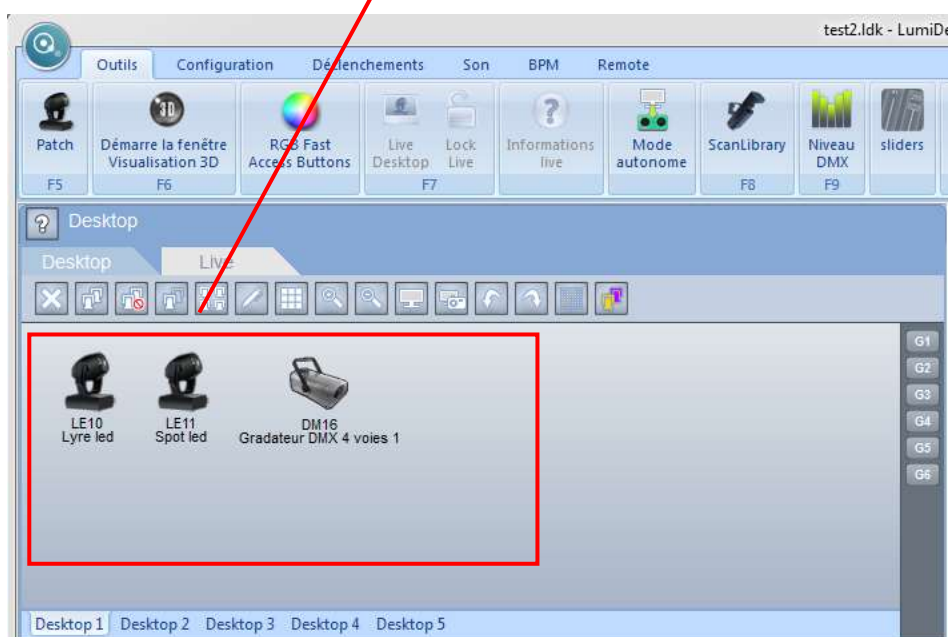


Cliquer sur « open »  dans la barre de menu et indiquer le chemin du programme ERM dénommé « Projet_ERM.ldk » sur le DVD-ROM ERM.



Cliquer sur « ouvrir » pour charger le programme


On retrouve alors les différents éléments DMX de la gamme ERM dans la fenêtre « Desktop »




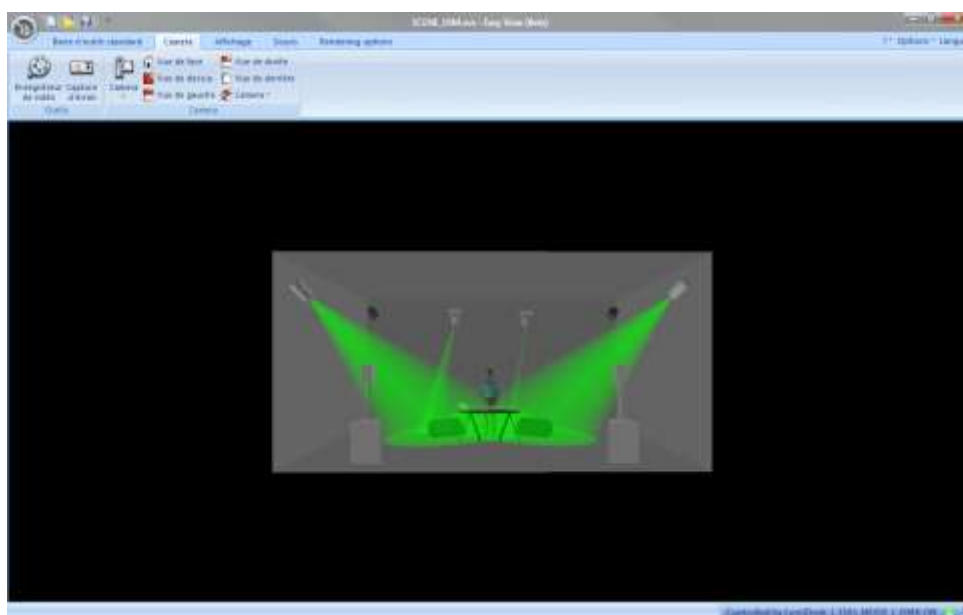
Le programme a été conçu pour piloter une installation composée d'une lyre , un gradateur de lumière 4 canaux et un spot à LED.

2.2 Chargement de la Scène



Une fois le programme ERM chargé, cliquer sur . Le logiciel de visualisation 3D « Easy View » s'ouvre alors.

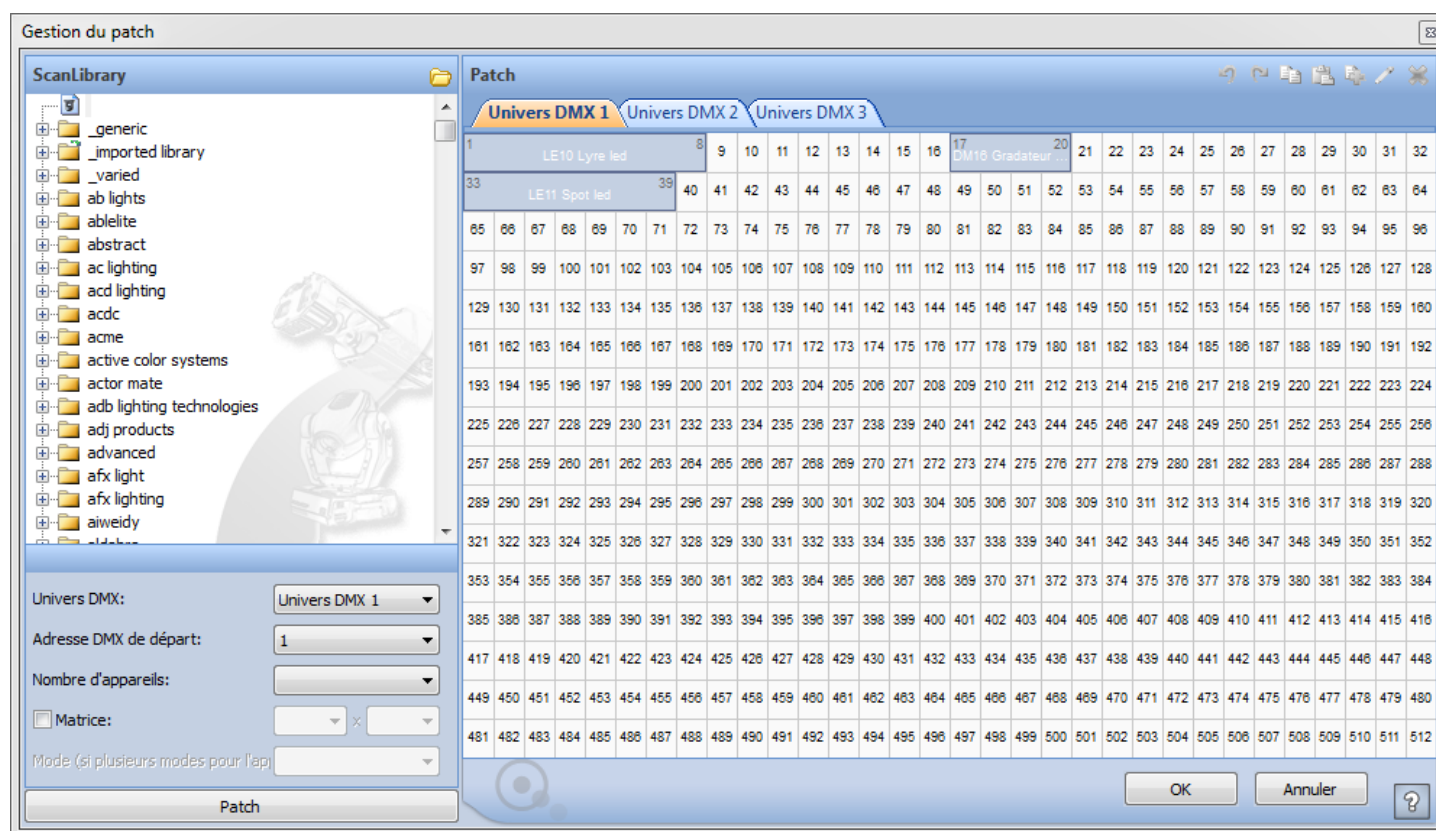
Cliquer sur « open »  dans la barre de menu et indiquer le chemin du programme ERM dénommé « SCENE_ERM.ev ». La scène se charge alors.



La visualisation 3D permet d'observer en direct la programmation faite sur Lumidesk.

2.3 Ajouter un élément au réseau DMX

Cliquer sur l'icône « Patch » en haut à gauche de la fenêtre du logiciel LumiDesk. La fenêtre suivante s'affiche :

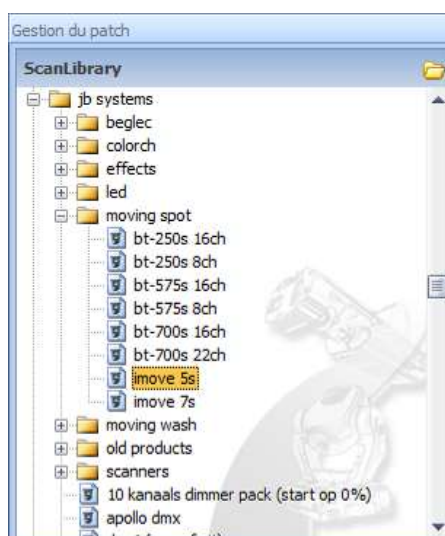


On retrouve ici l'architecture du réseau DMX. Un résumé de la table d'adressage est disponible dans le dossier technique.

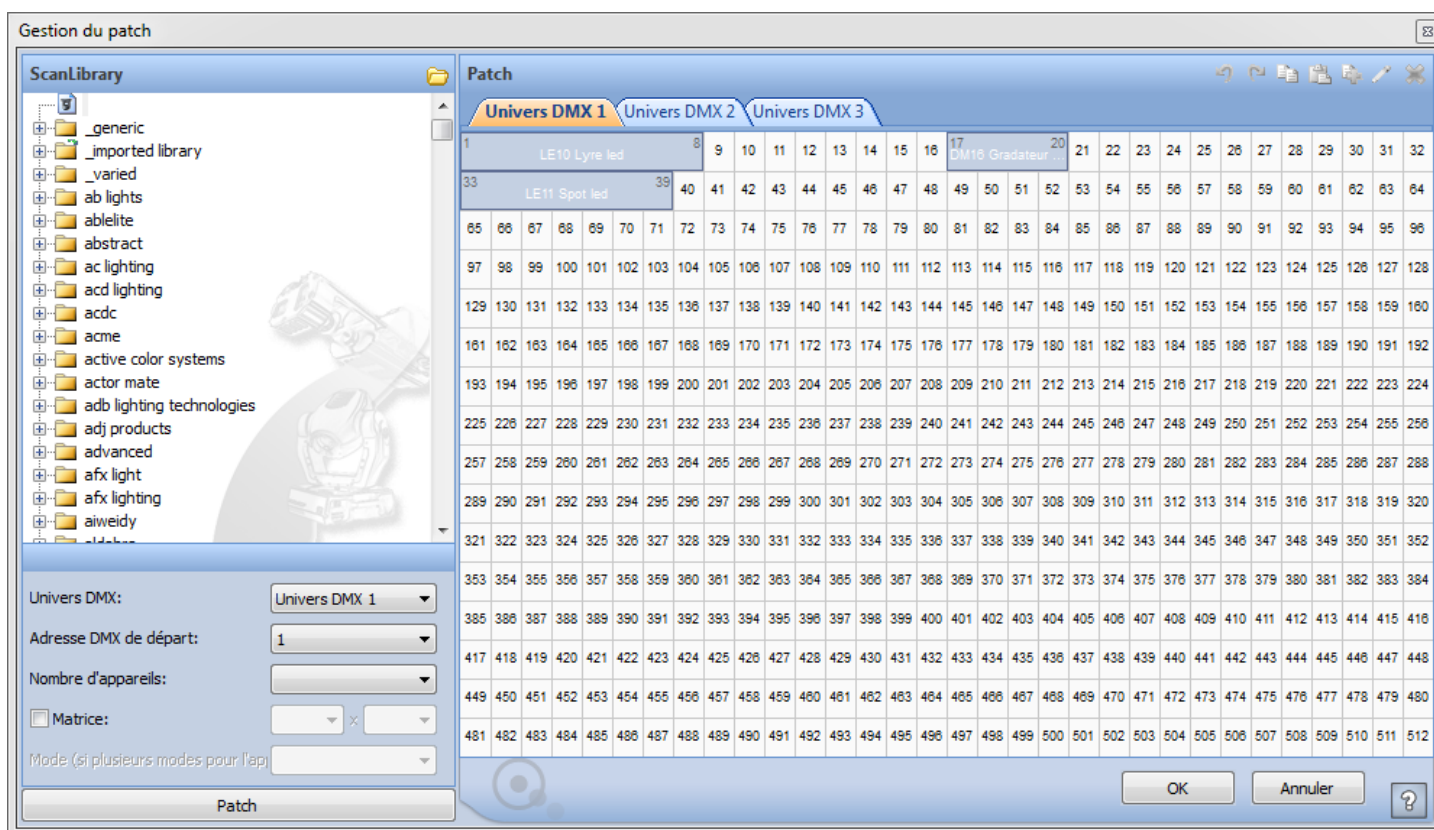
Chaque rectangle représente la plage d'adresses utilisée par chaque élément DMX. On peut voir par exemple que le la Lyre utilise 8 adresses (de 1 à 8), le gradateur 4 voies (DM16) utilise 4 adresses (de 17 à 20) et que le Spot PAR56 à LED (LE11) en utilise 6 (de 33 à 39).

C'est dans cette fenêtre qu'il est possible d'ajouter un récepteur DMX au réseau. Pour ce faire, sélectionner le récepteur à ajouter dans la librairie sur la partie gauche de l'écran.

Librairie du matériel : naviguer dans l'arborescence jusqu'à trouver le bon matériel.



Cliquer sur le matériel et faire un glisser-déposer jusqu'à la zone d'adresse désirée. Si la zone souhaitée n'est pas autorisée, la plage d'adresse maintenue par la souris s'hachure en rouge. Ici, nous avons choisi de déposer les éléments suivant sur la plage 1 à 8 pour la Lyre LE la plage 17 à 20 pour le gradateur DM16 et la plage 33 à 39 pour le Spot à LED LE11.



Valider par OK, et le matériel se retrouve maintenant dans la fenêtre desktop et est prête à être programmée.

Pour supprimer un élément, retourner dans la fenêtre « Patch », faire un clic droit sur l'élément à supprimer et cliquer sur « détruire ».

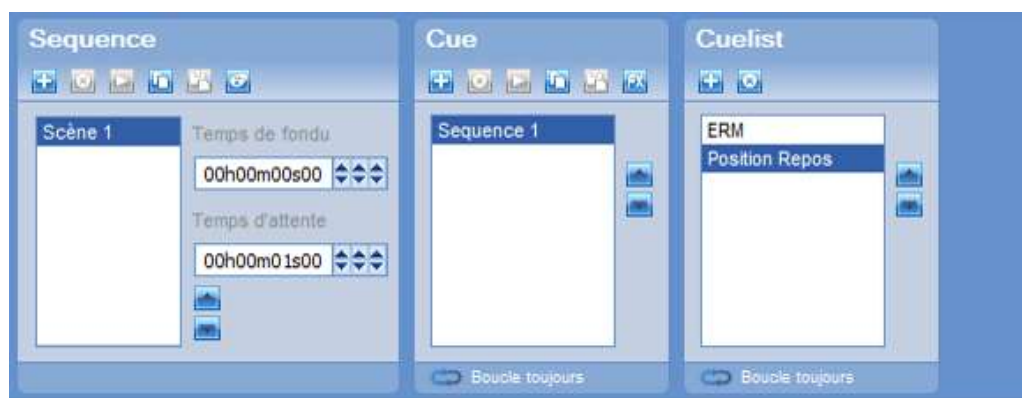
2.4 Programmation des scènes

Les différentes scènes programmées par ERM sont accessibles dans la zone située en bas à gauche de la fenêtre principale.

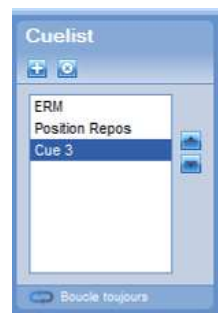
Un programme est structuré de la manière suivante :

- Un programme contient plusieurs CUE. Un CUE correspond par exemple à une chanson dans un concert.
- Chaque CUE est composé de Séquences. Toujours dans l'exemple du concert, la séquence peut représenter le couplet d'une chanson.
- Enfin, chaque séquence est composée de Scènes. Ce sont les scènes qui sont programmables et leur enchaînement créera l'effet lumineux.

Pour comprendre rapidement le fonctionnement de la programmation, nous allons créer un CUE, une séquence et 2 scènes.



Pour ce faire, cliquer sur + dans la fenêtre Cuelist, le Cue 3 apparait.



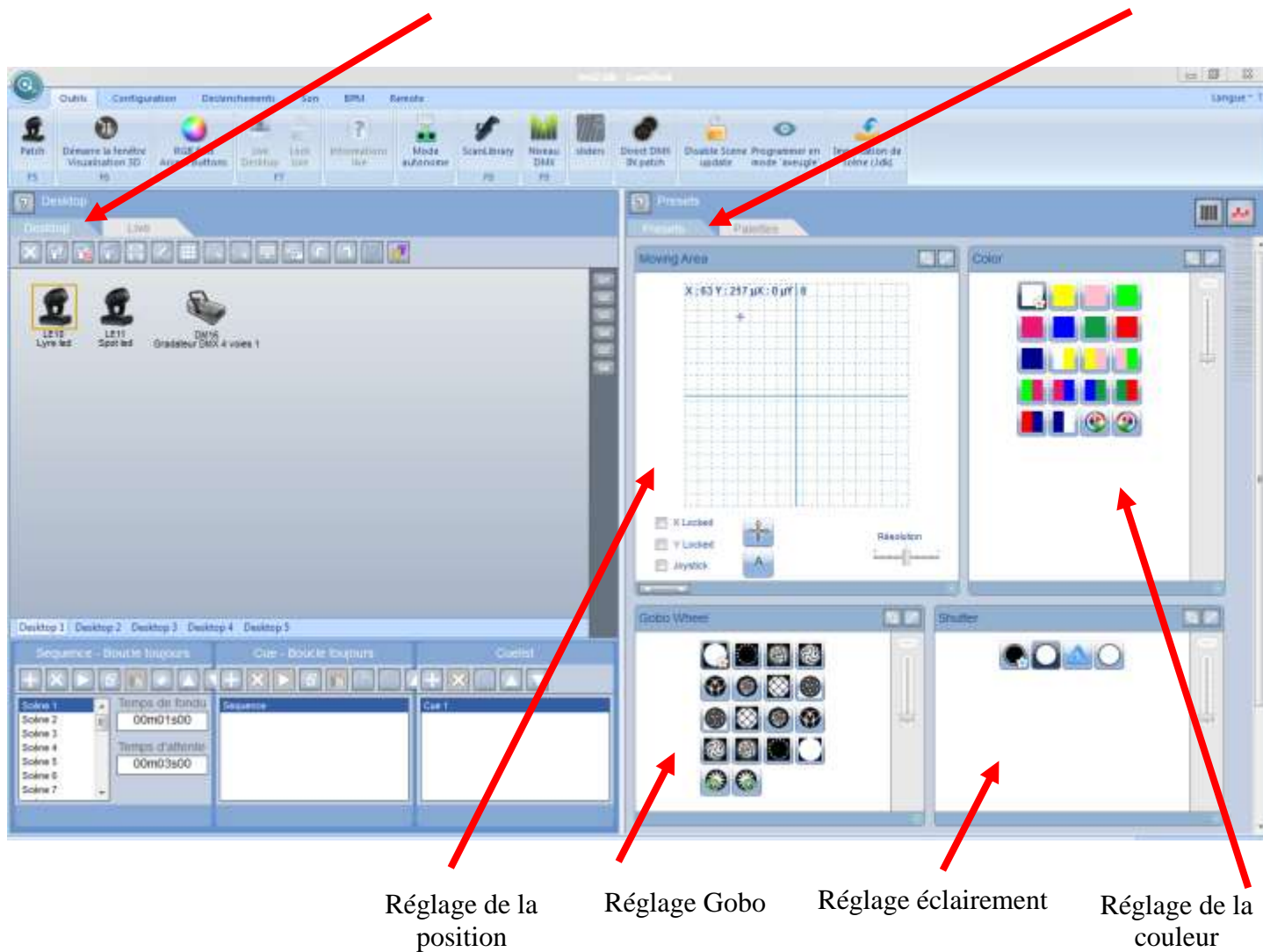
Il n'y aura qu'une seule séquence dans l'exemple, il n'est donc pas nécessaire de créer une séquence supplémentaire.

Si vous souhaitez utiliser plusieurs scènes, il est nécessaire de paramétrer chaque des éléments pour chacune des scènes

2.5 Programmation du matériel

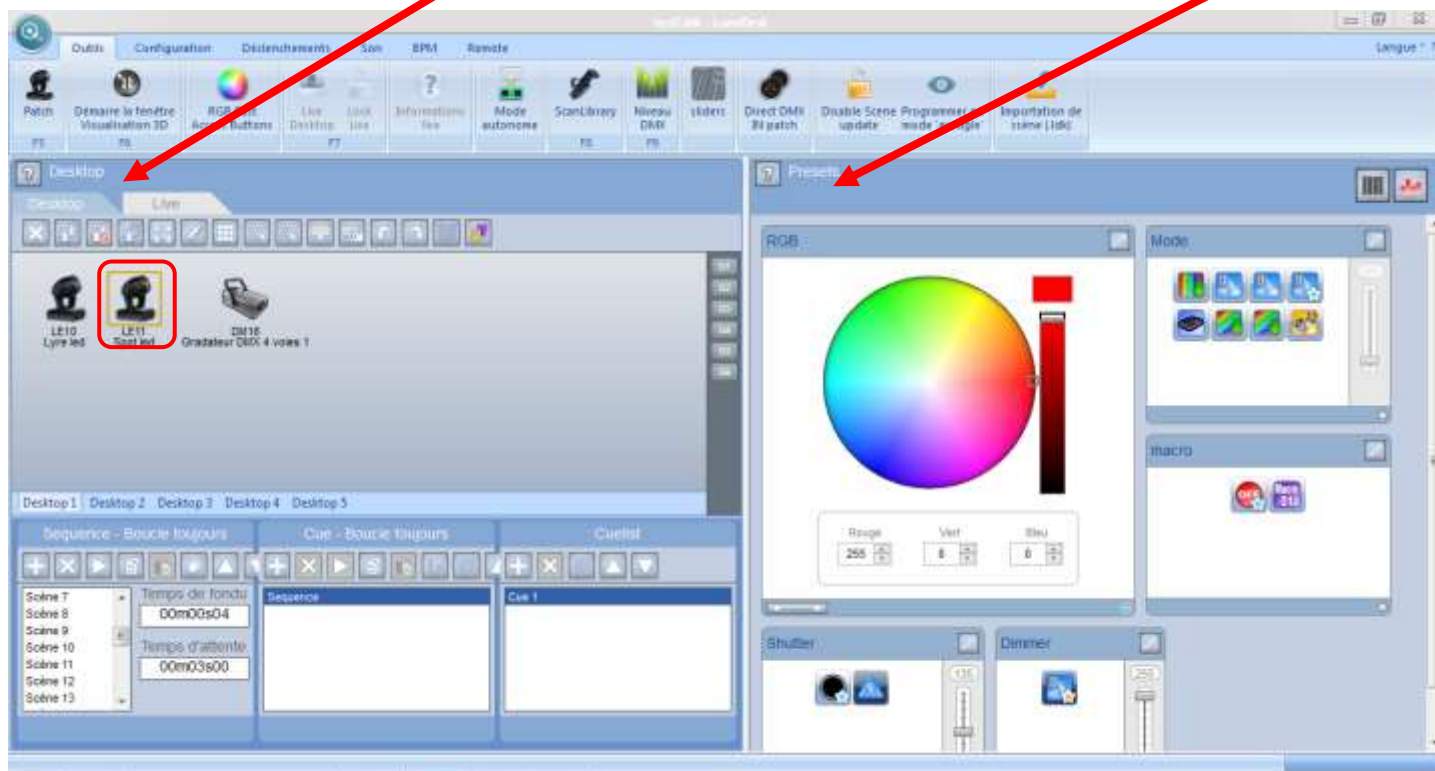
2.5.1 Programmation de la Lyre LE10

Sélectionner la lyre ans la fenêtre Desktop et paramètrer les mouvements souhaités dans la fenêtre Presets.



2.5.1 Programmation du Spot LE11

Sélectionner la lyre ans la fenêtre Desktop et paramètrer les mouvements souhaités dans la fenêtre Presets.



La fenêtre RGB permet de régler la couleur et l'intensité de celle-ci.

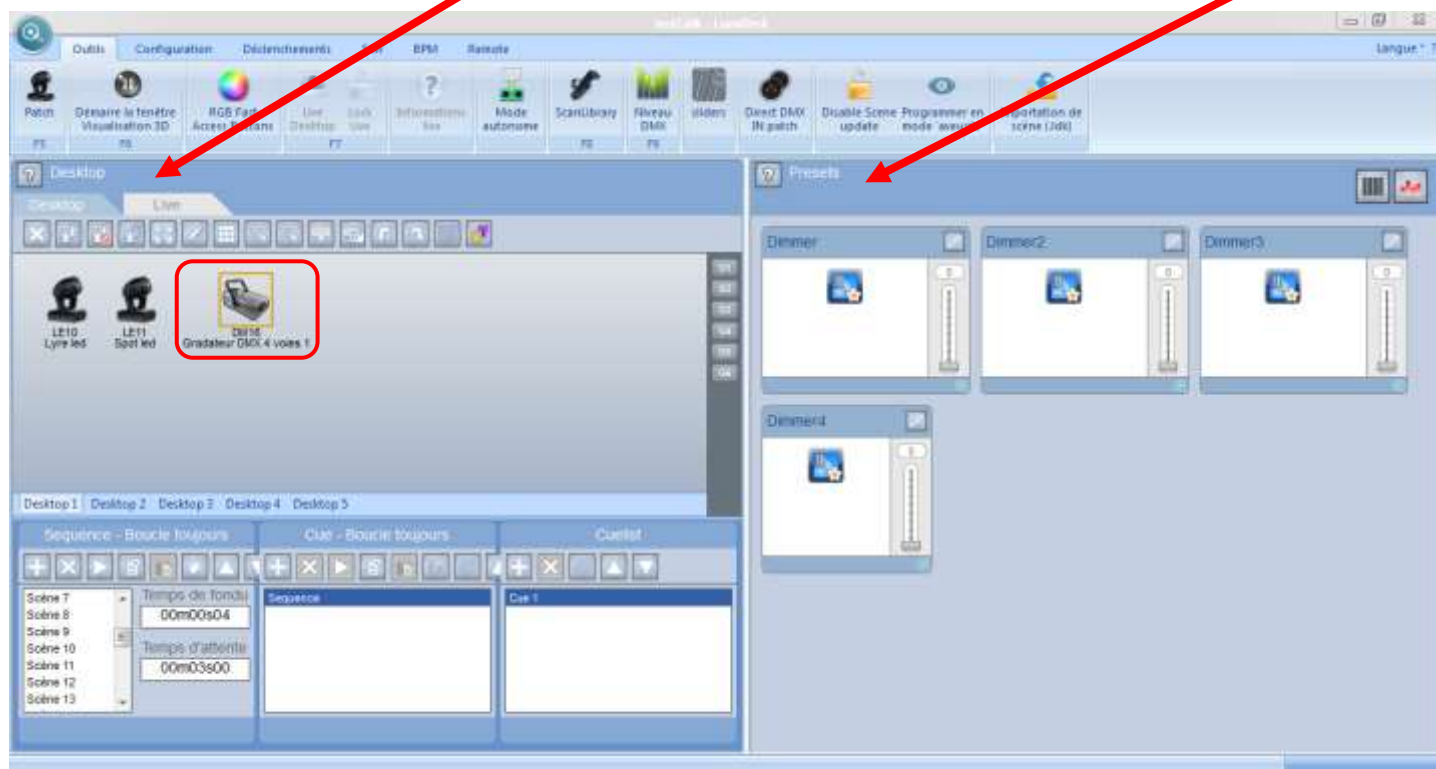
La fenêtre Macro, permet d'appeler une couleur prédéfinie par le constructeur du PAR56 à LED.

La fenêtre Dimmer permet de gérer la puissance de l'éclairage.

La fenêtre Strobe active et gère la vitesse de l'effet stroboscope du projecteur.

Programmation du gradateur 4 voies DM16

Sélectionner la lyre ans la fenêtre Desktop et paramètres les mouvements souhaités dans la fenêtre Presets.



La fenêtre Dimmer permet le réglage de la puissance de l'éclairage des 4 sorties indépendamment.

3 LOGICIEL EASY VIEW

Le logiciel Easy View permet de créer en 3D l'architecture scénique en positionnant les différents éclairages, les artistes et leurs instruments, les structures support et les décors. Ce logiciel permet de définir à l'avance la position des éclairages et leurs effets sur scène. Le logiciel Easy View est accessible à partir de Lumidesk en cliquant sur « Démarre la fenêtre de visualisation 3D » ou en appuyant sur F6.

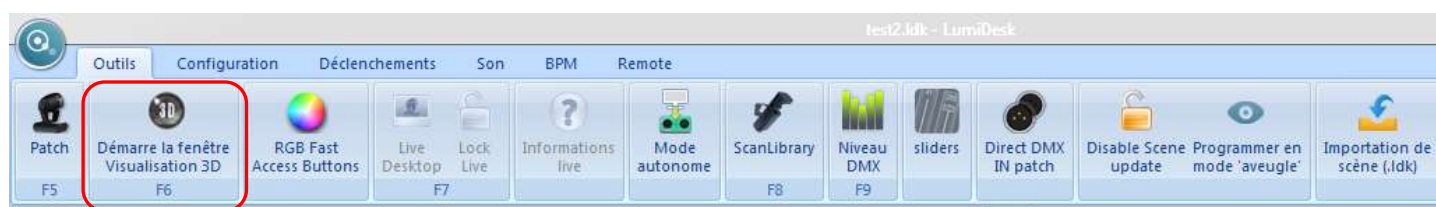
ERM fournit un exemple de scène correspondant au programme fourni pour le logiciel Lumidesk. Cet exemple montre quelques possibilités de création.

Les descriptions qui suivent utilisent cet exemple.

3.1 Description de l'interface avec l'exemple ERM

3.1.1 Mode Visualisation

Ouverture du monde de visualisation :

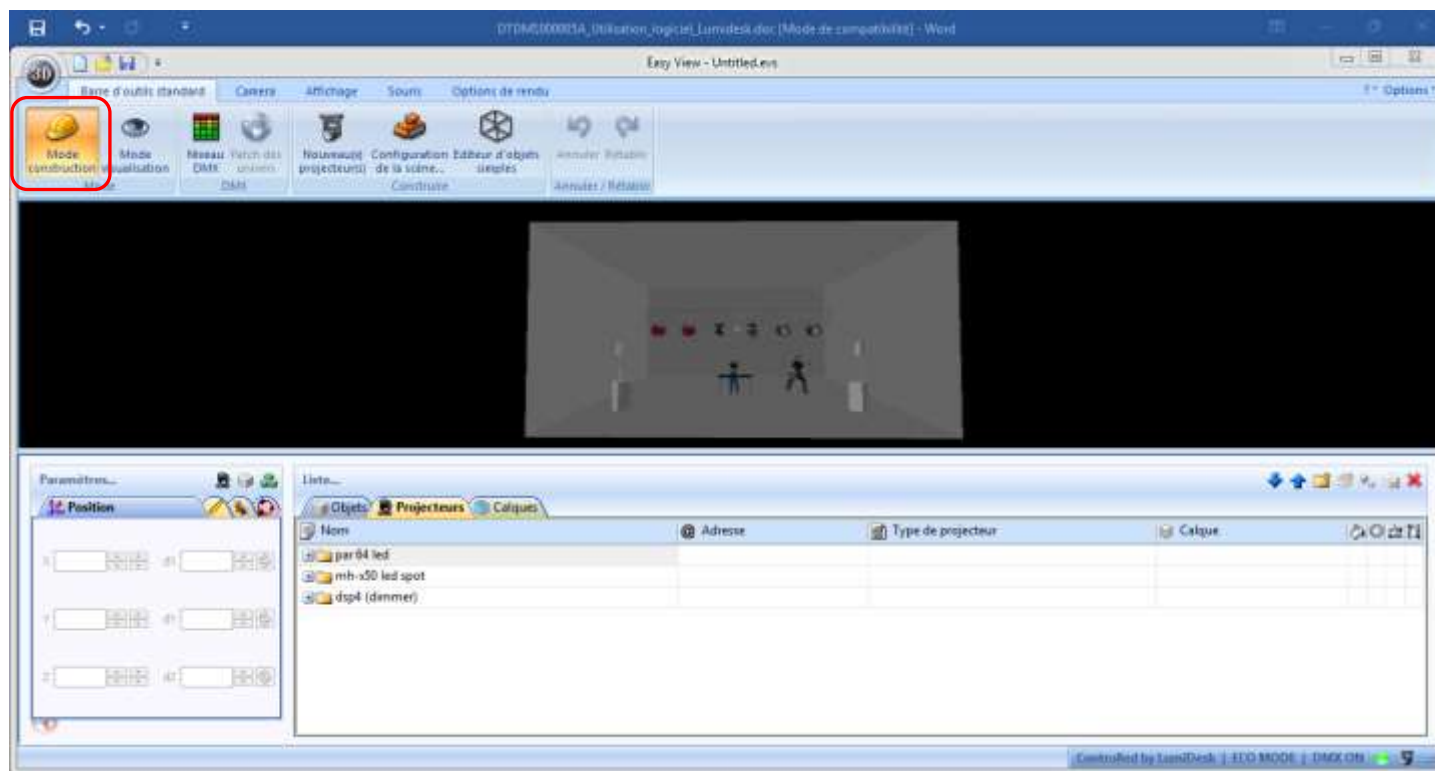


A l'ouverture du logiciel, ce dernier se trouve en « Mode Visualisation ». Il s'agit simplement ici de visualiser le programme en 3D.



3.1.2 Mode Construction

Le mode construction, accessible en cliquant sur l'icône correspondant, donne accès aux modifications d'implantation des composants : éclairages, décors, matériel divers, personnages...

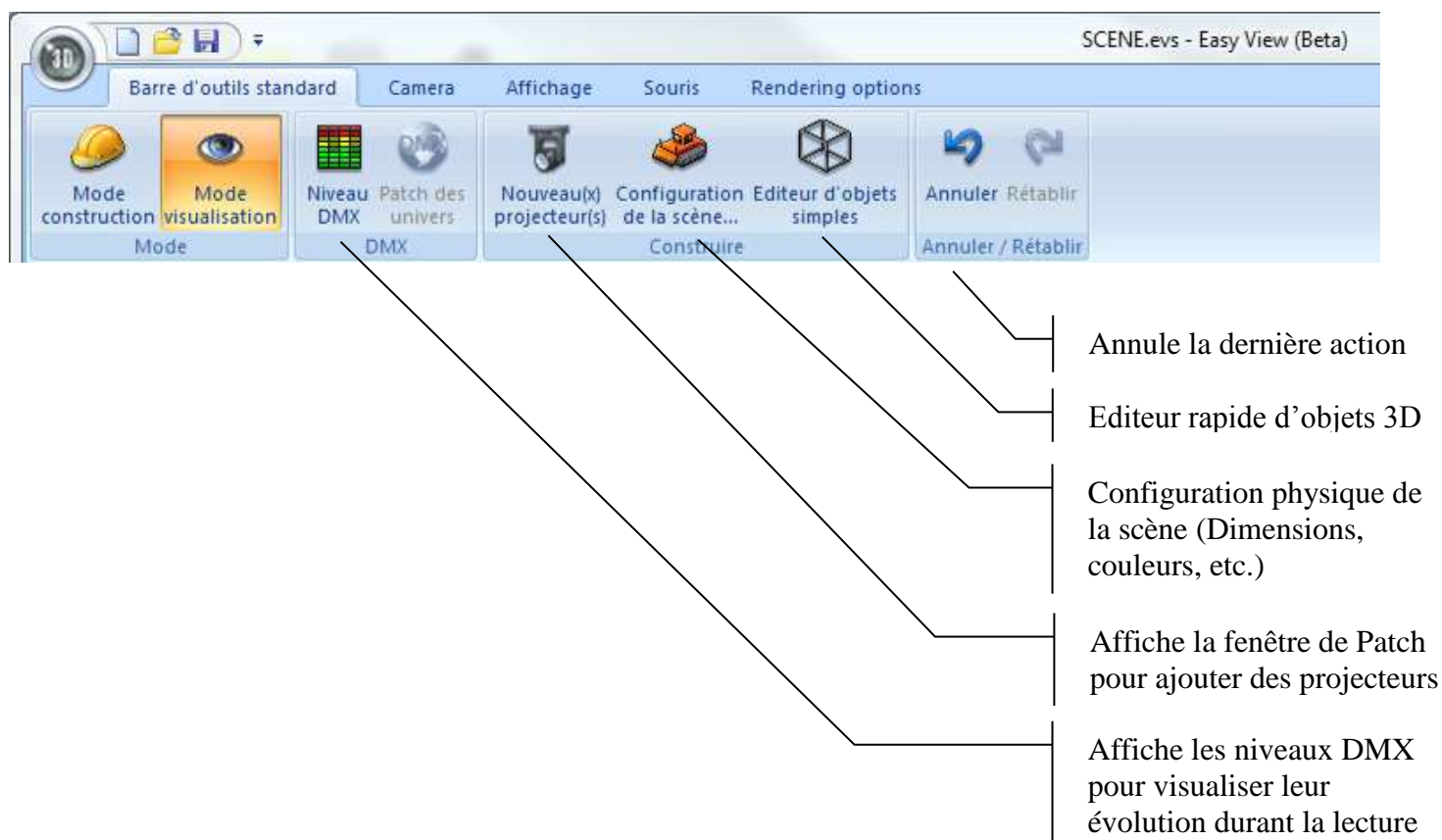


Par défaut, l'écran est partagé en 3 sections différentes :

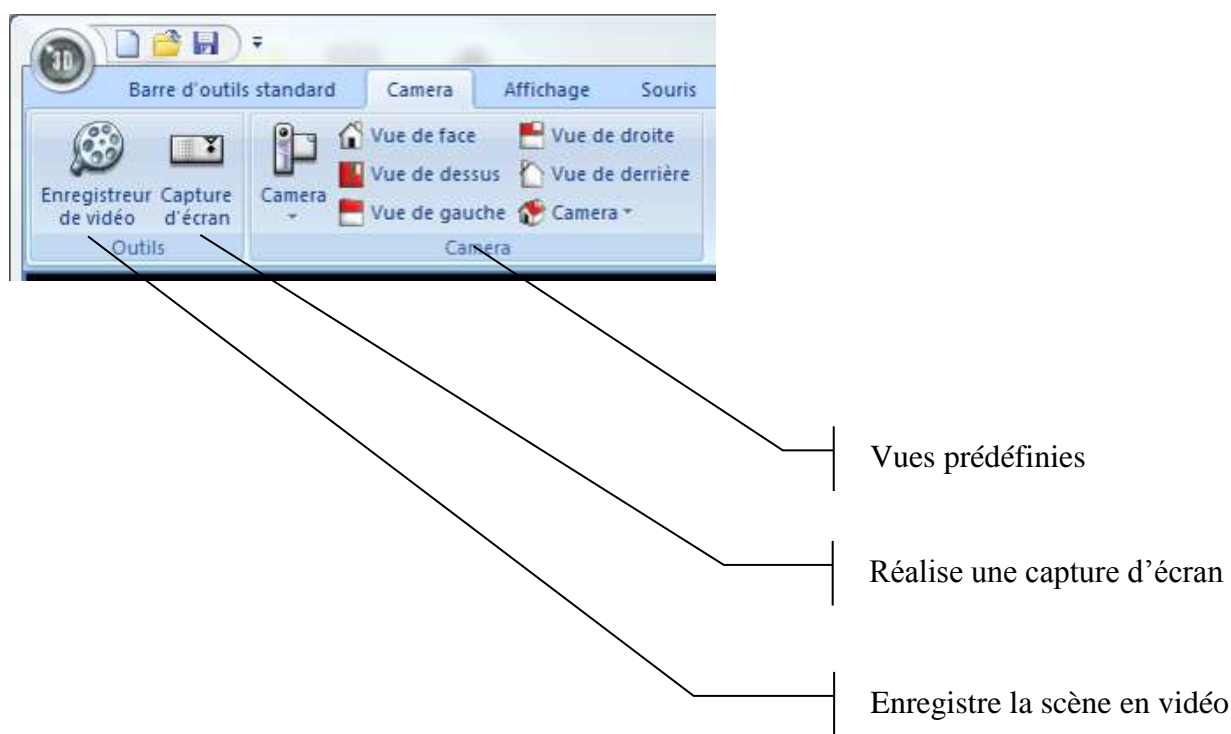
- La partie haute contient la scène en 3D, il est possible de déplacer la vue avec la souris (maintenir un clic gauche pour la rotation, et un clic droit pour la translation), mais aussi de déplacer les éléments manuellement en cliquant dessus et en les faisant glisser.
- La partie en bas à gauche permet de régler les facteurs de positionnement et d'esthétique des éléments : Coordonnées (translation et rotation sur les 3 axes), échelle, couleur et positions prédéfinies (ligne, cercle, carré, rectangle etc.)
- Enfin, la partie du bas à droite contient les éléments intégrés à la scène : les objets (structure, instruments, sonorisation et personnages) dans un onglet, les projecteurs et autres éléments d'éclairage dans un autre onglet.

3.2 Description des menus et options annexes

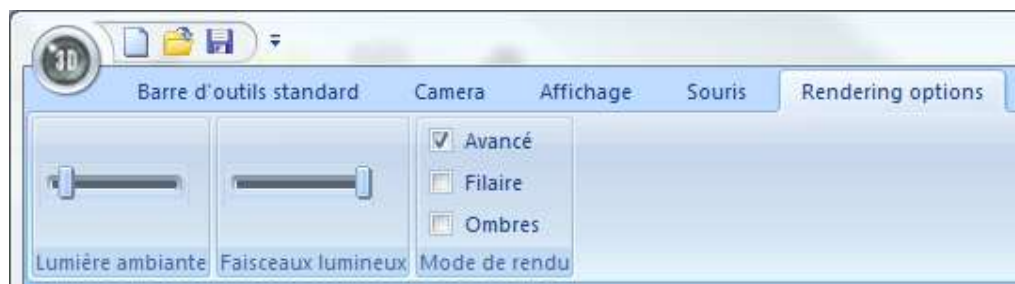
3.2.1 Barre d'outils standard



3.2.2 Camera



3.2.3 Rendering Options (Options de rendu)



- Avancé : affiche les faisceaux lumineux au plus proche de la réalité (consomme des ressources graphiques)
- Filaire : affiche l'axe des faisceaux lumineux (économise les ressources graphiques)
- Ombres : génère les ombres dues aux éclairages. (Attention : la génération d'ombres nécessite une carte graphique puissante)

Réglage de l'intensité lumineuse des faisceaux.

Réglage de la lumière ambiante

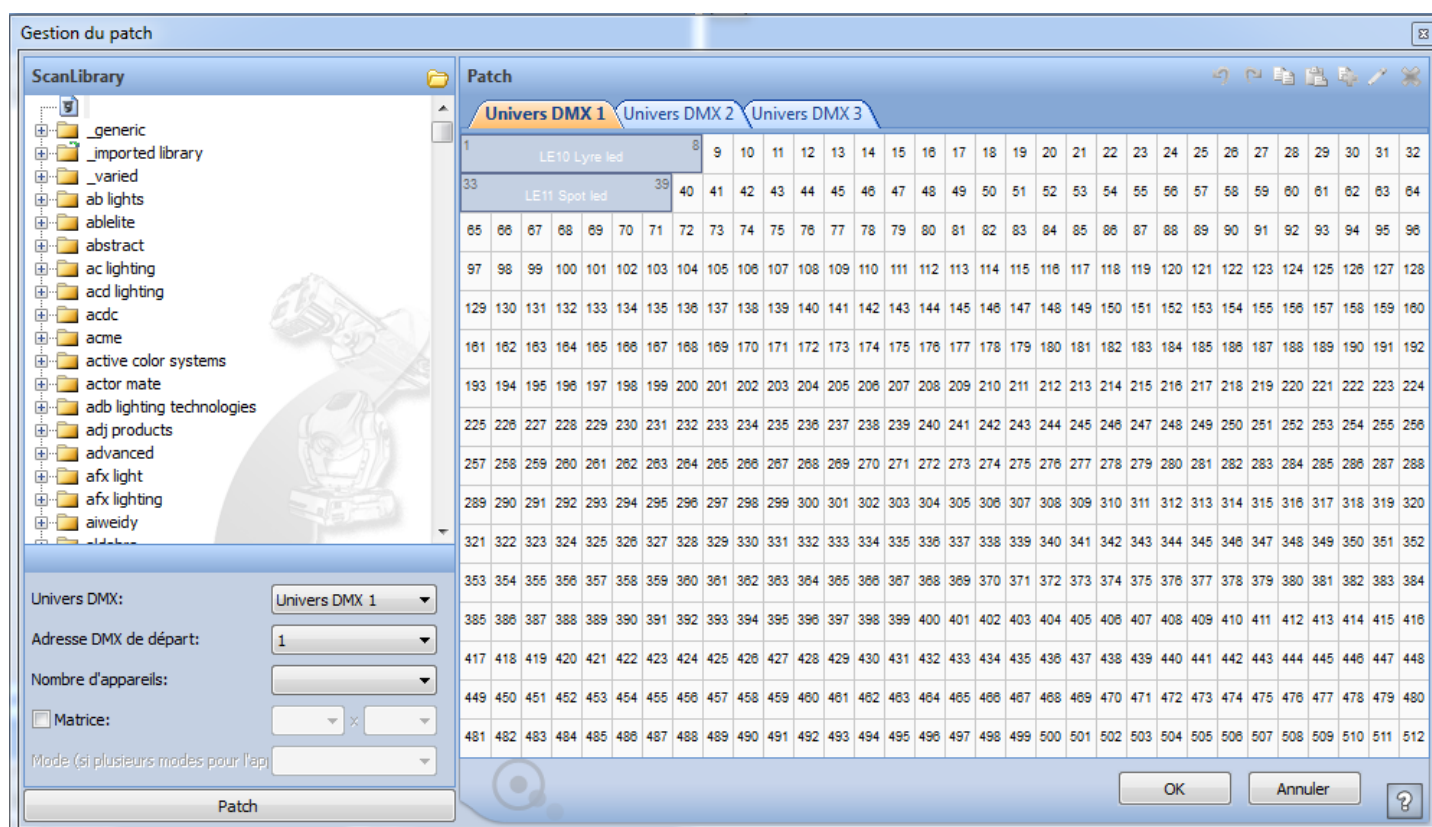
4 EXEMPLE DE CREATION D'UN SHOW PAS A PAS

Cette partie du document détaillera la création d'un mini-show complet incluant une lyre (LE10) et un Spot à LED PAR56 à LED (LE11). Il est nécessaire d'avoir lu les 3 premiers chapitres de ce document avant d'utiliser ce mini-didacticiel.

4.1 Création du réseau

Ouvrir la fenêtre Patch


Ajouter les éléments à la matrice DMX en les recherchant dans la librairie et en faisant un glisser-déposer vers la matrice DMX.



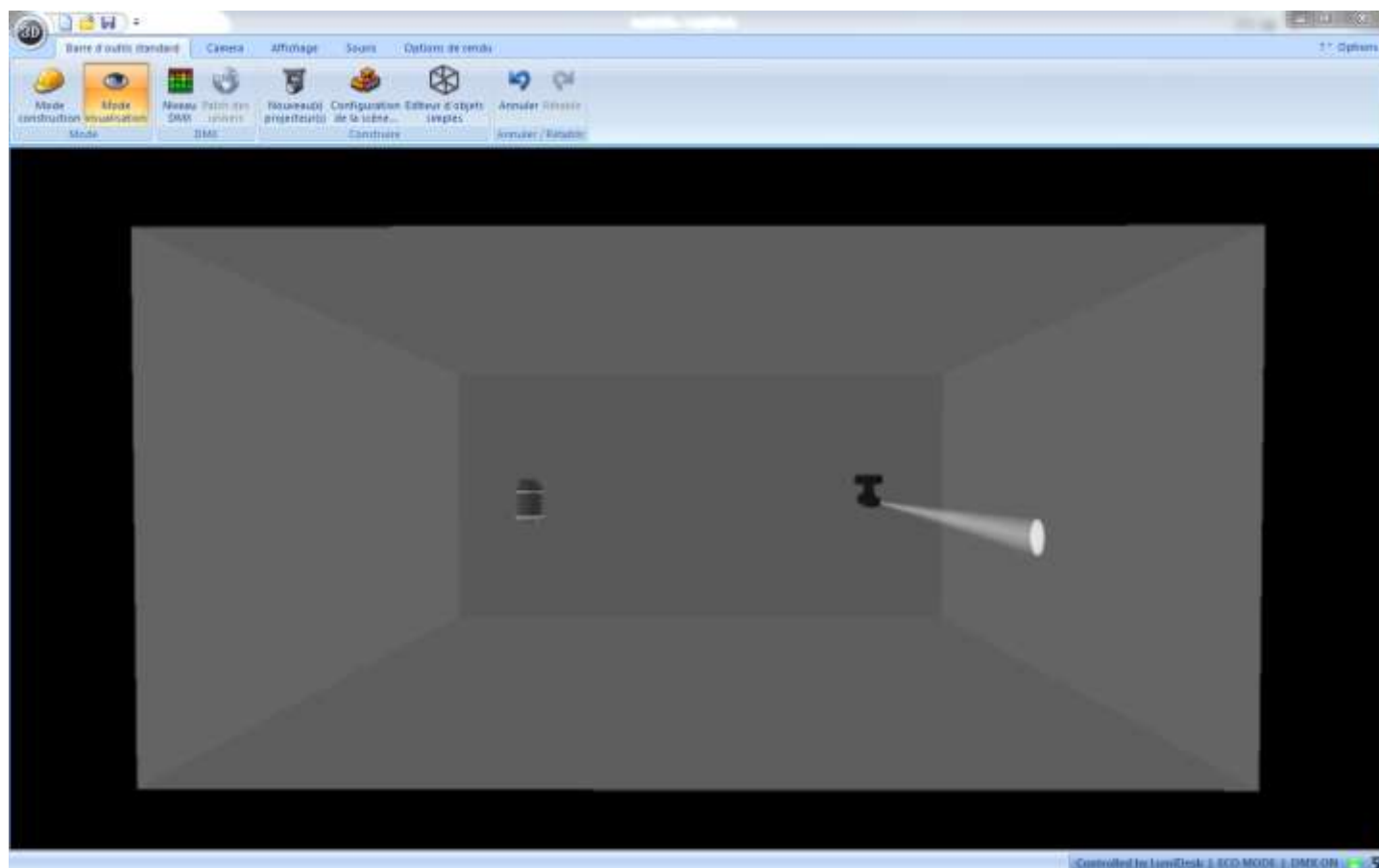
Valider par OK. Les deux éléments ajoutés apparaissent alors dans la fenêtre desktop.

4.2 Implantation sur scène

Ouvrir la fenêtre de visualisation 3D « Easy View ».

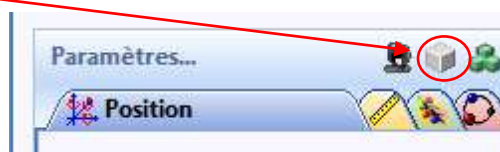
Si une ancienne scène apparaît, cliquer sur  « Nouveau ».

Les 2 éclairages ajoutés apparaissent alors sur la scène en mode visualisation

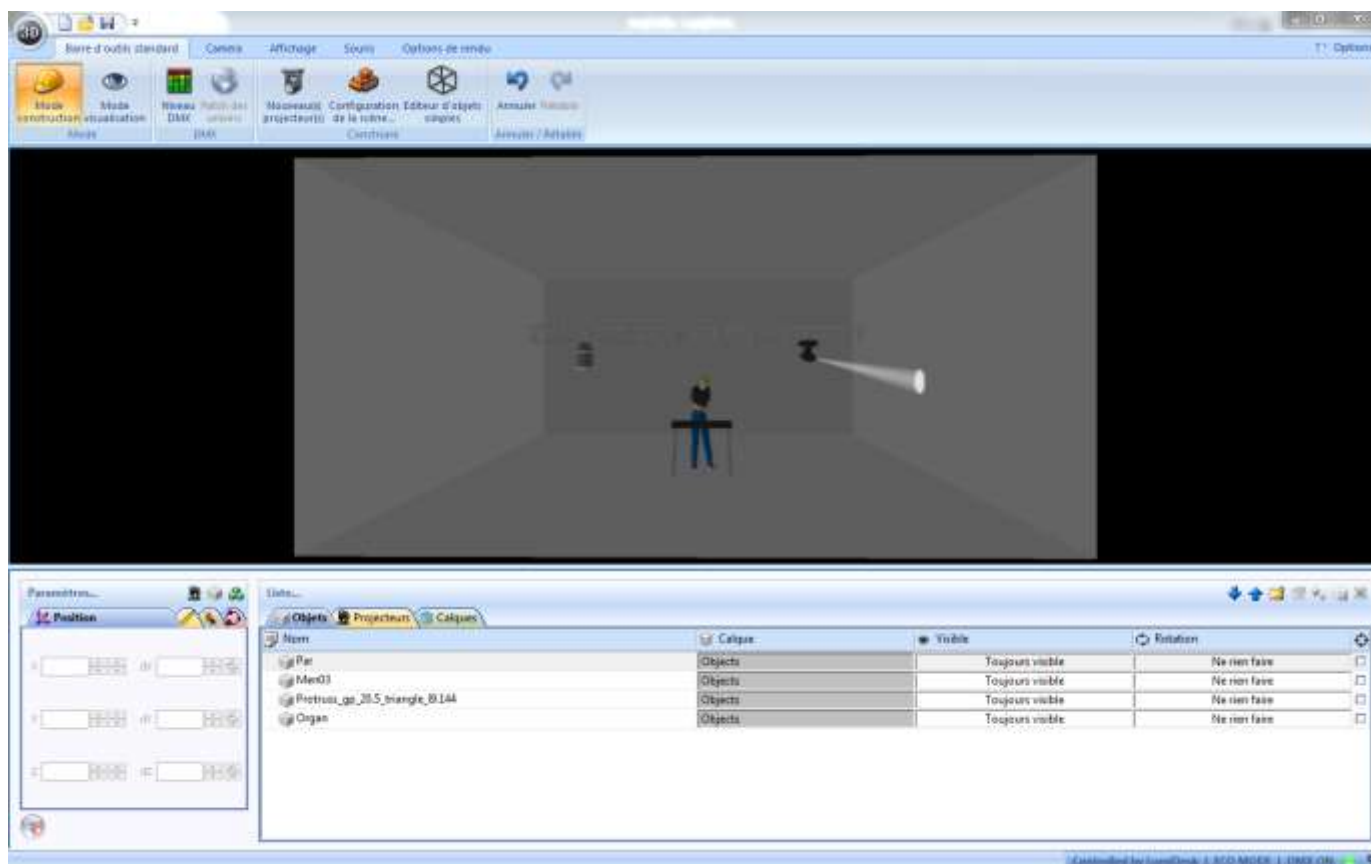


Passer en mode construction

Ajouter des éléments à partir de ce bouton



Ici nous allons ajouter une structure tubulaire, un homme et piano sur pied mais il est possible d'ajouter une multitude d'autres éléments.



L'implantation 3D est terminée. Réduire la fenêtre EasyView.

4.3 Programmation du show

Programmer les scènes en les visualisant en parallèle sur Easy View.

Scène 1 : Programmation Spot LE11



Scène 1 : Programmation Lyre LE10



Scène 2 : Programmation Spot LE11



Scène 2 : Programmation Lyre LE10



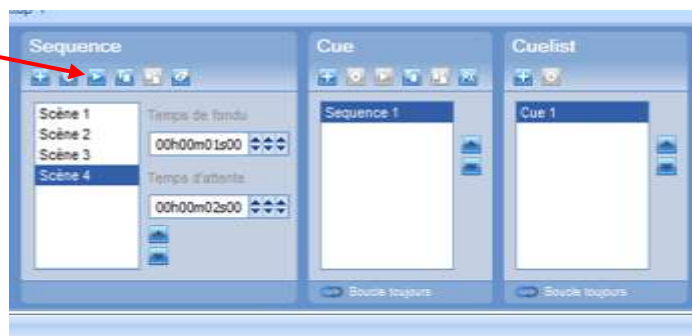
Scène3 : Programmation Spot LE11



Scène 3 : Programmation Lyre LE10



Appuyer sur le triangle « Lecture » pour visualiser les 4 scènes en direct sur Easy View.



Le show est maintenant programmé. Il suffira de raccorder les éléments DMX et de les adresser de la même manière que sur la fenêtre patch pour observer exactement le fonctionnement programmé.