

MODE D'EMPLOI

PHOENIX⁴ **LIVE**

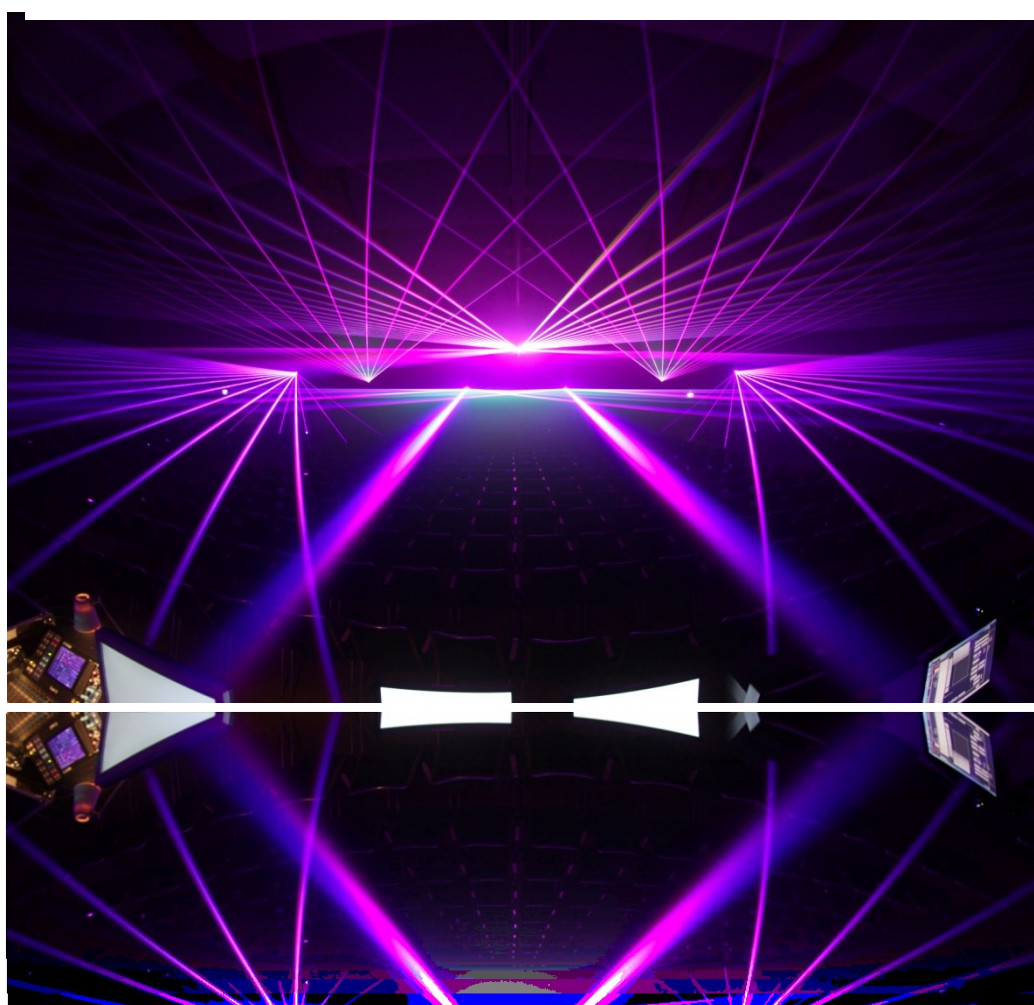


Table des matières

Concept	3
Exigences en matériel	4
Installation du logiciel	7
PHOENIX MICRO-USB Interface	9
PHOENIX Net Interface Installation	11
Démarrer depuis PHOENIX ⁴	13
Mise en place du projecteur laser	15
Zones de projection	18
Zones de sécurité	20
Mise en place du scanner	21
Mise en place de la couleur	23
Démarrage PHOENIX ⁴ LIVE	25
PHOENIX ⁴ LIVE Surface	26
Création d'animation laser	36
Communautés de bandes dessinées	40
Manipulation des courbes	47
Effets en détails	49
BasicPictureEditor	58
DMX/MIDI IN/Out	64
SMS4Laser	68
MediaConverter Live version	73
PHOENIX ⁴ LIVE Mobile Option	80
Description du menu	81
Conseils, astuces, résolutions de problèmes	82

Introduction

Concept logiciel

PHOENIX4 LIVE a été conçu et programmé pour les laser jockeys dans les clubs et discothèques ainsi que pour les artistes de scène dans les raves et les concerts. La structure et la philosophie globale de PHOENIX a été en quelques années développée en un programme de laser très puissant qui diffère des nombreuses solutions d'autres logiciels sur le marché et se distingue immédiatement par ses aspects positifs. On a pris soin d'avoir mis en place une interface utilisateur particulièrement simple et intuitive, qui permet même aux utilisateurs novices de se familiariser en moins d'une heure avec le logiciel. Même sans ces instructions, chaque light jockey parvient après quelques minutes à mettre en place un laser- LIVE show musicalement synchronisé.

Concept matériel

Une interface USB a été personnellement développée pour PHOENIX4 LIVE qui est adapté à tous les projecteurs laser monochromes et pleine couleur standard ILDA (RVB). Cela n'a pas d'importance si le laser vient des Etats-Unis, de Chine ou d'Europe - ce qui importe, c'est qu'il soit 100% compatible ILDA. L'interface micro-USB envoie aux signaux X / Y et 3 couleurs + de l'intensité. En outre, en utilisant un câble adaptateur optionnel une entrée ou sortie DMX peut être réalisée (DMX-in et DMX-out).

En raison des capacités limitées de reproduction des couleurs des micro-interfaces les lasers à gaz avec des cristaux de couleur ou des diodes laser multiples ne sont pas toujours utilisables facilement! Pour ces clients, l'utilisation de PHOENIX-NET interface est plus appropriée. Ces interfaces envoient 6 canaux de couleur + intensité. Alors que le scanner de la version Micro-USB peut être contrôlé avec 12 bits, l'interface réseau est capable de traiter une résolution de 16 bits, ce qui peut entraîner un contrôle plus fin des chiffres reproduits. En outre, en raison de la facilité d'utilisation des interfaces LAN - qui sont aussi agréables à conduire sur le sans fil – cela est une solution souhaitable pour de nombreux utilisateurs qui commutent vers une solution plus professionnelle.

Généralités: Sur notre site web www.phoenix-showcontroller.de vous obtiendrez toujours les informations les plus récentes et des mises à jour gratuites ainsi que des astuces pour utiliser PHOENIX4 LIVE. Téléchargez pour ce faire avant chaque nouvelle installation le plus récent kit PHOENIX4 pour être au courant des nouveautés dès le début.

Pour ne manquer aucune nouveauté et mise à jour du produit PHOENIX4 vous pouvez en plus entrer votre adresse email dans notre alerte de mise à jour et bulletin:

<http://www.phoenix-showcontroller.de/support/update-lasersoftware/>

Dans le forum www.laserfreak.net il existe des sous-forums spéciaux pour PHOENIX4 et PHOENIX4, dans lesquels vous pouvez échanger des idées avec les autres utilisateurs de PHOENIX4. Pour une aide supplémentaire, des idées ou critiques nous sommes très volontiers à votre disposition au support@phoenix-showcontroller.de. Qui plus est, nous offrons en permanence des formations et des conseils sur Internet (PC télécommande). Faites attention aux annonces dans les forums mentionnés ci-dessus et à notre page d'accueil. Pour un contact plus personnel envoyez-nous un email ou contactez-nous par téléphone.

Exigences en matériel

Toutes les données sont des exigences minimum et sont valables pour un usage optimal jusqu'à la version publiée au 01.04.2010! Il existe toujours de nouveaux développements et les exigences changent.

Statut: 01.04.2010:

- Windows PC avec Windows XP, VISTA ou Windows 7 (32 Bit & 64 Bit) (Pas de support officiel de l'environnement virtuel et de la plateforme Mac)
- min. 2 GHZ (recommandé: Dual Core 2x2 GHZ), 2GB RAM de mémoire principale (recommandé 4GB), disque dur 10 GB, carte graphique 128MB (recommandé 256MB) avec OpenGL et DirectX (9.0 u plus)
- Ecran 15" avec résolution minimum XGA (1024x768) (recommandé 1240x1024)
- Clavier, souris (écran tactile recommandé)

Optionnel:

- Contrôleur DMX externe DMX
- Appareil Midi par exemple clavier MIDI, contrôleur MIDI etc.
- Akai APC 40 (<http://www.akaipro.com/apc40>)
- Harpe laser ProLight (<http://www.laser-harp.com/>)
- Joysticks
- Écran tactile

Signal ILDA / Plan de connection Interface
(pour interfaces PHOENIX NET)

Nom du signal	Pin	Remarques
X+	1	-5 à +5V
Y+	2	-5 à +5 V
Intensité/suppression+	3	0V à 5V
Verrouillage A	4	Relié avec PIN 17 dans la carte interface
Rouge+	5	0V à 5V
Vert+	6	0V à 5V
Bleu+	7	0V à 5V
Bleu foncé+	8	0V à 5V
Jaune+	9	0V à 5V
Cyan+	10	0V à 5V
DMX-out +	11	DMX Sortie +Signal
	12	
Obturateur	13	0V à +5V
X	14	-5V à +5V
Y	15	-5V à +5V
Intensité/suppression	16	GND
Verrouillage B	17	Relié avec PIN 4 dans la carte interface
Rouge	18	GND
Vert	19	GND
Bleu	20	GND
Bleu foncé	21	GND
Jaune	22	GND
Cyan	23	GND
DMX-out moins	24	DMX-out moins

Pour interface Micro-USB PHOENIX:

Signal Name	Pin	Remarques
X+	1	-5 à +5V
Y+	2	-5 à +5 V
Intensité/suppression+	3	0V à 5V
Verrouillage A	4	Relié avec PIN 17 dans la carte interface
Rouge+	5	0V à 5V
Vert+	6	0V à 5V
Bleu+	7	0V à 5V
	8	
	9	
DMX-entrée +	10	DMX-Entrée plus – signal
DMX-sortie +	11	DMX-Sortie plus – signal
	12	
Obturbateur	13	0V /+5V
X	14	-5V à +5V
Y	15	-5V à +5V
Intensité/ suppression	16	GND
Verrouillage B	17	Relié avec PIN 4 dans la carte interface
Rouge	18	GND
Vert	19	GND
Bleu	20	GND
	21	
	22	
DMX-entrée	23	DMX – Entrée moins – signal
DMX-sortie	24	DMX – Sortie moins – signal
Terre (Également pour DMX !)	25	GND (pour LASER et DMX)

Installation

Recommandation: Veuillez insérer l'interface USB après une installation réussie du logiciel PHOENIX⁴ LIVE car les drivers correspondants pour le matériel ne sont accessibles qu'après l'installation.

Logiciel

Après avoir chargé le CD et téléchargé la version la plus récente du Kit CD depuis le site web www.phoenix-showcontroller.de et le cas échéant après ouverture du fichier archive ZIP, suivez les directives contenues dans le dossier : „Setup.exe“.

Suivez les instructions style Windows et installez le logiciel sur votre disque dur. Après avoir terminé l'installation, vous pouvez démarrer le logiciel avec l'icône "show controller PHOENIX" depuis votre bureau.

Remarque: Pour les versions Windows Vista, et / ou Windows 7, le logiciel doit être exécuté en mode administrateur. Après l'ouverture de la fenêtre «Contrôle de compte utilisateur» confirmez avec «oui».

Le raccourci Phoenix sur le bureau est attribué au début avec des privilèges permanents d'administrateur

Résolution de l'écran

Vérifiez dans Windows 7 et Vista, les paramètres de résolution de l'écran. **En aucun cas**, celui-ci doit être **réglé sur une augmentation**. Cela peut entraîner le déplacement des éléments de surface dans PHOENIX4 LIVE et PHOENIX4 PRO / PROPLUS, ce qui complique l'opération.

Windows 7

Ouvrez la résolution d'écran en cliquant sur le bouton "Démarrer", puis "Panneau de configuration" puis cliquez sur "Apparence et personnalisation" à "résolution de l'écran".

Ensuite, sélectionnez les options suivantes: **Plus petit - 100%** (par défaut). Les éléments de texte et d'autres sont affichés en taille normale.

Cliquez sur "Appliquer". Si nécessaire, il faudrait fermer tous les programmes et se déconnecter à Windows afin d'afficher le changement. Cette modification prendra effet à la session suivante.

Windows Vista

Pour ouvrir la personnalisation, cliquez sur le bouton "Démarrer", puis cliquez sur "Panneau de configuration", cliquez sur "Apparence et personnalisation", puis "ajuster". Cliquez à gauche sur " Régler taille de police (DPI)". Si vous êtes invité à entrer un mot de passe administrateur ou une confirmation, tapez le mot de passe ou la confirmation.

Dans la boîte de dialogue exécutez les opérations suivantes mise à l'échelle DPI, les actions suivantes: **Échelle par défaut** (96 DPI) - plus d'information sera disponible.

Puis cliquez sur OK. Pour voir les changements qui apparaissent, fermez tous les programmes et redémarrez Windows.

b) N'Installez l'interface

N'Installez l'interface qu'APRÈS installation réussie du logiciel! Installation de l'interface PHOENIX MICRO-USB.



1. Branchez le câble USB dans l'interface et l'autre extrémité du câble dans le PC. La fenêtre d'installation de Windows s'ouvre.
2. Vous voyez la question „Doit-on établir une connexion avec les mises à jour Windows pour chercher le logiciel“ et répondez avec la sélection „Non, pas cette fois“, et cliquez sur „Continuez >“
3. La prochaine question sera „Comment voulez-vous procéder?“, répondez avec la sélection „Installez le logiciel à partir d'une liste ou d'une source définie (pour utilisateur avancé)“,et cliquez sur „Continuez >“,
4. Placez le curseur sur „Explorer aussi la source suivante et cliquez sur „Cherchez„ Bouton. Dans la fenêtre qui s'ouvre naviguez vers l'indication „...\\Programme\\PHOENIX Contrôleur du show\\Interface Drivers\\Live_USBProDriver“ et cliquez sur ouvrir. Ensuite cliquez sur „Continuer >“,



6. L'interface est maintenant installée et peut être utilisée.

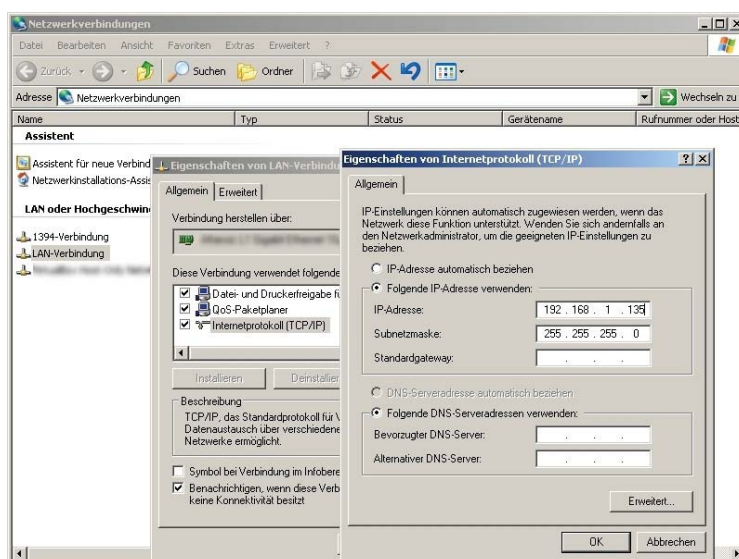


7. Vous obtenez une note que l'installation est réussie et vous pouvez fermer le dialogue d'installation du matériel en cliquant sur le bouton „Terminer“.

Mise en service des interfaces PHOENIX-Net

Les interfaces PHOENIX-Net ne doivent pas être installées séparément. Dès qu'elles sont connectées au réseau elles sont soit automatiquement reconnues ou doivent être attribuées manuellement à une adresse IP correspondante. Ceci dépend des installations qui peuvent être changées via le browser.

Afin d'attribuer une adresse IP statique à l'interface PHOENIX-Net procédez comme suit:

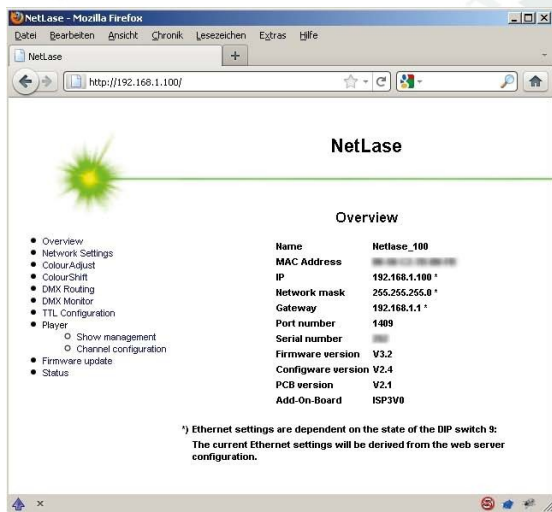


1) Tout d'abord votre PC doit recevoir une adresse statique, afin que celui-ci puisse dialoguer ultérieurement avec l'interface réseau. Celle-ci doit se trouver dans le même "Cercle IP" que plus tard l'interface de réseau. Pour ce faire fournissez une adresse IP pour votre PC comme par exemple 192.168.1.135 (par exemple) et Netmask 255.255.255.0. (Les autres champs comme DNS ou WINS restent vides!)

2) Les interfaces PHOENIX-Net sont préprogrammées sur l'adresse IP 192.168.1.100. Vous pouvez, bien entendu, changer vous-même cette adresse via votre web-Browser.

Insérer maintenant le câble réseau dans votre PC. Cela importe peu que vous ayez un câble réseau traditionnel ou un câble Cross-Over. La carte réseau reconnaît automatiquement le bon type de connexion (Auto MDI/MDIX). Insérer l'autre extrémité du câble réseau dans l'interface réseau.

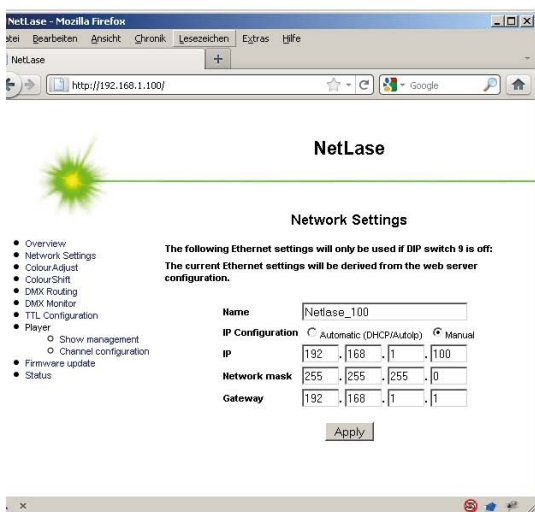
Ouvrez votre Web-Browser et indiquez l'adresse 192.168.1.100 .



Une surface web s'ouvre... Sélectionnez le point du menu disant „Network Settings“ par navigation sur le côté gauche.

Sur le côté droit vous pouvez en même temps changer l'adresse IP de l'interface. Après un changement réussi vous devez réinitialiser la carte (c'est à dire interrompre l'alimentation électrique de l'interface réseau), attendez 10 secondes et connectez-vous de nouveau au secteur. Fin. La carte est configurée à une nouvelle adresse IP.

3) Lorsque vos interfaces réseau et votre PC sont dans le même réseau, PHOENIX trouvera de par lui-même l'interface réseau et vous annoncera dans les Remapp Interface Settings et la vérification du matériel! Si cela n'est pas le cas vérifiez une fois de plus les paramètres réseau de votre PC et la carte réseau. Activez sous Windows 7, la reconnaissance de réseau (mettez Centre Réseau et Centre de partage-> Paramètres de partage étendus-> activez reconnaissance du réseau).



Remarque: Ce n'est pas un problème de connecter et d'utiliser les interfaces réseau (Netlase) et les cartes USB (Phoenix Micro-USB) en même temps sur un PC.

Démarrage de PHOENIX4

Après l'installation vous pouvez démarrer PHOENIX4 LIVE en cliquant sur l'icône de bureau „Phoenix Showcontroller„. Insérez maintenant le petit dongle orange USB dans votre PC. Celui-ci contient une licence et doit rester connecté à l'ordinateur aussi longtemps que le logiciel est utilisé. Si vous enlevez le dongle USB alors que le programme est ouvert un message d'avertissement s'affiche après quelques secondes et le programme se ferme ensuite.



Faites bien attention à ne pas perdre ce dongle de licence USB. Si vous le perdez, vous devez acheter à nouveau le logiciel et la licence. Après avoir été inséré, le dongle USB est reconnu comme „HID – Human Interface Device“ et installé automatiquement sans devoir fournir d'autres drivers.



Le menu principal PHOENIX4 est ouvert après le démarrage du programme par l'icône du programme. Il s'affiche une sélection de programmes différente selon que vous avez installé le package total PHOENIX4- ou seulement le kit PHOENIX4 LIVE

Sélection de programme du démarrage de programme:

- | | |
|-----------------|---|
| PHOENIX4 PRO: | Démarrer le PHOENIX4 PRO/PROPLUS – Contrôleur |
| PHOENIX4 LIVE: | Démarrer PHOENIX4 LIVE |
| PHOENIX4 CAD: | Démarrer l'éditeur d'images 3D pour dessiner vos propres graphiques/logos etc. |
| Showplayer: | Agenda pour démarrer les shows (pour utilisateurs PHOENIX4 PRO/PROPLUS) |
| Hardwarecheck.: | Démarre un programme pour vérifier le matériel de PHOENIX4 |
| MediaConverter: | Programme optionnel pour obtenir automatiquement les graphiques couleurs |
| OnlineHelp: | Programme pour démarrer la maintenance à distance (Veuillez prendre contact au préalable) |
| VideoHelp: | Démarre différentes classes par vidéo pour les produits PHOENIX4 |

Sélection d'interface



Au démarrage du programme PHOENIX4 LIVE ou PHOENIX4 PRO PHOENIX4 reconnaît automatiquement lesquelles et combien d'interfaces sont connectées au PC. La fenêtre „Paramètres„ s'ouvre pour attribuer les interfaces matériel aux timelines et lasers. Dans la liste de gauche vous trouverez les timelines, qui correspondent aux timelines / lasers contenus dans le programme. Dans la liste de droite les interfaces reconnus par Phoenix sont énumérées. Si l'une d'elles est recouverte d'un cercle rouge barré cela signifie que cette interface particulière était connectée au dernier démarrage de programme et ne l'est plus maintenant. L'attribution des interfaces à un timeline se passe automatiquement quand vous cliquez sur le bouton „Automatique“ en bas à droite.

Pour une attribution manuelle, cliquez d'abord sur un des timelines dans la liste de gauche et attribuez celui-ci ensuite en s'accrochant à l'interface correspondant aux timelines / lasers. On peut toujours attribuer plus d'une interface à un timeline. Par ce type de groupement tous les interfaces attribuées à un timeline donné reçoivent le même signal et ont la même sortie (utilisation en tant que satellites).

La connexion est maintenue pour tous les démarrages de programme à venir, à moins que vous n'augmentiez ou réduisiez le nombre d'interfaces connectées. Dans ce cas le dialogue d'attribution s'ouvre à nouveau au prochain démarrage de programme pour attribuer les paramètres modifiés aux timelines.

L'interface dispose d'un nom individuel (par exemple dans „Projecteur principal – Milieu que l'on peut obtenir en cliquant deux fois sur l'entrée interface dans la fenêtre de droite. Celui-ci peut être changé à tout moment en rappelant cette fenêtre des paramètres PHOENIX4 par le logiciel et par l'article du menu „Options>Remap Interfaces„!



Lors de la sélection d'une interface depuis la liste des interfaces à droite on peut installer pour celle-ci encore différentes options. Par exemple en bas à droite on peut simplement et rapidement – pour une opération inversée des projecteurs laser en satellite l'édition. Qui plus est pour une interface on peut activer la fonction DMX-sortie et DMX-entrée pour contrôler PHOENIX4 LIVE avec un contrôleur DMX externe.

Remarque: Le contrôleur show PHOENIX4 – peut jusqu'alors administrer 32 Interfaces (avec la licence PHOENIX4 PROPLUS). Pour PHOENIX4 LIVE on peut utiliser un maximum de 8 Interfaces.

Installation d'un projecteur laser

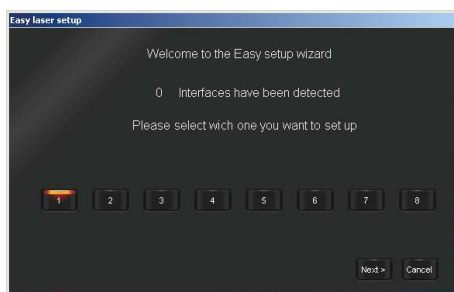
Installer un projecteur laser dans PHOENIX4 LIVE

Chaque projecteur laser, en fonction de paramètres matériels différents, nécessite un certain type d'installation pour une sortie laser optimale. Sur le plan logiciel, cela commence par l'optimisation des paramètres de numérisation et se termine avec le réglage de la couleur de mélange et de la mise en place des zones de projection. Avec les paramètres du scanner les petits rayons laser rotatifs à miroir de déviation du faisceau dans le boîtier du laser sont réglés de manière optimale pour l'utilisation prévue (graphiques / spectacles avec rayons). Les paramètres du scanner comprennent non seulement la vitesse de balayage (vitesse du scanner - dans "kpps"), mais aussi des informations importantes sur les temps d'attente dans les coins (important pour les coins "aigus" coins), etc. En raison des éléments matériels conçus différemment, il est très difficile à ce stade de définir des valeurs par défaut pour les paramètres du scanner! Chaque fabricant a des valeurs différentes! Le réglage d'usine des valeurs est choisi de telle sorte que votre scanner ne sera pas endommagé. Cela signifie également que celles-ci ne respectent pas les valeurs optimales pour votre scanner. Les valeurs doivent être uniques et correctement réglées pour votre projecteur pour obtenir les résultats de sortie optimales.

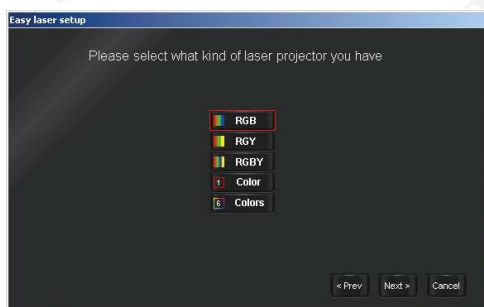
Les installations pour les monochromes d'un projecteur laser sont importantes de manière élémentaire. Le type de projecteur doit être établi (RGB, RGY, RGBY, couleur unique et six couleurs) et avec cela la carte des couleurs pour une sortie animation avec les bonnes couleurs. De la même façon des gravures couleurs peuvent être réglées avec différentes diodes forte puissance ou certaines couleurs peuvent être limitées dans leur performance de sortie. Enfin et non des moindres la tension de départ peut être réglée de telle façon que les couleurs s'estompent, se distinguent ou se superposent.

Il est absolument nécessaire que les zones de projection individuelles pour chaque laser utilisé soient réglées dans leur taille, position et sortie. Ces données permettent de savoir avec quelle performance l'animation peut être représentée. Une fois réglées correctement les animations s'orientent sur les zones de projection. L'attribution des animations aux zones de projection est considérée dans la fenêtre de travail des animations. Ces installations de base sont appliquées à l'aide de „EasySetup“ dans PHOENIX4 LIVE en seulement quelques étapes.

Après avoir connecté les nouvelles interfaces et le démarrage de PHOENIX4 LIVE à partir du démarrage de programme le dialogue „Paramètres“, pour les attributions du timeline s'ouvre. Dans le cas normal, il suffit de cliquer sur le bouton „Automatic,“ pour l'activer et la fenêtre avec le bouton OK“ sert à fermer.



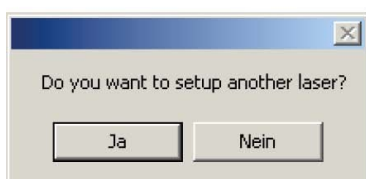
Tout de suite après vous êtes accueillis par la fenêtre „EasySetup,“. Ici vous choisirez votre projecteur laser que vous souhaitez ensuite installer. Le numéro correspond au Timeline auquel est attribué une ou plusieurs interfaces dans les paramètres Remapp interface. Cliquez sur „Next>“, pour continuer.



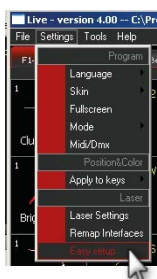
Dans la fenêtre suivante vous installez votre type de projecteur. Sélectionnez celui-ci en cliquant sur le bouton correspondant! Ceci est important car dans le cas d'animations multicolores, il se pourrait que certaines couleurs ne soient pas exactes ou tout simplement soient non représentées. La sélection est RGB, RGY, RGBY, 1Couleur et 6Couleurs. Passez à la prochaine installation en appuyant sur „continuez“ „Next>„



Avec le choix du type de scanner vous pouvez fixer plusieurs installations qui influencent la qualité de la sortie. Regardez cependant les possibilités qui correspondent en effet au matériel de scanner installé. Une mauvaise installation peut endommager votre scanner. Nous ne sommes pas responsables pour une installation défectueuse. Consultez le manuel en cas de doutes ou renseignez-vous chez le fabricant de projecteurs laser sur le matériel installé.

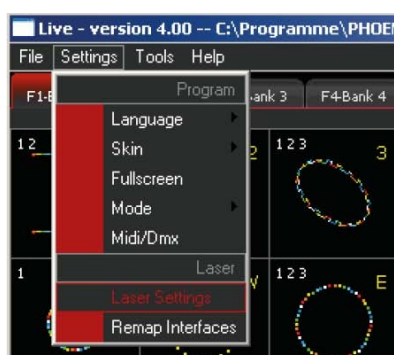


Après avoir installé tout cela pour le projecteur laser sélectionné au début (le cas échéant projecteurs laser) cliquez sur le bouton „OK„. Dans la fenêtre de dialogue qui s'ouvre vous pouvez déterminer si vous désirez utiliser les installations activées pour d'autres projecteurs. Si vous devez également attribuer d'autres interfaces à d'autres timelines, cliquez sur „oui“ (ja), sélectionnez ce qui correspond et installez rapidement à nouveau. Dans le cas contraire cliquez sur "non" („Nein„) et vous pouvez commencer votre performance live.



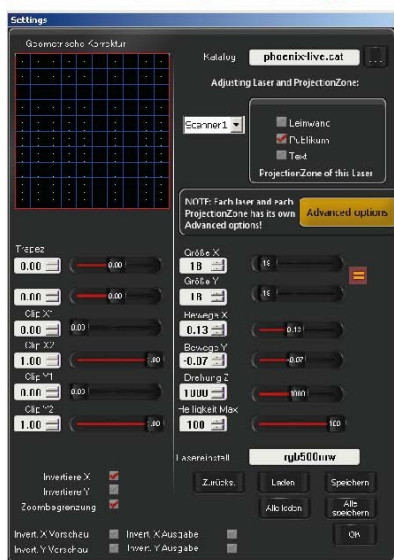
Si vous devez changer les installations plus tard vous pouvez le faire en utilisant à tout moment le Easy Setup que vous appelez sur le menu supérieur de votre surface de travail. Pour cela cliquez sur „Settings>Easy Setup,„

Lorsque vous aurez acquis un peu plus d'expérience avec votre matériel et si vous désirez en tirer davantage regardez les paramètres de réglage du laser.



La fenêtre de réglage des paramètres laser par laquelle vous pouvez effectuer d'autres installations pour la sortie laser s'ouvre. Ici vous pouvez procéder à des installations pour le découpage d'une projection, la réflexion de sortie, la taille, la position, le tournage et la clarté. Suivez ces installations de base pour l'organisation de votre événement avant de mettre en place les paramètres scanner car ils se contre-influencent.

Sélectionnez „Options>Laser Settings

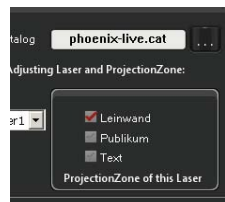


Sélectionnez ensuite le changement du scanner (projecteur laser) et la zone de projection (Écran/public/texte), pour laquelle vous voulez procéder à des changements.

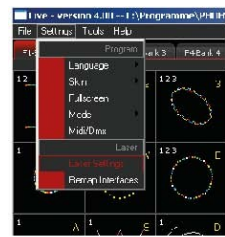
Chaque scanner ou projecteur laser a dans sa zone de projection 3 zones de projection dans lesquelles peuvent être déposées différentes valeurs.

Zone de projection

Une zone de projection est le domaine de sortie dans lequel chaque projection laser doit être représentée. Avec PHOENIX4 LIVE il est possible d'installer trois domaines pour chacun des 8 projecteurs laser. Ce dispositif global est très important. Il détermine la taille, la position et la correction des déformations. Les animations sont attribuées à ces zones de projection et s'orientent vers les installations sélectionnées. Si le lieu de l'événement change alors vous devez adapter les domaines et toutes les animations sont représentées automatiquement correctement! Sans l'installation de domaines différents il faudra réinstaller chaque animation à nouveau (!).



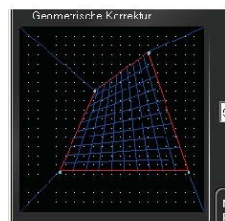
Vous trouverez ces installations dans les paramètres „Settings“ sous „Laser Settings“ dans la ligne supérieure du menu. Une zone de projection type pour un écran dans une pièce est l'écran (si disponible) („Leinwand“).



Pour ce faire, comme pour toutes les zones de projection, vous pouvez régler en plus de la taille, la position, la rotation, les coupures (clipping) (Abschneiden) et l'inversion pour obtenir une projection d'image parfaite sur votre écran. Pour ce qui est des écrans précisément, il est important d'adapter parfaitement les valeurs „Clipping“, afin d'éviter en tout cas que la projection laser ou plus exactement des raisons individuels ne soient visibles hors de l'écran! Le clipping permet de s'assurer que la projection hors écran soit coupée immédiatement. Pour chacune des quatre pages (haut, bas, droite, gauche) il existe une installation clipping.



Lorsque la projection doit se produire sur un plan incliné on peut alors établir une égalisation avec la correction de distorsion en 4 points. Ceci permet que la sortie d'un cercle par exemple – malgré la distorsion – apparaisse rond sur l'écran. L'installation se fait au moyen d'une réseau grille géométrique. Celle-ci peut être poussée dans le coin pendant la sortie d'une forme ou d'une image test pour ajustement de la surface de projection.



Dans les champs inférieur sont les boîtes pour la réflexion (inversion) de la sortie sur un axe (X/Y). Selon l'utilisation du laser pour la projection avant ou arrière ou avec un appareil au sol ou un appareil suspendu la sortie d'animation et de texte est correctement opérée et représentée. La „limitation zoom„ empêche l'animation par effet zoom via les zones de projection et est active de manière standard.



Avec les cases ci-dessous on peut utiliser séparément SEULEMENT pour la prévisualisation de l'animation - l'animation et des tuiles de prévisualisation 3D – qui fabriquent également des réflexions autour d'un axe. Ainsi peut être ajusté pour chaque poste de travail, la prévisualisation de sortie et on peut se concentrer sur la projection réelle.

Les valeurs entrées sont déposées respectivement dans la zone de projection déjà active (dans ce cas „écran“). Tous les paramètres installés de projection de zone du LiveShow sont mémorisés automatiquement et sont accessibles lors d'un nouveau redémarrage de PHOENIX4 LIVE et lors du chargement du LiveShow.

Ajustez de cette façon les 3 zones de projection pour les 8 projecteurs laser – si possible.



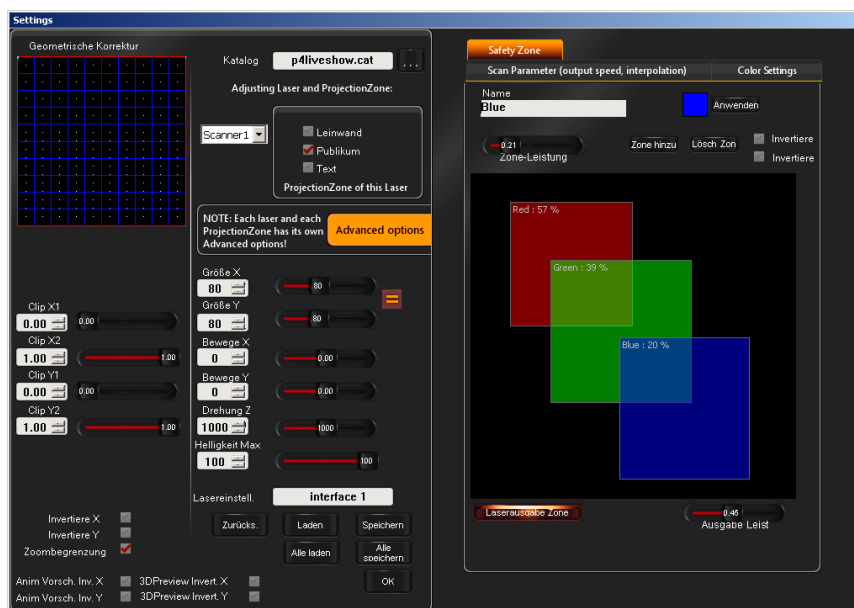
Tous les paramètres d'installation des „Laser Settings„ sont sécurisés lors de la sauvegarde du LiveShow. Qui plus est, ceux-ci peuvent être stockés séparément pour s'adapter à d'autres lieux de représentation ou pour transmettre ces paramètres à un autre ordinateur. Avec le bouton „Laden“ (charger) et „Speichern„ (sauvegarder) en bas à droite on peut sauvegarder les paramètres d'installation des „Laser Settings“ – y compris les 3 paramètres de zone de projection pour chaque protocole laser séparément. En utilisant les boutons „Alle laden„ (charger tout) et „Alle speichern„ (sauvegarder tout) les „Laser Settings„ sont sauvegardées directement pour les 8 lasers.

Paramètres de sécurité / Zones de sécurité

Il est toujours question de sécurité avec les Lasershows! Il est pour cette raison indispensable de régler quelques paramètres importants dès le départ. En plus de l'installation du projecteur laser à une hauteur minimum de 2,70 m (selon les prescriptions des autorités compétentes cette valeur peut être variable, par exemple le scanning du public peut être totalement interdit!) la distance de sécurité par rapport au public fait partie des paramètres standards! Informez-vous concernant ceux-ci sur place auprès de l'autorité compétente.

Du côté des fonctions du logiciel il y a des fonctions incluses pour permettre un fonctionnement sûr. Toutefois, celles-ci doivent être fixées à l'avance et ne sont pas actives par défaut. Enfin, il n'y a pas de situation d'événements par défaut. Les mesures de sécurité comprennent les paramètres de découpage ci-dessus. Ils s'appliquent également par exemple pour le scanning du public et pour maintenir une distance minimale nécessaire au public

Pour réduire l'intensité de sortie dans certains domaines sans les éteindre complètement on peut utiliser les zones de sécurité.



Rendez vous dans les „Laser Settings“, cliquez sur „Advanced Options“ et ensuite sur „Safety Zone“.

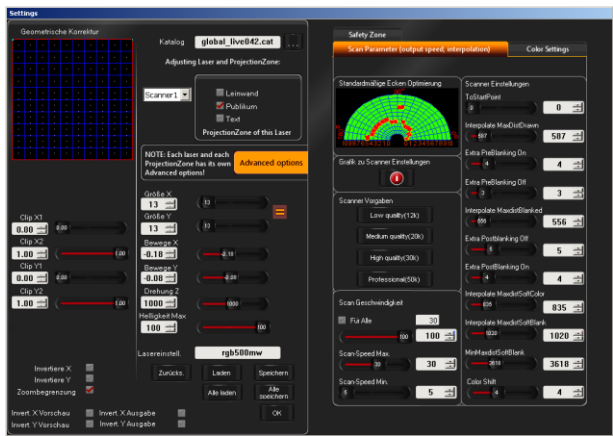
Ici vous pouvez établir 32 zones individuelles pour lesquelles l'intensité de sortie peut être établie.

La surface noire correspond à la taille de sortie maximale (pas la taille des zones de projection).

En cliquant sur le bouton „Zone hinzu,, (ajouter zone) une zone de sécurité est placée sur la taille de sortie maximale. En cliquant sur la zone de projection l'intensité pour ce domaine peut être ajustée avec la règle „Zone-Leistung,,.

La valeur 1.00 signifie que cette zone laisse passer la sortie à 100%. Par le réglage en dessous de la valeur l'intensité de sortie pour le domaine couvert est aussi réduite. La taille de la zone de sécurité couleur peut être adaptée à la surface à protéger en tirant sur les coins. Pour distinguer plusieurs zones de sécurité les unes des autres, celles-ci ont des noms et des codes couleur. Avec la surface couleur dans le domaine supérieur droit la couleur est déterminée et lorsque vous cliquez sur „Anwenden,, (appliquer) elle est attribuée à la zone de sécurité active sélectionnée. En entrant un nom dans le champ texte blanc, celui-ci apparaît dans la zone correspondante. L'inversion des axes X et Y est également possible dans la zone de sécurité. On peut se débarrasser des zones de sécurité qui ne sont plus nécessaires en cliquant sur „Lösche Zone,, (effacer zone). Les zones de sécurité ont un effet cumulatif. Une multiple réduction a lieu. L'aire de section de deux zones de sécurité qui s'entrecoupent avec une intersection de 50% est de 25% (50% de 50%). Sous le domaine de zone de sécurité et avec le bouton „Laserausgabe Zone,, (sortie laser) on peut visualiser les zones au-delà du laser. Avec la règle „Ausgabe Leistung,, (performance sortie) on peut régler l'intensité utilisée.

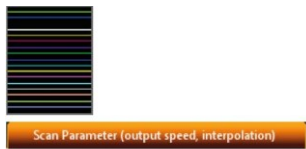
Réglage Scanner



Pour paramétrer le scanner il faut ouvrir „Advanced Settings“ en cliquant sur le bouton jaune. Cela apparait sur un menu latéral.

L’ajustement du scanner est pratiqué au mieux par des images test. Vous en trouverez quelques unes sur „Color Settings“, en bas à droite.

Activez la sortie de l’image test en plaçant le crochet sur „Testbild ausgeben“, (sortie image test) et cliquez sur l’image test. Les images tests sont adaptées au contrôle et à la vérification des paramètres et peuvent être sélectionnées en cas de besoin.

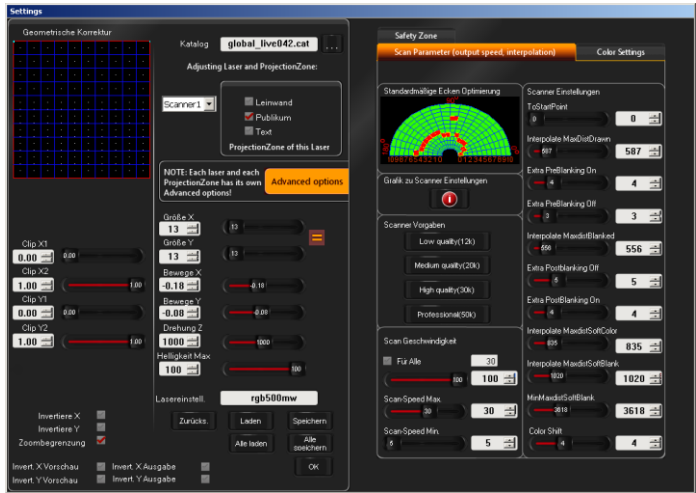


L’image test avec les lignes tricolores est par exemple adaptée pour le premier changement.



Tout à fait en bas dans la fente on peut régler la vitesse du scanner maximale et minimale. Régler celle-ci avant de procéder au réglage des autres paramètres. La vitesse maximale de scan dépend de la performance de votre système. Même si vous installez un laser avec 50K de scanner cela ne veut pas dire que ces valeurs de taille de sortie peuvent être atteints à long terme.

Consultez le manuel en cas de doutes ou adressez-vous au fabricant de projecteurs laser au sujet du matériel utilisé. Les vitesses de scannage minimales ne doivent pas être en dessous de 10Kpps, car l’intensité de sortie augmente lorsque la durée de rétention est plus longue et cela peut présenter un danger pour l’environnement.



Les presets du scanner au milieu du côté droit sont déjà de bons paramètres par défaut pour l’exécution correspondante du scanner. Utilisez uniquement le préréglage qui correspond à la performance de votre scanner! Les dommages ou dangers résultant d’un réglage incorrect ne sont pas notre responsabilité.

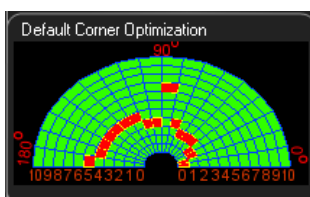


Avec la règle sur le côté droit vous pouvez procéder à des ajustements plus raffinés.

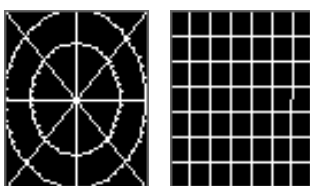
Avec la projection laser maintenant visible (!) ajuster l'image de telle façon qu'elle apparaisse optimale et qu'il n'y ait pas de saut visible en fin de ligne. Vous obtiendrez le meilleur effet avec les valeurs de la correction "Extra Preblanking" et „Extra Postblanking“.



En passant au dessus du bouton information avec le curseur vous obtenez des explications plus précise sur le fonctionnement du régleur.

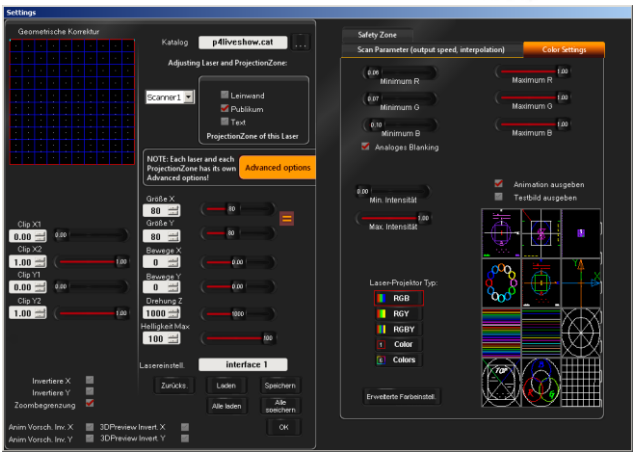


En outre vous trouverez les paramètres d'optimisation pour le nombre de points de courbes et d'angles dans toutes les formes des animations. Les coins et les courbes des chiffres indiqués ont ainsi plus en détail et donc apparaissent plus détaillés. En augmentant les points on peut atteindre des chiffres de luminosité encore plus grands. Si on dépasse cela, cela conduit généralement à une animation instable!



Les images de test pour définir le coin d'optimisation sont en particulier des cercles entourés d'un rectangle et la grille de réseau.

Paramètres des couleurs



Les paramètres couleur dépendent du projecteur laser et non de la zone de projection.

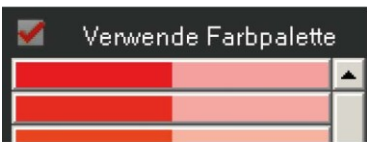
Les paramètres couleur peuvent être trouvés également dans les „Laser Settings“ „Advanced Options„ sur „Color Settings„.



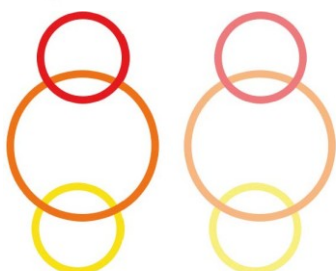
Le mixage de la couleur est facile à régler avec le type de projecteur. En choisissant celui-ci toutes les couleurs peuvent être rendues avec exactitude et bien représentées. La sélection est RGB, RGY, RGBY, 1 couleur et 6 couleurs.



Pour affiner le réglage des couleurs, vous pouvez après avoir choisi le type de projecteur appeler les "Paramètres de couleurs étendue". Là il est possible de mélanger les couleurs avec la matrice de la valeur de couleur. Les zones colorées sur la gauche correspondent aux couleurs utilisées dans les animations. Avec le côté droit de chacun des trois champs d'entrée sera réglée de 0-100%, la quantité de diodes de puissance utilisées dans le mélange de l'espace de couleurs utilisé. Toutes les couleurs intermédiaires sont calculées automatiquement à partir de ceci. Plus précisément, la gradation de couleur est déterminée sur la base de la palette de couleurs. Ceci est particulièrement recommandé pour les projecteurs laser 6-couleurs. Pour cela, il faut cocher la case au-dessus des barres de couleurs pour activer. Pour la reproduction des couleurs est ensuite utilisée la table de couleurs.



Tout de suite après un double clic sur la barre des couleurs à paramétrer conduit sur le dialogue pour paramétrer les 6 couleurs. Pour les projecteurs à 3 couleurs seules les couleurs C0-C2 sont importantes. Dans ce cas il ne faut paramétrer que les couleurs primaires et les couleurs plus claires. Les valeurs de couleur sont paramétrées avec une échelle de 0-255. Chaque valeur C (couleur) correspond à une diode. Pour procéder à ce fin paramétrage une image test spéciale est donnée quand le laser est mis en route par le bouton „Laser On/Off,, (condition : Master Laser sur ON).



Cette image test représente deux fois trois anneaux qui représentent respectivement la couleur précédente et la couleur suivante. Les grands anneaux au centre représentent la couleur, qui peut être modifiée avec les champs d'entrée. Le but est de paramétrer le grand anneau sur la couleur définie par la surface de couleur. Le grand anneau de gauche est témoin de la couleur de base la plus soutenue, le grand anneau de droite est témoin de la couleur de base la plus claire. Fermer après avoir procédé à ces ajustements raffinés en appuyant sur le bouton „OK„.

Vous pouvez procéder à ce paramétrage avec chaque couleur de la barre de couleur.



Une autre possibilité pour influencer la sortie des couleurs sont les



Avec les régleurs „Maximum„ pour chaque couleur (R-G-B) la puissance de sortie maximale pour celle-ci est limitée. On peut par exemple utiliser cela pour limiter la puissance totale de sortie ou pour réduire en cas de distorsions de couleur la puissance de la couleur dominante. La valeur 1.00 correspond à 100% de la puissance de sortie. Une réduction de la valeur à 0.50 signifie une réduction de la puissance de cette couleur d'environ 50%.



Avec les régleurs „Minimum„, la puissance de sortie au démarrage peut être changée. Toutes les diodes incluses ne montrent pas une sortie visible de 1%. C'est pourquoi la clarté de départ peut être réglée ici. Ceci est valable en particulier en cas d'estompement doux des couleurs.



Il est recommandé d'utiliser une ou plusieurs images test couleur avant de procéder à l'ajustage. Sélectionner d'abord une image test. Placez tous les régleurs „Maximum„ sur la valeur 0. A présent augmenter les valeurs des régleurs individuels jusqu'à ce que la sortie couleur de la figure test apparaisse. Pour „Minimum R“ ce serait donc la couleur rouge. On réduit ensuite la valeur pour laquelle une sortie est visible jusqu'à ce que la sortie disparaisse. Ceci devient ensuite la valeur correcte pour le régleur „Minimum„ de cette couleur.



La clarté de quelques projecteurs laser est contrôlée par le biais d'une valeur „Intensity“ séparée. La plupart du temps on la trouve sur les projecteurs laser monochrome.

Pour fixer la puissance minimale de départ et la puissance minimale de sortie la commande de la valeur „Intensity“ se trouve en dessous du régleur Minimum/Maximum. La clarté des couleurs peut être réglée par là.

Démarrage rapide PHOENIX4 LIVE

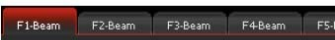
Après la configuration du matériel laser le service peut commencer.



Pour activer la sortie laser, l'interrupteur „Laser ON/OFF“ doit être activé en premier. Avec cela la sortie laser est allumée pour l'interface (petit Micro-USB noir).



On peut maintenant cliquer sur l'un des pavés animation pour porter celui-ci sur le laser. L'animation active se distinguera des autres par un contour en couleur. Passer avec le curseur sur une animation vous donne un exemple de pre-show animé sur le pavé. Il y a 40 animations dans chaque banque à votre disposition.



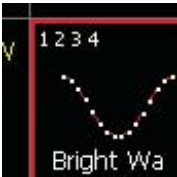
Les 22 banques sont mises en route en appuyant sur un cavalier. Il y a 11 banques visibles. Avec le dernier cavalier „Tab 1 / Tab 2,, peut être mis en route et éteint entre les banques 1-11 et 12-22.



Avec l'effet régleur l'animation active peut être manipulée live. Vous aurez à votre disposition un stroboscope, un régleur de vitesse, de rotation couleur, de tours, de mouvement et d'effet zoom.



Si vous avez plus d'un laser connecté vous pouvez attribuer l'effet live individuellement à chaque laser contrôlable. Pour cela vous devez utiliser un des boutons sur le régleur d'effets et installer l'effet requis. Avec le petit bouton verrouilleur vous pouvez sélectionner l'effet manipulation en même temps.



Si vous utilisez plusieurs projecteurs contrôlables individuellement une animation peut avoir plusieurs sorties laser. L'attribution est simple par le choix du laser de sortie. Sur le pavé animation on peut lire l'attribution laser sur les chiffres blancs au coin gauche supérieur.

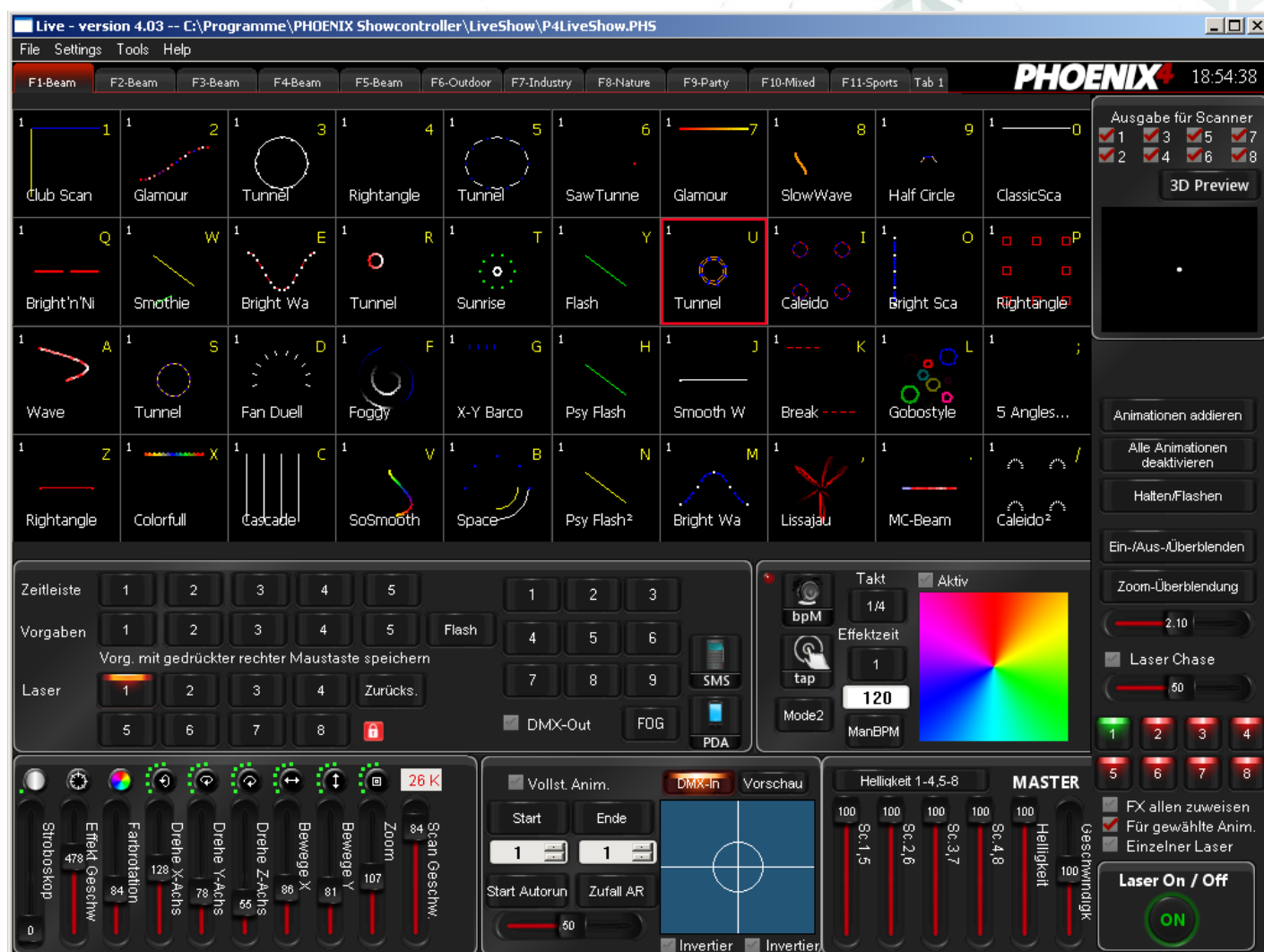


Sur le côté droit se trouvent d'autres fonctions animation telles que des sorties simultanées, arrêts et flash ainsi que des effets transition.



En cliquant à droite sur un pavé animation, vous obtenez d'autres options pour importer, exporter, différer et pour travailler sur vos animations.

PHOENIX4 LIVE-Surface



Banques d'animation

Sur chaque «banque» jusqu'à 40 animations laser sont stockés. Avec un simple clic droit sur le bouton de la souris sur le nom de la base, il est possible de changer cette situation. Les bancs laser peut également être consulté avec les touches F1-F11 sur le clavier. Les banques sont commutables via DMX-/Midi-Controller.

Animations laser

Chaque pavé est capable d'appeler et sauvegarder des animations, des données techniques et DMX-out. En cliquant à droite les fonctions copier/coller, effacer, éditer, import&export etc. sont accessibles.

Boutons Timeline



Avec les 5 boutons calendrier permettent d'animations de la surface sur un magasin de cinq pistes d'animation et de jouer. A cet effet, la touche "Shift" sur le contrôle de chronologie peut être cliqué ou la touche "Shift" sur le clavier est maintenue. Puis l'animation sera établi à partir de la surface à goutte n glisser »sur les pistes et calendrier - comme avec les chiffres individuels - le tirage de temps de jeu à travers le point de début / fin de l'animation peut être changé. Dans l'aperçu, juste à côté de la figure affichée et la lecture peut passer de la "Laser ON / OFF" bouton ci-dessus, ajouter à la sortie existante. En outre, laisser les "délais" dans le menu (Options> échéanciers) sauvegarder et charger.

préréglages d'effets



Sur les 5 boutons de présélection on peut sauver des paramètres de l'effet barre curseur. Le dépôt de ces données est très utile pour rappeler rapidement et simplement des situations spéciales, par exemple: une animation doit être munie d'un effet stroboscope, celui-ci peut de cette façon être installé rapidement et au bon moment. Pour cela positionnez le régleur du premier effet (stroboscope) sur la valeur correspondante et en même temps cliquez à droite et sur un des boutons de présélection pendant au moins deux secondes. Avec le bouton Hold / Flash on peut aussi choisir si les paramètres sauvegardés du curseur doivent être maintenus ou ne sont valables que pendant la durée d'utilisation.

boutons rotation effet



Le bouton rotatif au dessus du régleur montre les effets de l'intensité de l'onde sinusale. Cet effet n'est visible que lorsque le régleur d'effet correspondant se trouve dans le domaine „Sinusbewegungs-Bereich“ (mouvement sinusoïdal)! Celui-ci est différent selon le régleur effet (voir 5. régleur effet). Plus le bouton est tourné vers la droite, plus fort est l'effet de l'onde sinusoïdale. Le bouton rotatif est montré dès que le curseur passe sur l'icône. Les paramètres de valeur peuvent être lus sur le marquage en cas de bouton rotatif inactif.

Effet de contrôle	Stromboscope:	000 – 010	Pas de changement
		011 – 139	lent – rapide
		140 – 255	Clarté 0 – 100%
	Effet vitesse.	000 – 010	Pas de changement
		011 – 255	Vitesse 0– 800%
	Rotation couleur:	000 – 010	Pas de changement
		011 – 040	Rouge
		041 – 070	Vert
		071 – 100	Bleu
		101 – 130	Jaune
		131 – 160	Blanc
		161 – 255	Changement de couleur lent - rapide
	Tours X/Y/Z	000 – 010	000 – 010 Pas de changement
		011 – 090	Position exacte
		091 – 120	Position tournée sur gauche
		121 – 179	Position tournée sur droite
		181 – 255	Mouvement sinusoïdal –
	Mouvements	000 – 010	Effet tourne droite/gauche
	X / Y	011 – 089	Pas de changement
		090 – 255	Sinusoidal
	Zoom	000 – 010	lent-rapide
		011 – 199	changement taille exacte
		200 – 255	Mouvement sinusoïdal petit/grand lent-rapide
	Vitesse de scan	000 - 100	Attention: Vitesse minimale et maximale de scan dans paramètres du laser

Sélection projecteur laser



Sélection du projecteur laser sur lequel agissent les changements d'effet du régleur d'effet (Projecteur laser 1-8 ou tous (Symbole du verrou)). Le choix des paramètres effet et laser du régleur est sauvegardé automatiquement pour chaque animation.

Démarrer animation



Le nombre d'animation départ pour la fonctionnalité en mode "Autorun" (lecture continue automatique des animations spécifiques). Après avoir appuyé sur le bouton "Démarrer", le nombre d'animation active de la banque d'animation en cours est pris dans le champ. Eventuellement, le nombre d'animation peut être saisi directement à partir du clavier. Le cadre de départ est nécessaire dans le cadre de la "trame de fin" (12) et le "autorun" (9).

Autorun



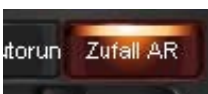
Activer / Désactiver la fonction Autorun (Changement de caractères). Les démarrages et fins d'animation sont à régler avec les boutons démarrage (8) et fin (12) d'animation. La vitesse de l'Autorun est réglable avec le régleur ci-dessous. **Remarque:** Quand la fonction „BPM“-(14) est activée les animations sont changées dans le temps paramétré (le régleur temps pour l'intervalle de changement ci-dessous est sans fonction)

Loop Autorun



Quand cette case est cochée, l'animation se déroule complètement avant de passer à l'animation suivante indépendamment du temps d'autorun.

Aléatoire



Quand la touche est activée tous les effets actifs du mode autorun ne se déroulent pas chronologiquement mais sont appelés de manière aléatoire.

Fin d'animation



L'animation finale est fixée par le dernier effet dans la succession des animations Autorun

SMS / PDA



Activez / Désactivez la fonction SMS-4 (voir SMS-4-Laser) ainsi que la fonction PDA-Funktion (voir option Mobile). Avec la fonction PDA, PHOENIX4 LIVE les principales fonctions s'ouvrent avec un bouton Windows mobile qui ouvre une fenêtre dans laquelle l'adresse IP de l'ordinateur peut être choisie dans le cas où plusieurs cartes réseau seraient présentes. Après avoir choisi l'une d'entre elles une liaison avec l'appareil est automatiquement établie. Plus encore dans le domaine „PDA Verbindung“ (connexion PDA. Avec la fonction „SMS„ (SMS-4-Laser) des messages SMS peuvent être transmis au laser comme texte par un modem connecté directement (Telefon mobile ou stick UMTS). Vous aurez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre SMS-4- fonction laser.

BPM



Allumer et éteindre la fonction BPM (Beats-Per-Minute). Si la fonction BPM est activée, l'animation active commencera en synchronisation avec la musique (Mode 2) ou la vitesse pour le cours de l'animation sera adaptée au rythme réglé (Mode 1). Il est important que la mesure de la musique soit réglée en cas de BPM actif BPM (Avec le bouton Tap ou le clavier (barre espace)). La vitesse de la mesure sera transmise par le temps entre deux pressions de touches. Jusqu'à ce que la mesure corresponde à la musique, la touche TAP devrait être appuyée environ 10x avec la fonction BPM activée.

Position



L'animation active peut être ici positionnée dans l'axe X- et Y-. Pour ce faire maintenir le bouton gauche enfoncé en faisant glisser curseur croix. Alternativement les touches à flèches du clavier peuvent être aussi utilisées. Si vous cliquez deux fois n'importe où sur la surface bleue l'animation se replacera de nouveau en position „neutrale,, (neutre) (X= 0 & Y=0). Les boîtes de contrôle ci-dessous inversent le mouvement de la sortie en cas de changement de position.

prévisualisation



Si la pré-animation s'allume et s'éteint (en marche normale – visible au passage du curseur en fonction Autorun). Comme les pré-animations requièrent quelques calculs celle-ci peut s'éteindre si le PC est à faible performance (activez le bouton pré-animation).

Manuel / Automatique BPM



Ici la sélection est faite pour déterminer si l'entrée rythme BPM doit se faire manuellement ou automatiquement (Pour mettre en marche la carte son).

Mesure



Ici on entre le moment d'une action (par exemple le début d'une action) dans le mode BPM „BPM-Modus“. La condition est que le mode BPM (14) soit en marche.

Exemple: Une animation en cercle doit commencer de nouveau au sein d'une mesure 4x. Pour cela la valeur „Takt“ (mesure) doit être réglée sur $\frac{1}{4}$. Si l'animation ne doit apparaître qu'une fois tous les 8 temps, la valeur „8“ doit être entrée. La durée de l'effet (par exemple la sortie visible) est entrée dans la valeur „Effektzeit“ (durée de l'effet)..

Effet de temps



Cette valeur dépend du temps pendant lequel une animation doit être entrée dans le mode BPM.

Exemple: Tous les 8 temps l'effet actif pour 4 temps doit être visible. Pour ce faire la valeur (animation, nouveau, démarre) (Animation-Neu-Start-) doit être pour „Takt“ sur 8 et la valeur pour temps de l'effet sur 1 ($4 * (\frac{1}{4})$). Alors l'effet sera produit exactement tous les 8 temps. Un temps pour 4 temps entré.

Luminosité



Paramètres clarté Laserprojektor-Ausgabe-Helligkeit (projecteur laser-entrée-clarté).

Contrôle vitesse



Influence la vitesse globale de TOUTES les animations..

Laser ON / OFF



Allumer et éteindre l'entrée laser. L'interface doit être en marche si on veut utiliser la fonction DMX In/Out.

Pour les animations sélectionnées



Quand la boîte de contrôle est active la sélection des projecteurs de laser ne se réfère pour la rentrée animation qu'à l'animation actuellement sélectionnée. Quand la boîte de contrôle est désactivée la sélection laser-projecteur déjà active pour toutes les animations est prise en considération..

Appliquez des effets pour tous



Par l'activation de cette boîte de contrôle les paramètres de la „Farbwähler-Rads“ (Roue de choix des couleurs) et le curseur en forme de croix sont activés „Position“ pour toutes les animations choisies (par exemple dans le cas de l'utilisation de „Animationen Addieren“ (ajouter des animations))

Projecteur laser sélection



Entrée du choix des projecteurs laser.

Vitesse de transition



Vitesse à laquelle le passage d'une animation à l'autre est effectué.

Estomper/Contraste/Superposition



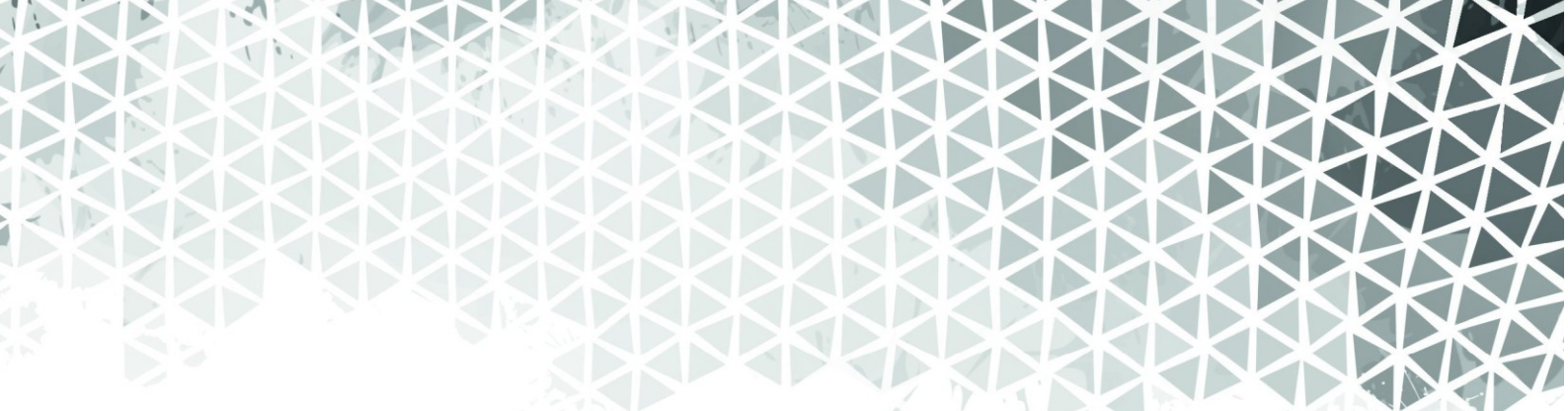
Règle la clarté lors de l'activation ou la désactivation d'une autre animation.

Superposition zoom



Si les animations lors de l'activation et désactivation estompe/contraste et superspose et procède à un changement de taille (les deux boutons sont activés)

Activer toutes les animations



Tenir/flash

Halten/Flashen

Tenir: Les animations restent activées jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau sélectionnées.

Flash: Les animations sont actives quand elles sont choisies (par exemple cliquer avec la souris).

Quand l'interrupteur est actif, vous pouvez activer et sortir en même temps jusqu'à 10 animations. Lorsque vous fermez l'interrupteur la dernière animation choisie reste l'animation active. .

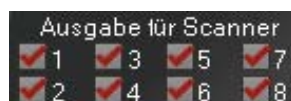
Présentation



Activez la présentation 3D pour le OpenGL dans une fenêtre élargie en cliquant sur le bouton „3D Preview,,.

Une sortie dans la présentation a lieu quand au moins 1 projecteur laser est choisi (voir le choix des 24 projecteurs laser). En cliquant sur la source de la sortie laser (point blanc) et en faisant glisser la position de sortie à l'intérieur de la fenêtre peut être déterminée.

Sortie scanner



Activé / désactivé la simulation de rayon pour chaque scanner individuel dans la présentation.

Color Chooser roue



Après avoir activé la case, l'animation choisie sort en couleur modifiée qui peut être modifiée en intensité en passant dessus avec le curseur, bouton gauche maintenu.

Globale DMX



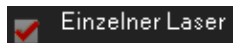
Après avoir activé la boîte „DMX-Out,, on peut fermer ou ouvrir directement de la surface un appareil DMX ou MIDI avec les 10 boutons (globaux) DMX. L'attribution du canal se produit directement dans la fenêtre „Direct DMX,,. Click droit sur l'un des boutons pour sélectionner „Edit,,. Vous en apprendrez plus ci-dessous dans „Effekte im Detail - DMX Effekt,, (effets en détail – effets DMX).

Laser Chase



Après avoir activé la boîte les scanners choisis pour les animations sont allumés et éteints les uns après les autres si bien qu'un effet de lumière en continue se produit. La vitesse du „Lauflichts“ (effet de lumière en continue) peut être réglée avec le régleur.

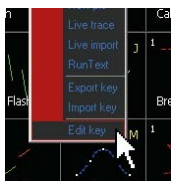
Laser individuel



Lorsque la boîte est activée un seul laser peut être sélectionné à la fois.
L'attribution de plusieurs projecteurs laser à une animation est ainsi évitée.

Démarrage rapide – Production de l’animation laser (Edit Mode)

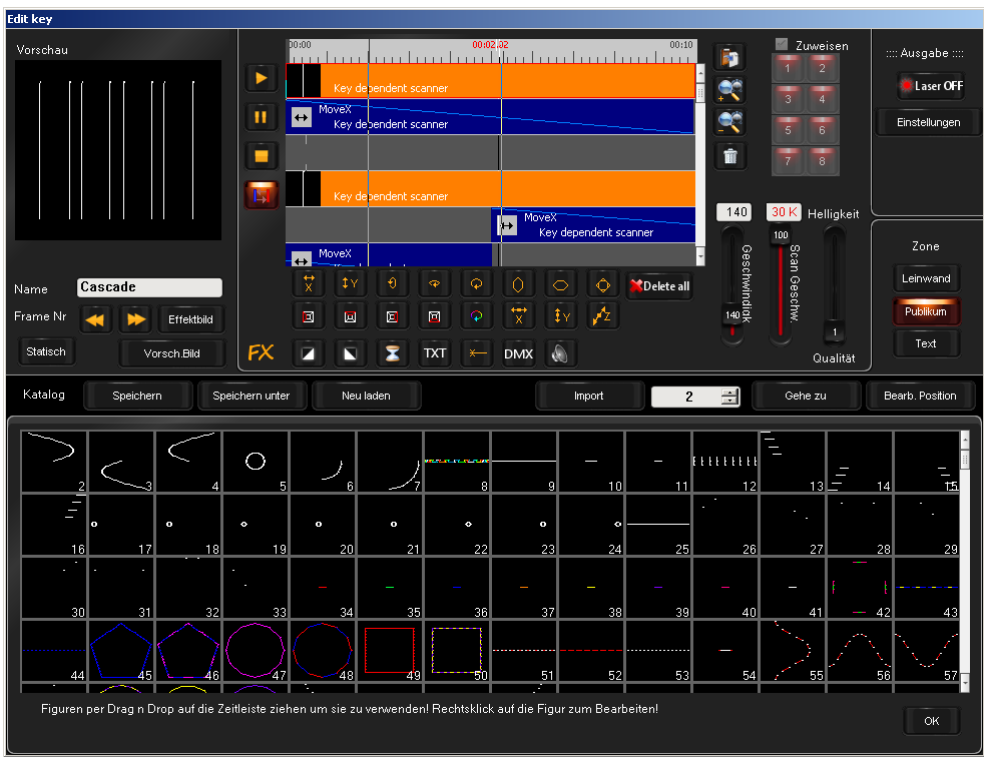
Les animations ne peuvent être sélectionnées et sorties que par la surface. Toutes les animations livrées avec peuvent aussi être travaillées après afin de correspondre à vos vues propres. Pour travailler sur des animations et/ou fabriquer une nouvelle animation cliquez à droite sur un pavé d’animation sur la surface



Sélectionnez depuis le menu contextuel l’entrée „Edit„.



La fenêtre qui s’ouvre se divise en un domaine d’animation supérieur et un domaine catalogue inférieur.

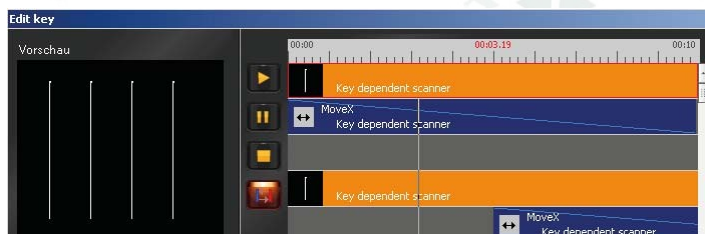


La figure catalogue peut être cherchée avec la mollette ou la liste courante sur le côté.



En entrant le numéro de position et en activant le bouton „Gehe zu„ (aller à) on peut directement sauter dans la ligne dans laquelle se trouve une figure (forme ?).

Pour utiliser un chiffre du catalogue, celui-ci n’a besoin que d’être dragué en appuyant sur la touche gauche de la souris par Drag ‘n Drop depuis le domaine inférieur sur la trace du domaine supérieur.



La figure du catalogue se tourne en une bande dessinée automatiquement qui se compose uniquement d'un cadre ce qui veut, la figure est indiquée pendant tout le temps de la barre temps. Avec le contrôle de déroulement sur le côté gauche entre les pistes la reddition dans la fenêtre de présentation peut commencer tout à fait à gauche.

Un marqueur de temps qui court sur les pistes indique la position de reddition du cadre de sortie (image unique) de la bande dessinée

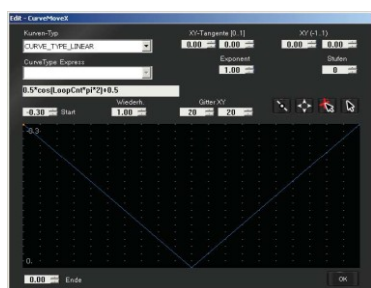


De plus, en enclenchant la sortie, l'animation peut sortir directement sur le laser (à condition que le Master Laser soit sur ON). Un changement de l'effet ou de la bande dessinée se répercute directement sur la sortie.

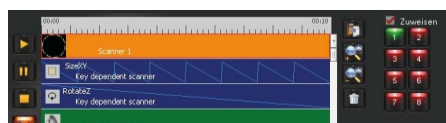


On peut varier la vitesse de reddition en adaptant la longueur de la barre de temps (durée de l'animation totale) ou bien encore en adaptant la vitesse de déroulement.

Qui plus est vous pouvez draguer la bande dessinée au début et à la fin en cliquant à gauche sur la longueur désirée et en cliquant sur la partie centrale vous pouvez adapter la position à l'intérieur des pistes et pour les pistes entre-elles.



Pour produire une animation depuis un dessin animé vous devez utiliser les effets. Il existe différents effets sous les pistes. Une explication plus détaillée des fonctions des effets se trouve dans le chapitre „Animationseffekte im Detail“ (effets d'animation en détail). Les effets sont tirés comme des dessins animés sur les pistes. Ils agissent sur les éléments. Ceux-ci peuvent être des dessins animés mais aussi quelques effets (par exemple Pivo Point (point central)). Ils se laissent également varier et déplacer dans la longueur. Avec un double clic on arrive dans les propriétés et aux valeurs en forme de courbes et de mise en place de l'effet. Vous apprendrez plus sur le travail des valeurs d'effet dans le chapitre „CURVE-Manipulationen“.



En cliquant sur une animation et les effets et avec l'activation de „l'attribution“ à un projecteur laser qui en font partie (ci-dessous), on crée un lien au projecteur laser choisi. Cela évite à la bande dessinée de sortir sur un autre laser que celui qui a été donné. Un changement d'attribution ne peut être fait qu'en retravaillant l'animation. Le choix d'un autre projecteur laser sur la surface principale pour la sortie de l'animation ne donne pas lieu à des changements d'attribution d'animation. Par exemple une animation avec différentes bandes dessinées et attribution de laser peut être tout simplement divisée sur plusieurs projecteurs. Une animation peut également être définitivement attribuée à un dessin animé, alors qu'une autre peut être attribuée depuis la surface à d'autres projecteurs.

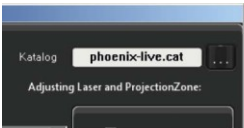
Catalogue en détail



Le catalogue forme une symbiose avec le LiveShow. Alors que le LiveShow garde en mémoire toutes les installations des lasers et de la surface ainsi que les paramètres des effets et des dessins animés, le catalogue contient les chiffres pour la sortie visible. Celui-ci est indiqué en plusieurs endroits.

L’endroit principal est dans la vue de travail des animations. On peut le trouver aussi dans la bande dessinée et dans les effets.

Les fonctions de base comme la navigation dans le catalogue et l’utilisation des formes se trouvent toutes dans le catalogue.



Le catalogue qui doit être utilisé pour le LiveShow est donné dans une place centrale dans les „Laser Settings“ (réglages laser). Celui-ci forme la base pour les références bandes dessinées pour les animations bandes dessinées du LiveShow et de la sortie laser.



On passe directement à une position du catalogue ou au rang qui y correspond en donnant la position du catalogue dans le champ d’entrées au-dessus de la représentation du catalogue et en cliquant sur le bouton „Gehe zu,“ (aller à). Alternativement le catalogue peut être parcouru verticalement avec la touche du milieu de la souris ou encore latéralement sur des barres déroulantes. Pour utiliser une figure on peut draguer le pavé figure vers sa destination en la faisant glisser. Dans la représentation de l’animation cet objectif peut être une piste dans les propriétés de la bande dessinée, par exemple la « première » ou « dernière » image.



Un clic à droite sur une figure du catalogue appelle le „BasicPictureEditor,“ (éditeur de base de l’image) et se charge du travail supplémentaire sur la figure.



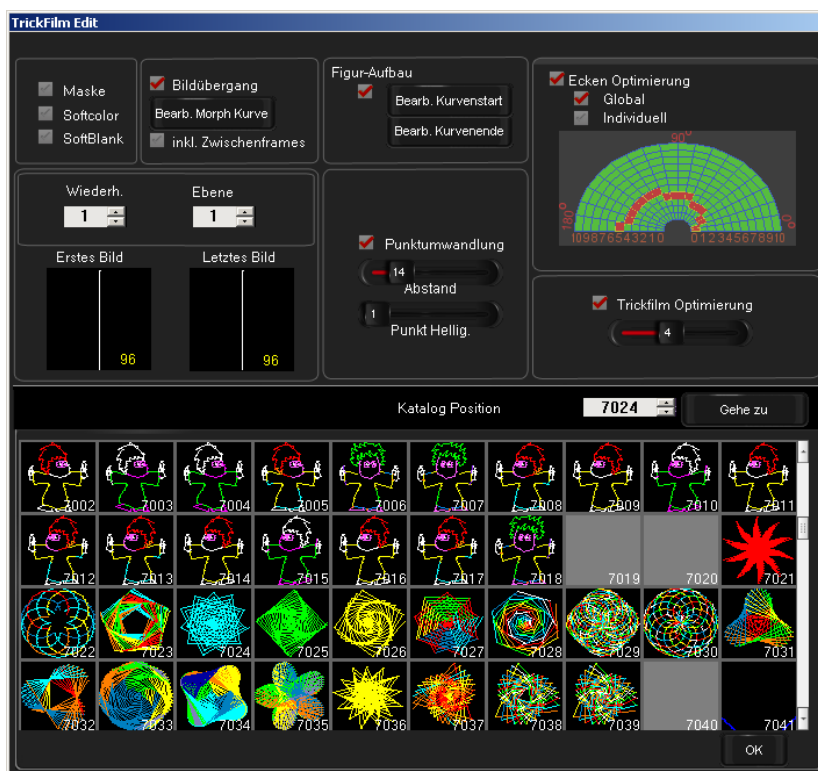
Les figures peuvent être aussi saisies directement du catalogue par le bouton „Import“. Pour ce faire on porte le numéro de position dans le catalogue dans le champ d'entrée et on ouvre la fenêtre dialogue pour importer avec le bouton „Import“. Cette opération est supportée par les fichiers „ILDA“, „Phoenix PHO“ et „Phoenix PIC“. Si les fichiers contiennent des animations multi cadres, c'est à dire plusieurs figures dans un fichier, les positions suivantes dans le catalogue sont dépassées. Une fenêtre conseil requiert que vous sauvegardez le catalogue après l'importation.



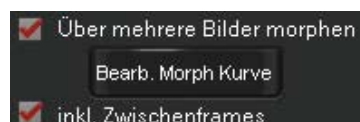
Les boutons de sauvegarde permettent aussi de sécuriser le contenu du catalogue aussi dans le catalogue quand celui-ci n'est pas directement appelé par une fenêtre du catalogue. „La sauvegarde prime sur le catalogue utilisé en dernier avec des changements réels. Le bouton „Speichern unter“, (enregistrer sous) permet de stocker le catalogue sous le même nom ou sous un autre nom. Dans le cas où un changement de catalogue est pris en compte et stocké dans un autre programme par exemple PHOENIX4 CAD le nouveau catalogue peut être chargé avec le bouton „Neu laden“, (charger à nouveau) pour avoir les changements à disposition dans la présentation du catalogue à disposition.

Particularités des dessins animés

Par un double clic sur le dessin animé il est possible de procéder à d'autres changements. La fenêtre se divise à nouveau en un domaine de paramétrage supérieur et un domaine catalogue inférieur Ici, il est seulement possible de faire un dessin animé avec une seule succession d'images.



Pour cela on peut attribuer à un dessin animé un cadre de fin à côté du cadre du début (il est standard d'utiliser la même figure pour le cadre du début et le cadre de fin). Si on a seulement une suite d'images on peut draguer les surfaces de la première et la dernière image qui lui appartiennent par Drag 'n Drop hors du catalogue sur „Erstes“ (première) et „Letztes Bild“ (dernière image). Ceci a pour conséquence que pour le dessin animé seule la „erste Bild“ (première image), toutes les images intermédiaires et la „letzte Bild„ (dernière image) pour la sortie sont choisi.



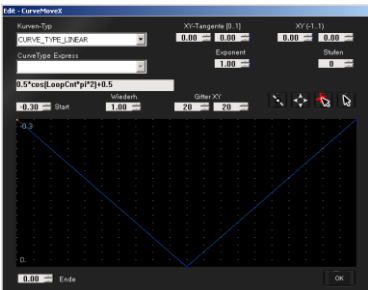
Lorsque cette fonction est activée, les points de la première image (cadre de départ) sont morphés aux points adéquats de la dernière image (cadre de fin), c'est-à-dire déplacés. Si l'option „inkl. Zwischenframes„ (y compris cadres intermédiaire) est activée les images intermédiaires sont alors prises en compte, c'est à dire chaque image intermédiaire morphe dans la suivante! Avec l'option „Bearb. Morph Kurve„ (travailler, morphe courbe) l'utilisateur a la possibilité de choisir exactement comment le morphing

de la première à la dernière image se déroule. Ainsi on peut procéder au morphisme en aller-retour. Vous apprendrez davantage sur la fonction manipulation de courbe dans le chapitre „CURVE-Animatoren“ (animateurs de courbes).

Fonctions limite de scannage- Construction de figure

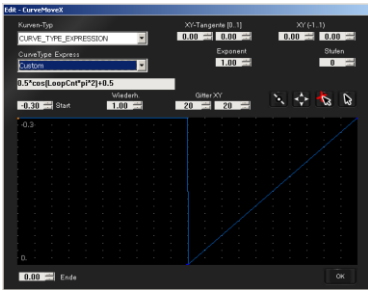


Quand la fonction est activée la figure est dessinée point par point. Sans autre intervention dans la courbe le dessin est créé dans les limites du temps d’animation du premier au dernier point. Au moment où le dessin est terminé, la construction de figure se termine aussi. Il est ainsi facile de créer/dessiner un logo lentement.



Avec les courbes de départ et de fin on peut déterminer comment doivent se comporter les points de départ et de fin d’une image / animation sur la durée. Il est standard de sélectionner la valeur constante “0” pour „Bearb. Kurvenstart“ (travailler la courbe de départ).

C’est à dire que le premier point du dessin depuis la première jusqu’à la dernière seconde est montré. Un changement dans la courbe vers la valeur „1“ à la fin fait effacer en alternance le premier point de l’image.



La même chose est valable pour la position „Bearb. Kurvenende“ (travailler fin de courbe). Ici on voit un déroulement linéaire depuis la valeur „0“ vers la valeur „1“. C’est-à-dire que la progression du temps dessine de plus en plus de „Endpunkte“ (points de fin) ... jusqu’à la dernière seconde – dans lesquels on a atteint la valeur „1“ et TOUS les points sont visibles.

On peut aussi utiliser le fil et le tirer autour des contours de la figure. Le début du fil reste toujours au point de départ de la figure alors que la fin du fil se promène le long de la figure et tire un fil derrière jusqu’à ce qu’elle arrive à la fin de la figure et représente la figure totale.

Répétition



Une répétition fait que la totalité du dessin animé, par exemple un dessin animé avec plusieurs cadres (est joué) (soit passé ?) plusieurs fois. La valeur 2 fait que le dessin animé (joue) (passe) deux fois dans le temps réglé. Ceci fait que le dessin animé (est animé) (passe) deux fois plus vite.

Les niveaux sont aussi nommés “Layer”. PHOENIX4 LIVE dispose de 32 niveaux. Plus la valeur du niveau est élevée plus le dessin animé se trouve sur le devant/dessus par rapport aux autres dessins animés qui se déroulent en même temps.



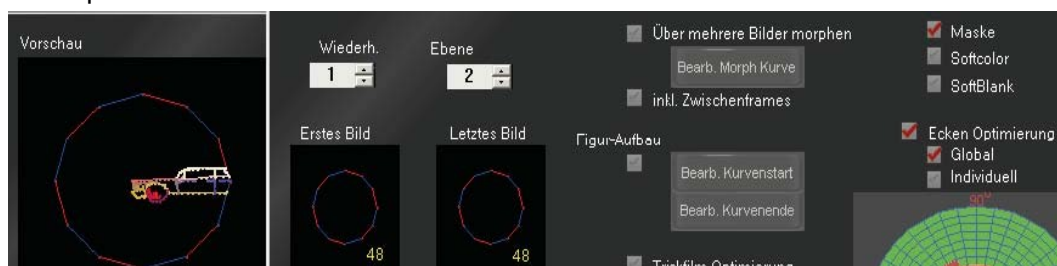
Par exemple: vous passez un dessin animé graphique sur l'écran, comme une voiture qui tourne en rond...

Maintenant cliquez sur le dessin animé suivant – une femme qui danse. Normalement les lignes de la voiture iraient maintenant À TRAVERS la femme.

Maintenant vous allez donner la valeur, ‘2’ à la femme qui danse et vous donnez à ce dessin une plus grande priorité/niveau. Dans notre exemple la femme danse maintenant devant la voiture et recouvre correctement les lignes de la voiture là où elle se trouve.

Masque

En corrélation avec le „Ebene“ (niveau) vous disposez aussi d'une fonction masque. Comme pour les niveaux la plus grande valeur de niveau détermine la priorité par rapport aux autres dessins animés. Ici un objet est découpé.

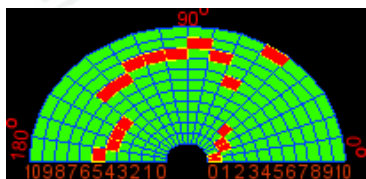


Exemple: Le premier objet de dessin animé – un cercle – est bougé de gauche à droite. Nous donnons à cet objet la valeur „2“ comme niveau et nous activons la case masque. Un second objet – une voiture – reçoit pour le niveau la valeur „1“. Avec la fonction de masquage du cercle la voiture n'est montrée qu'à l'intérieur du cercle au lieu d'être recouverte par le cercle.

Optimisation des coins



Cette fonction permet de choisir entre l'optimisation globale des coins et l'optimisation individuelle. L'optimisation globale est réglée dans les „Laser Settings“, (paramètres laser) et influence tous les dessins animés, dont le préréglage (de façon standard) est sur l'optimisation des coins globale. L'optimisation individuelle des coins a priorité sur la position standard et permet pour chaque dessin animé de procéder à optimisation des coins spéciale.



Le long de l'arc les gradations sont indiquées. En cliquant sur le graphique on peut installer des marques par lesquelles un certain nombre de points à un certain angle sont fixés pour le dessin animé. Les coins sont relatifs les uns aux autres, c'est-à-dire les gradations d'angle à angle.

Le graphique montre sur l'axe horizontal le nombre de points à dessiner par angle.



Qui plus est on peut utiliser une optimisation individuelle du dessin animé. Ceci fait que quelques figures des dessins animés reçoivent des contours plus aigus. Selon le type de dessin animé il est possible que l'on ne puisse distinguer le changement ou cela commence à trembler. Ce réglage a priorité sur l'optimisation de la clarté de l'animation (voir effets d'animation en détail)

Softcolor/Couleur douce



En état activé tous les contrastes de couleur des figures sont mélangés et ne sont pas représentés avec des transitions trop tranchées. Les couleurs morphent pour ainsi dire les unes dans les autres. Les paramètres se trouvent dans „Laser Settings„ avec le régleur „Interpolate MaxdistSoftColor„.

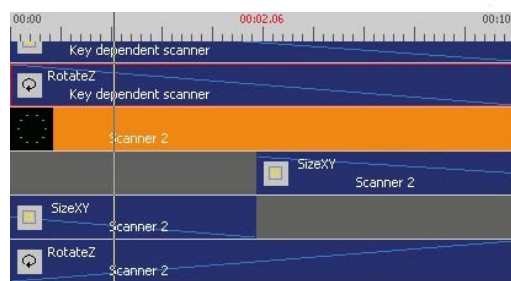
Softblank/estompage



En cas de Softblank (estompage) toutes les fins de lignes sont estompées. C'est un effet intéressant et beau pour les visages etc. L'effet peut être varié dans les „Laser Settings“ (réglages laser) avec le régleur sur „Interpolate MaxdistSoftBlank„ et „MinMaxdistSoftBlank„.

Note: Cela va diminuer la clarté totale de l'image de manière considérable!

Effets d'animation en détails



L'usage des effets dans les dessins animés fonctionne comme par Drag 'n Drop. On drague le symbole de l'effet correspondant tout simplement sous la figure vers la Timeline. Un effet se réfère toujours au dessin animé/à la figure qui se trouve au-dessus. Tout comme la figure, l'effet peut par réglage de la durée de l'effet au début ou à la fin de l'effet être adapté à la durée correcte de l'effet.

Un double clic sur l'effet lui-même ouvre la fenêtre „CURVE-Fenster“ ou d'autres menus pour un travail supplémentaire des effets. Vous trouverez plus d'informations sur les COURBES dans le chapitre „CURVE-Manipulationen“

Déplacez X, Y



Déplace le dessin animé ou la figure dans l'axe qui correspond (voir aussi „CURVE-Manipulation“(manipulation de courbes))

Rotate X, Y, Z



Fait tourner le dessin animé ou la figure dans l'axe correspondant (voir aussi „CURVE-Manipulation“(manipulation de courbes))

Size X, Y



Conduit à un changement de taille du dessin animé/de la figure (voir aussi „CURVE-Manipulation“(manipulation de courbes))

DMX



Avec cet évènement on peut réaliser une simple sortie (!) DMX ! Par exemple machine à brouillard allumée/éteinte, écran en bas/en haut, etc. Maintenant il s'agit de procéder à de complexes contrôles lumière! Vous apprendrez plus sur la programmation DMX dans le chapitre „DMX im Detail,, (DMX en détail)

Rognure



Couper le côté du dessin animé ou de la figure(voir aussi „CURVE-Manipulation“(manipulation de courbes))

Pivot X, Y, Z



Déplacer le point central du dessin animé dans l'axe X, Y, Z. (voir aussi „CURVE-Manipulation“(manipulation de courbes))

Fade in / out



Estompe la figure en plus clair ou plus foncé

Horloge



Avec cet effet le temps réel du système PC sort sur le laser (en système analogue ou numérique). On peut utiliser ses propres figures pour les aiguilles de l'horloge analogique. (voir aussi „ClockEvent im Detail“)

TxT



TxT sort du texte avec votre laser. De multiples réglages en ce qui concerne la calligraphie, les couleurs, les animations, le nombre de lettres, etc. permettent d'avoir beaucoup de différentes possibilités de représentation. (voir „TxT im Detail“)

Seul Faisceau



Des rayons isolés peuvent être produits avec cet effet par exemple pour la réverbération. La position et d'autres propriétés du faisceau unique ont trouvées dans la table de faisceaux t peuvent être appelés grâce à cet effet. (voir „Beams und Beamtable im Detail“)

Rotation de couleur



Un effet de couleur qui peut colorer les figures de différentes couleurs (voir „ColorChange im Detail,,“):

Changement de couleur: Avec l'effet passage de couleurs la totalité de la figure change de couleur. **Couleurs renouvelées:** Le long des points de la figure elle est coloriée de manière statique avec l'effet passage de couleurs.

Modifier le changement de couleur: Le long des points de la figure colorez en continu avec l'effet passage de couleur. Avec un clic sur la saisie de l'effet passage de couleurs, choisir une couleur en cliquant sur le champ de couleur et cliquez sur „Anwenden,, (appliquer) de nouvelles couleurs peuvent être déterminées.

Image: Avec une image qui est chargée au dessus du bouton „Bild laden,, (charger image) la figure est coloriée.

Audio



L'effet audio permet de jouer un fichier audio dans une animation. On peut jouer des fichiers WAV et MP3 sans limite de longueur. La vitesse de l'animation n'a pas d'influence sur la vitesse du fichier audio. De cette façon et en connexion avec les Timelines on peut fabriquer de petits Lasershows (voir aussi „Audio Effekt im Detail,, (effets audio en détail)).

Circuit



Quand ce bouton est actif (allumé), l'animation se répète en continu (tant que l'animation est active). Quand la loop est désactivée, l'animation est alors projetée une fois – même si celle-ci est encore activée ! (C'est très important par exemple en cas de compte à rebours ... Celle-ci ne devrait être projetée qu'une fois...)

Vitesse de l'animation



Ce régleur de vitesse règle la vitesse de l'animation. Celle-ci peut être réglée dans le domaine 0% à 800% (Standard: 100%).

Taux de scannage



La vitesse de scannage de la figure peut être réduite ou augmentée ici. Le domaine disponible en kpps est fixé dans les „Scanparameter„ (paramètres de scannage) des „Laser Settings“ paramètres laser. De trop grandes valeurs peuvent réduire la durée de vie du scanner, de trop petites valeurs conduisent à une sortie d'image instable et à une plus grande intensité. Si vous devez installer plusieurs projecteurs laser vous devez choisir le laser à installer tout d'abord dans la surface supérieure principale au dessus du régleur d'effets avant d'ouvrir l'animation correspondante pour la travailler.

Attention: Le taux de scannage ne doit pas être réglé trop bas (pas moins de environ 10kpps) car en cas de taux de scannage trop bas la durée du rayon laser (en un point) s'allonge et pour cette raison l'intensité augmente.

Optimisation de la clarté



Ce régleur peut augmenter la clarté de toute l'animation. Ceci est achevé par un nombre plus grand de points pour le dessin animé. Selon le nombre et la complexité des figures ceci conduit à une sortie plus claire jusqu'à une animation vacillante. Ce réglage peut être exécuté séparément pour chaque dessin animé et a priorité sur l'optimisation de la clarté du travail de l'animation à cet endroit (voir aussi les propriétés des dessins animés en détails).

Statique

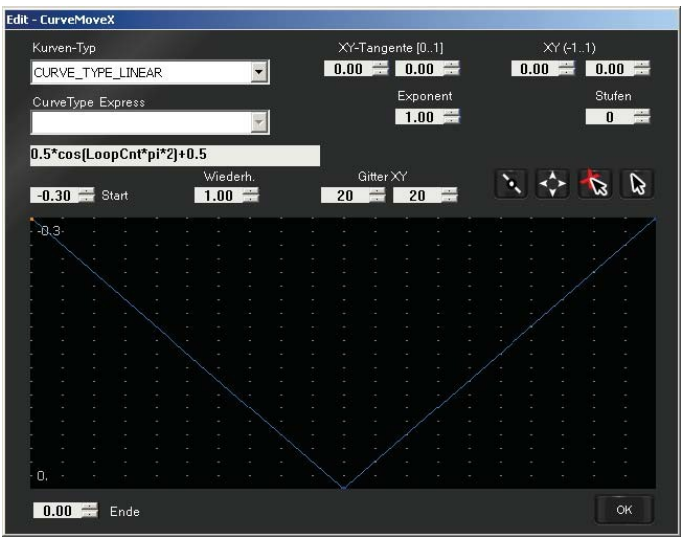


Avec le réglage de la statique on peut transmettre des figures qui seront durablement activées. Ceci se passe indépendamment de la fonction „Animationen addieren„ (ajouter animations) et peut être utilisé par exemple pour la sortie de logos permanents.

Manipulation de COURBE

The CURVE est l'un des instruments les plus puissants de changement de valeur dans PHOENIX4 LIVE. Celles-ci se trouvent dans des endroits différents pour procéder à des déplacements, des rotations, du morphing et autres changements de valeurs.

Le principe de base est le même dans toutes les fenêtres de courbes:



Sur l'axe Y (axe supérieur) se trouvent deux valeurs entre lesquelles on peut varier. Sur l'axe X (axe longitudinal) on reporte le temps c'est-à-dire qu'en passant de gauche à droite les valeurs de temps sont changées. On exprime par des courbes bleues quelles sont les valeurs (ou droites) qui doivent être changées et à quel moment.



Le domaine de valeur entre lequel on peut varier peut être réglé avec début/fin.



Le point d'intersection début / fin peut être défini à l'aide de X/Y (déplacement sur l'axe X ou Y).



Le point d'intersection s'oriente sur une grille qui peut être adaptée dans sa précision.



Avec les „Stufen“ (étapes) une courbe aux contours durs peut subir de rapides changements de valeurs.



En répétant on copie tout le parcours de la courbe et le transmet à la durée de l'effet.

Il est important de savoir que les fenêtres de courbes se rapportent toujours à la durée totale de l'effet! Quand l'effet est de 10 secondes la courbe et sa durée se réfèrent à dix secondes!

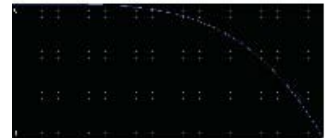
Le point d'intersection ou la ligne de courbe suivante – jusqu'à l'intersection de points suivantes – peuvent avoir des types différents pour décrire la forme de la courbe.

Pour choisir par „Kurven-Typ„(type de courbe) on a:

„CURVE_TYPE_LINEAR„, une courbe linéaire c'est-à-dire une droite



„CURVE_TYPE_EXPONENTIAL„, Une courbe exponentielle (changement de l'exposant)



„CURVE_TYPE_SPLINE„, Une courbe plate mathématique (Changement tangente)



„CURVE_TYPE_RANDOM„, Une forme de courbe au hasard



„CURVE_TYPE_EXPRESSION„, Une autre fonction puissante au sein des courbes. La fonction de cette „Ausdrucks„ (expression) dépend du choix de champ.



Pour effectuer des changements sur une courbe on doit choisir le bouton qui correspond:



Mettre un point sur une courbe



Effacer point d'intersection sur une courbe.



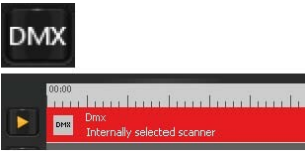
Déplacer un point d'intersection ou déplacer la courbe entière



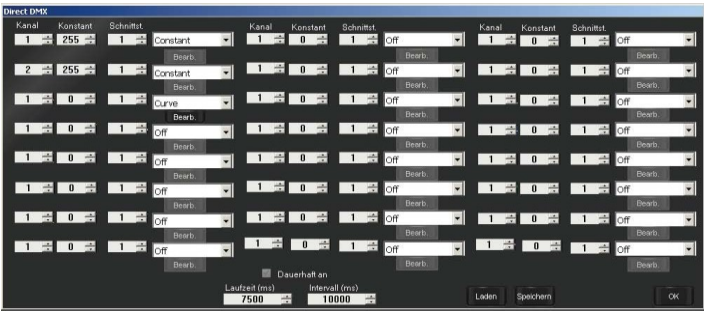
Déplacer les points d'intersection ou des courbes avec valeur constante

Ensuite les valeurs peuvent être modifiées en cliquant sur la courbe.

L'effet DMX en détail offre la possibilité de réaliser une sortie DMX simple.



Cet effet doit être tiré comme les autres sur un des calendriers qui se trouvent au dessus. Ensuite un double clic ouvre la fenêtre „DMX Settings“ (paramètres DMX). Ici on peut se régler sur un signal de sortie DMX pour 24 canaux DMX avec des valeurs statiques ou variables. On peut régler le canal, la nature du changement de valeur et l’interface via la sortie DMX.



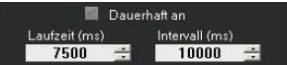
Avec le canal on peut ajuster le canal DMX sur la valeur qui correspond.

Avec „Konstant“, on peut régler une valeur constante (0-255) qui est envoyée par le choix du type de changement de valeurs „Constant“, (et seulement à ce moment là).

Avec „Schnittstelle“,l’interface est choisi auquel le canal correspondant s’adresse et envoie une valeur. Chacun des 8 interfaces peut conduire un appareil 512 DMX Kanal-Universum DMX indépendant.

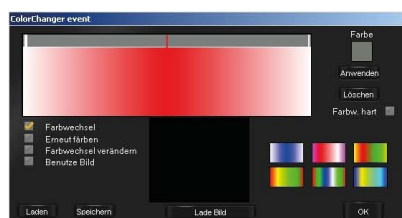


Ici on peut régler le type de changement de valeur. Au choix „Off“, (débranché), „Constant“, (Envoi de la valeur constante -> voir „Constant,“) et „Curve,“ (voir „CURVE-Manipulationen,“)



Afin de sauvegarder les paramètres de réglage DMX pour d’autres effets DMX ou afin d’utiliser des paramètres sauvegardés sur cet effet DMX, on peut utiliser les deux boutons au coin inférieur droit. Si le bouton est activé „Dauerhaft an“ (en permanence), la durée de l’effet est égale à la durée de l’intervalle. Pour les boutons „Global DMX“ sur la surface cela signifie un durée de 10 secondes. Si on utilise la fonction DMX en tant que DMX dans une animation alors la valeur de duréed’envoi DMX et la vitesse sont basées sur la durée de l’effet. Si le bouton est désactivé la durée et l’intervalle sont réglés avec des valeurs en millisecondes (1000 = 1Sek).

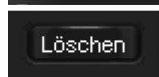
Changement de couleur en détail



Avec l'effet changement de couleur on peut rapidement colorer une figure.



Dans la partie supérieure de la surface couleur on peut ajouter de nouvelles saisies de couleurs en cliquant sur le domaine gris. Une saisie de couleur peut être marquée (contour blanc) et ensuite déplacée avec la souris. La couleur ainsi réglée suit le déplacement.



Avec le bouton „Löschen,, (effacer) on peut effacer la saisie des couleurs (sauf pour les deux qui se trouvent à l'extérieur).



Avec le „Schnellwahlverläufen,, (choix rapide) on peut simplement choisir un déroulement couleur prédéfini. Celui-ci peut être travaillé par la suite par déplacement ou changement.



Pour changer la couleur sous la saisie de couleur il faut marquer (cliquer sur) la saisie correspondante. Puis par un clic sur le champ couleur vous pouvez choisir une couleur adaptée depuis la fenêtre choix de couleur qui s'ouvre. Par un click sur le bouton „Anwenden,, la couleur est ensuite prise sur la surface de couleur.



Le „Farbwechsel hart,, (changement de couleur dur) produit une transition dure entre deux couleurs (un bel effet avec des ondes et des cercles). Le **Continu couleur** colore toute la figure de manière uniforme. Ceci a lieu par le déroulement couleur de gauche à droite.



Recolor colore toute la figure uniformément selon le déroulement réglé quand „Color Rotate,, (rotation de couleur) est activé.



Horizontal colore toute la figure avec le déroulement de gauche à droite ou de droite à gauche quand „Color Rotate,, (rotation de couleur) est activé.

Vertical colore toute la figure avec le déroulement du haut en bas et du bas vers le haut si la fonction „Color Rotate“ est activée.

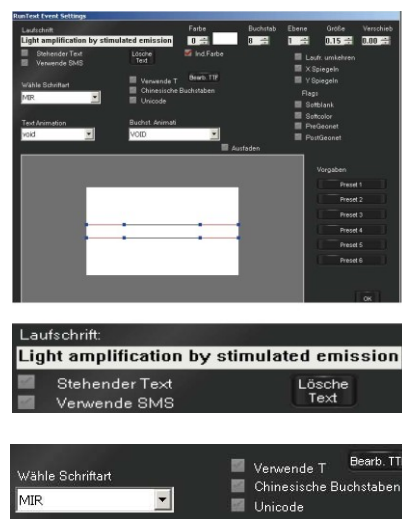
Lenght colore toute la figure le long du pointillé selon la configuration des couleurs si la fonction „Color Rotate“ est activée.



Farbrotation (rotation des couleurs) active le changement des couleurs en continu de la forme . La fonction « Rotationsgeschwindigkeit » (vitesse de la rotation) permet de configurer la vitesse du changement des couleurs. Des valeurs négatives inversent le sens de la rotation des couleurs. Les boutons „Laden“ („charger“) et „Speichern „ (enregistrer/sauvegarder) permettent de sauvegarder la configuration pour des utilisations ultérieures.

TXT en Détail

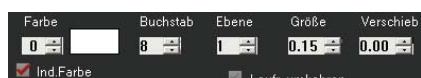
L'effet de texte vous permet de créer rapidement des textes défilants. Différents effets et polices de caractères permettent de donner vie à vos messages.



Entrez le texte à éditer dans le champ de saisie intitulé « Stehender Text » (texte fixe). Ceci affiche le texte à partir du milieu avec le nombre de lettres déterminé comme texte fixe. Supprimer ce texte à l'aide du bouton « Lösche Text » (effacer texte).

Pour activer le SMS4Laser cocher la case « Verwende SMS » (utiliser SMS). Pour plus d'informations veuillez vous reporter au chapitre SMS4Laser.

Le bouton « Wähle Schriftart » (choisir police de caractères) permet de sélectionner une police parmi un grand nombre de polices existantes (il en existe même une en 3D) et optimisées pour le laser. Il est également possible d'utiliser une des nombreuses TTF (True Type Font) installés dans le système en activant « Verwende TTF » (utiliser TTF). Pour pouvoir choisir une police TTF, comme par exemple des caractères chinois, cocher la case « Chinesische Buchstaben » (caractères chinois). Pour d'autres polices utilisant un style d'écriture différent (par exemple des caractères cyrilliques) veuillez également activer « Unicode ».



Pour colorer le texte, veuillez cocher la case « Ind.Farbe » (Couleur), puis choisir parmi 16 coloris en indiquant le numéro correspondant.

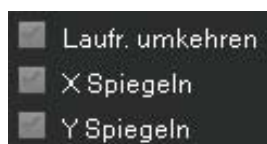
« Buchstaben » (lettres) vous permet de configurer le nombre de lettres à afficher simultanément.

La configuration du niveau du texte défilant se fait à l'aide de « Ebene » (niveau). A utiliser pour certains effets de superposition ou de masquage.

« Größe » (taille) vous permet de varier la taille des lettres.

« Verschiebe Y » (déplacer Y) change la position du texte défilant au niveau de l'axe Y.

Cocher la case « Laufrichtung umkehren » (renverser direction de défilement) pour changer la direction du texte défilant.



Cocher la case « X Spiegeln » (refléter X) pour refléter tout le texte défilant le long de l'axe X. La direction de défilement reste inchangée.

Cocher la case « Y Spiegeln » (refléter Y) pour refléter tout le texte défilant le long de l'axe Y. La direction de défilement reste inchangée.



Pour la réalisation de présentations inhabituelles, les lettres du texte défilant peuvent être animées une par une. En sélectionnant un mode de présentation dans le menu déroulant, l'effet choisi s'exécutera immédiatement.

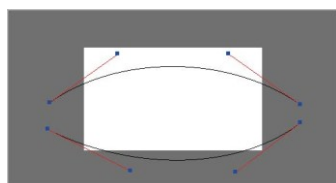


« Softblank » et « Softcolor » déterminent les effets de dégradés ou de fade-in/fade-out du texte défilant.

« PréGeonet » et « PostGeonet » pour l'intégration de formes géométriques.



La commande « Wort Animation » dans le menu déroulant active une des 5 possibilités d'animation pour le texte défilant.



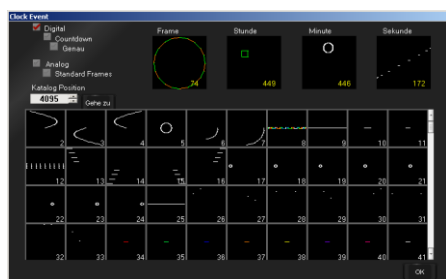
Cette fenêtre représente les lignes de base supérieure et inférieure du texte à projeter par le biais de deux courbes. Ces lignes peuvent être modifiées avec les poignées d'ajustement.

Le rectangle blanc représente la partie visible par le public. Le cadre gris permet un réglage du parcours du texte même hors partie visible. Les poignées d'ajustement se trouvant aux extrémités des courbes déterminent les points d'apparition et de disparition horizontaux du texte défilant. La position du point de terminaison de la poignée d'ajustement définit l'orientation verticale des lettres. La longueur de la poignée détermine la vitesse de défilement. Plus les deux courbes seront écartées l'une de l'autre, plus les lettres seront allongées.



« Vorgaben » (réglages) contient six réglages prédéfinis afin de réaliser en peu de temps un texte défilant avec effet 3D. En cliquant sur l'un des boutons « Prêset » le réglage choisi s'affiche dans la fenêtre et des modifications peuvent y être apportées. En cliquant sur le bouton « Zurücksetzen » (retour) en bas - ou en double-cliquant sur la fenêtre - le tout sera réinitialisé. La case « Ausfaden » (fendu) sert à faire apparaître ou disparaître le texte défilant.

Clock Event en détail



« Clock Event » affiche l'heure de façon digitale ou analogue sur le laser.

L'affichage digital permet de choisir un compte à rebours. Celui-ci s'adapte à la durée de l'animation. Pour y apporter encore plus de précision, des chiffres peuvent être ajoutés derrière la virgule en cochant la case « Präzision » (précision).

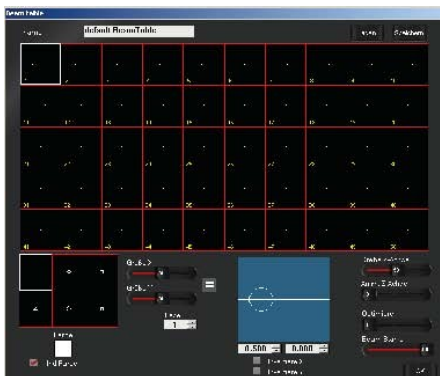
Pour activer l'affichage de l'heure analogue, veuillez cocher la case « Analog » (analogue). Si vous décochez « Use default frames » vous pouvez choisir d'autres images du catalogue afin de remplacer les éléments « Frame » (cadran), « heure », « minute », « seconde ». Faire glisser l'image choisie sur l'icône correspondante.

Faisceaux uniques et table de faisceaux en détail

Avertissement : Veuillez ne pas utiliser des faisceaux dans le public ! Des faisceaux uniques ne doivent pas être utilisés dans des endroits qui leur permettent de toucher le public directement ou indirectement.



En double-cliquant sur l'effet faisceau sur une des pistes d'animation s'ouvre une fenêtre qui vous permet de choisir un numéro de faisceau. Celui-ci se rapporte à un faisceau unique contenu dans la table de faisceaux. La table de faisceaux s'ouvre en cliquant sur « Bearb ».



La table de faisceaux sert à configurer les propriétés des faisceaux uniques. En cas de changement de lieu du spectacle : comme un effet faisceau se rapporte à un des faisceaux définis ici, il est seulement nécessaire d'adapter la propriété - par exemple la position - du faisceau correspondant. Toutes les animations effectuées auparavant utilisant ce numéro de faisceau fonctionnent comme si elles étaient spécialement conçues pour le nouveau lieu.



Les icônes de la table de faisceaux indiquent les propriétés des faisceaux uniques. En cliquant dessus, un petit triangle dans le coin supérieur gauche indique que ce faisceau est en train d'être projeté. Pour une sortie laser effective, veuillez activer le bouton « Laser ON/OFF » sur la surface.



A l'aide du pavé directionnel et des champs de saisie numériques le faisceau unique peut être positionné avec précision. Les cases à cocher inversent l'axe X/Y pour inverser les changements de position.



La couleur des faisceaux uniques peut être déterminée en choisissant une couleur et en cliquant sur la zone colorée. Veuillez cocher la case « Ind. Farbe » (ind. couleur).



Le choix de l'interface pour la sortie du laser doit être configuré ici. Un faisceau unique ne peut pas être attribué par la surface à un autre projecteur.



« Optimiere » (optimiser) varie le nombre de points sortis simultanément. Ainsi des scintillements en cas d'utilisation de plusieurs faisceaux en même temps peuvent être évités.

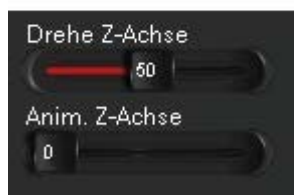
« Beam Stärke » (intensité faisceau) détermine l'intensité de chaque faisceau unique.



Pour les faisceaux uniques peuvent être utilisées d'autres formes que le « point unique ». Celles-ci produisent un effet plus large sur des boules à facettes et diminuent l'intensité en cas de reflets directs.



La taille des formes « faisceau unique sans point » peut être déterminée ici. Elle peut être réglée séparément pour chaque axe ou simultanément en cliquant sur « = »

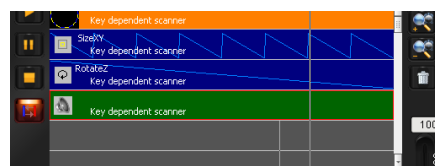


En plus de la modification de la taille des formes « faisceau unique sans point », les formes peuvent bouger en leur attribuant une rotation. Utilisez « Drehe Z-Achse » (rotation axe Z) pour une position de rotation fixe. Pour une rotation continue dans le sens des aiguilles d'une montre utilisez « Anim. Z-Achse » (anim. axe Z)

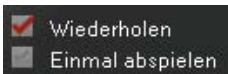


Une table de faisceaux, une fois configurée, peut être nommée et sauvegardée pour une utilisation ultérieure par le biais des boutons situés en haut de la table de faisceaux.

Effet Audio en détail



Pour des effets audio peuvent être utilisés des fichiers WAV ou MP3 pour démarrage dès le début de l'animation. Pour des petits spectacles laser ces fichiers audio peuvent être utilisés par le biais de la timeline ou comme effet ponctuel lors d'une animation. La harpe ProLight pourrait par exemple se révéler comme un événement auditif. La durée du fichier audio s'adapte à la durée de l'effet. Si l'effet a une durée supérieure à celle du fichier audio, celui-ci s'arrête et recommence au début. Si le fichier audio a la même durée que l'effet, la durée s'adapte selon les options configurées.



Ces effets seront activés par un double-click sur la piste d'animation. En activant l'option « Wiederholen » (répéter) l'animation ainsi que le fichier audio démarrent à nouveau.

L'option « Einmal Abspielen » (passer une fois) passe le fichier audio du début à la fin, même si l'animation a déjà été redémarrée (en interne). Pour cela, l'effet audio doit avoir la même durée que toute l'animation.

Attribution d'une animation à une zone de projection

Une zone de projection est un endroit donné sur lequel doit être projeté le laser, comme par exemple un écran, le public (si autorisé) ou une autre surface telle qu'une surface de projection de texte (souvent également un écran). Cette zone de projection ne doit pas forcément être une surface plane, mais peut se présenter par exemple comme une sphère.

Une animation devrait être visible sur l'écran sans aucune distorsion **UNIQUEMENT** dans une zone déterminée. Pour cela la zone de projection doit être adaptée auparavant - concernant la taille, la position, le clipping etc. – pour que l'animation puisse être projetée d'une manière parfaite.

« Laser Settings » (réglages laser) permet d'entreprendre les configurations nécessaires (voir chapitre « Zones de projection »)



Pour chaque projecteur laser il y a ces trois zones de projection qui peuvent être parfaitement adaptées au lieu du spectacle.

L'attribution d'une animation à une zone de projection s'effectue lors de la création/adaptation de l'animation. Si vous créez une nouvelle animation, veillez à l'attribuer dès le début à la zone de projection qui convient pour qu'elle soit projetée lors du spectacle avec les bonnes configurations de sortie. Pour cela, choisissez parmi les zones de projection « Leinwand » (écran), « Publikum » (public) et « Text » (texte).

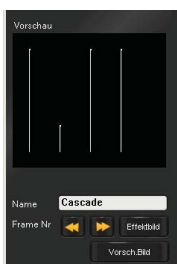
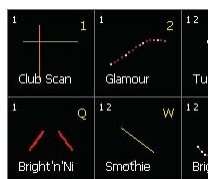


Image de référence

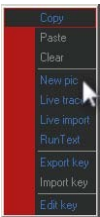


Les animations sont représentées par une image de référence non animée qui montre une prévisualisation animée lorsque vous y passez le curseur.

Le choix est automatique mais l'image peut néanmoins être remplacée par une image plus expressive. Pour cela il suffit de cliquer sur le bouton « Effektbild » (image effet) à un moment choisi lors du déroulement de l'animation. L'image ainsi sélectionnée sera affichée comme prévisualisation statique. Si l'animation est en pause, il est également possible de choisir une image de référence à l'aide des flèches en dessous la fenêtre de prévisualisation. Cette image peut également être renommée. Le nom sera affiché au bord inférieur pour faciliter la distinction entre animations semblables.

Alternativement vous pouvez également choisir une image du format *.bmp, *.png, *.jpg comme aperçu statique. Cela vous facilitera la reconnaissance d'animations consistant en un seul effet DMX et qui ne fournissent aucun aperçu.

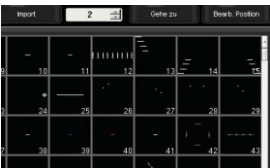
Création de formes avec BasicPictureEditor



Pour créer une nouvelle forme, veuillez utiliser le menu contextuel. Pour cela cliquez à droite sur l'icône de votre choix, puis sélectionnez l'option « New Pic ».

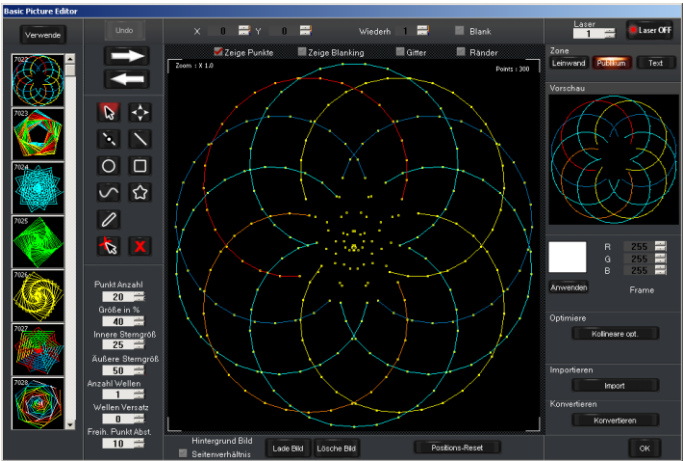


Vous pouvez également modifier une animation existante en choisissant dans le menu contextuel l'option « Edit ».

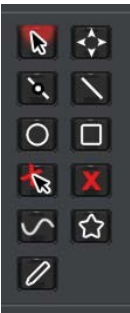


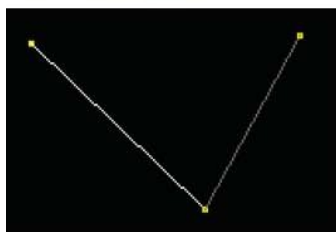
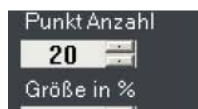
Puis cliquez à droite sur une forme du catalogue pour adapter celle-ci ou sur un cadre libre pour créer une nouvelle forme.

Ouverture de BasicPictureEditor



Cette forme peut désormais être modifiée en utilisant les outils dans le menu à gauche. De nouvelles formes peuvent également être rajoutées. Pour pouvoir utiliser des fonctions telles que « dessiner », « sélectionner » ou « déplacement » veuillez cliquer sur le bouton correspondant.



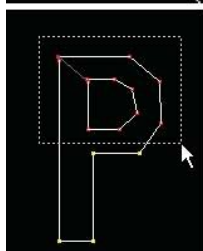


Pour redessiner forme, de divers outils sont à votre disposition. Les plus communs sont les fonctions « lignes » et « dessin mains libres ». Les propriétés des outils ainsi que celles des formes dessinées sont affichées en bas (Cf. aussi « Outils en détail »)

Après avoir choisi l'outil « lignes » ou « dessin mains libres », vous allez placer des points sur la surface. Un click gauche pose des points visibles, le click droit pose des points invisibles. Les points invisibles sont nécessaires si une forme doit avoir des fractions visibles, car il est seulement possible de dessiner des lignes continues.

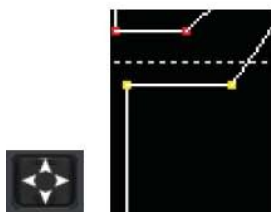
La couleur des lignes s'adapte au réglage des couleurs actuel. Elle peut être modifiée à l'aide des boutons se trouvant à droite.

Points et lignes deviennent visibles en cochant les cases « Zeige Punkte » (afficher points) et « Zeige Blanking » (afficher blanking).



Si le curseur s'approche d'un point, celui-ci sera entouré d'un cercle.

En interaction avec l'outil « Auswahl » (sélection) et « Verschieben » (déplacer) cela aide lors de la sélection des différents points. En positionnant le curseur loin d'un point et en maintenant le click gauche enfoncé puis en déplaçant le curseur s'ouvre une fenêtre de sélection permettant de sélectionner plusieurs points à la fois. Un click sur un endroit hors points annule la sélection. En maintenant la touche « Maj » enfoncée, vous pouvez rajouter des points à la sélection existante.



Un click sur la ligne entre deux points sélectionne la forme jusqu'à la ligne discontinue la plus proche, voire entièrement.

L'outil « Ansicht Verschieben » (déplacer vue) permet de sélectionner une section du dessin. Cela facilite particulièrement le traitement des contours en conjonction avec une image de fond. En actionnant la mollette l'affichage s'agrandit. La taille réelle de la forme reste inchangée.

L'outil « Auswählen und Verschieben » (sélectionner et déplacer) permet de redimensionner la forme à l'aide de la mollette. Cela nécessitera la sélection des parties à modifier voire de la forme entière. La sélection sera agrandie ou réduite à l'aide de la mollette.

Terminer le processus en cliquant sur le bouton OK.

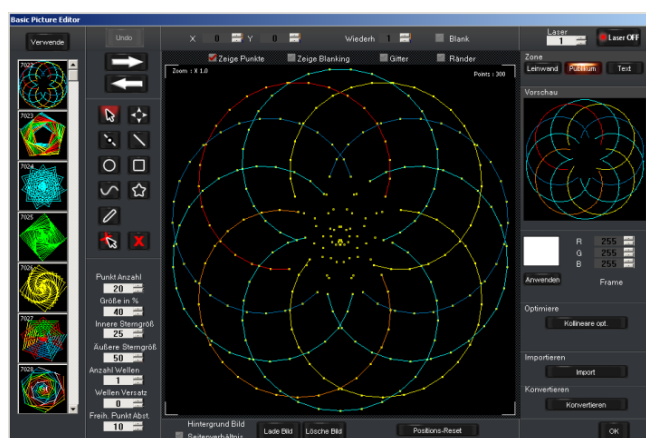
Comme des modifications ont été apportées, une boîte de dialogue s'ouvrira vous demandant de sauvegarder les modifications. Dans le cas présent, le catalogue doit être enregistré séparément ou tout le spectacle doit être sauvegardé.

Modification d'une animation

La modification d'une animation existante est semblable à la création d'une animation nouvelle.

L'ouverture d'une animation existante s'opère par un click droit sur une icône animation. Choisir « Edit » dans le menu contextuel.

Puis veuillez opérer un click droit sur la forme à traiter dans le catalogue.



BaseEditor s'ouvre. Le processus de modification d'une animation est le même que pour la création d'une nouvelle animation. La différence par rapport à une forme nouvelle est l'extrait du catalogue qui apparaît sur le côté gauche. Vous y trouverez les 200 images qui suivent la forme choisie. Une forme modifiée sera également sauvegardée de manière légèrement différente. Pour l'enregistrement d'une forme modifiée, il faut lui attribuer un « Speicherplatz » (espace de sauvegarde) dans le catalogue à gauche. Pour cela veuillez cliquer sur un cadre du côté gauche (pour le réenregistrement d'une forme veuillez cliquer sur un emplacement déjà occupé).

Celui-ci sera désormais entouré d'un cadre rouge.

Veuillez cliquer ensuite sur la flèche pointant de droite à gauche qui se trouve au-dessus de la liste des outils pour transférer l'image dans la liste des images du catalogue. Cette flèche permet le transfert d'une figure sélectionnée du catalogue dans l'éditeur pour traitement.

Lors du chargement de la forme modifiée dans l'éditeur apparaît un astérisque dans le coin supérieur gauche de la forme du catalogue. Cela signifie qu'une modification a été apportée. Pour terminer le processus, veuillez cliquer sur le bouton « Verwende » (appliquer) (l'astérisque disparaîtra ensuite) ou OK afin de finaliser complètement la modification.

BasePicEdit en détail



Affiche l'emplacement actuel des formes dans le catalogue. Pour charger une forme existante dans l'éditeur, veuillez sélectionner l'animation puis cliquer sur la flèche pointant vers la droite. Pour sauvegarder l'animation dans le catalogue veuillez cliquer sur la flèche pointant vers la gauche.



Actionne ou désactionne le laser pour la prévisualisation des formes (à condition que le laser soit branché).



Sélectionne un des 4 premiers lasers pour la prévisualisation des formes.



Choix de la zone de projection pour la prévisualisation.



Déplace l'affichage entier de l'éditeur qui peut s'avérer utile par exemple pour le retraçage à partir d'un modèle. Permet de réduire/agrandir la (vue) section visualisée.



Le bouton « Positions-Reset » (réinitialisation position) en dessous de la surface de dessin réinitialise le dessin d'origine et sa taille.



Sélection et déplacement de points. Possibilité d'agrandissement de la forme à l'aide de la mollette après sélection.



Ajout de points sur une ligne. Le nouveau point sera inséré au milieu de deux points déjà existants.



Ajout de points pour la création de lignes droites reliées. Click à gauche pour l'ajout de points visibles, click à droite pour l'ajout de points invisibles.



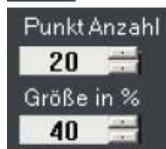
Outil de dessin mains libres. Avec un click gauche des points visibles seront placés sur la surface de dessin, avec un click droit les points seront invisibles.



« Freihand Punkt Abstand » (mains libres distance points) en dessous des outils détermine la distance entre les points pendant la création d'un dessin.



Etablit une onde.



« Punkt Anzahl » (nombre points) détermine le nombre de points utilisés pour la création d'une onde.



« Größe in % » (taille en %) fixe le niveau d'amplitude de l'onde. La fréquence de l'onde sera configurée par « Anzahl Wellen » (nombre ondes).

« Wellen Versatz » règle la mise en place.



Etablit une étoile.

« Punkt Anzahl » détermine le nombre de branches d'une étoile

« Innere Sterngröße » (taille étoile intérieure) et « Äußere Sterngröße » (taille étoile extérieure) règlent la taille de l'étoile.



Etablit un rectangle.

« Punkt Anzahl » augmente le nombre de points d'un rectangle.

« Größe in % » détermine la taille totale du rectangle.



Etablit un cercle.

« Punkt Anzahl » augmente le nombre de points d'un cercle.

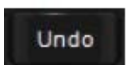
« Größe in % » détermine la taille totale du cercle.



Efface tous les points d'une forme, voire la forme entière



Efface les points sélectionnés dans l'éditeur.



Annule les dernières modifications dans l'éditeur.



Pour l'enregistrement d'une forme veuillez choisir un cadre (emplacement dans le catalogue), puis actionner « Speichern » (sauvegarder). Pour retracer une forme, une image peut être chargée en arrière-plan.



« Lade Bild » (charger image) permet de charger un fichier JPG, BMP ou PNG.

« Lösche Bild » (effacer image) supprime l'image en arrière-plan.



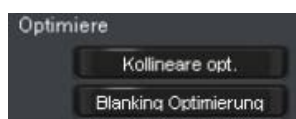
Affiche points et lignes discontinues.



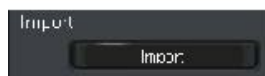
Affiche les points de grille et les bords.



Affiche les propriétés des points et permet leurs modifications. Les propriétés sont uniquement disponibles en cliquant directement sur un point et non pas en sélectionnant de multiples points (ouverture de rectangle). X et Y affichent ou modifient les coordonnées du point. « Wiederholen » (répéter) établit plusieurs points à l'emplacement du point sélectionné, pour arrondir des angles ou pour l'utilisation de Hotspots. « Blank » change un point visible en un point invisible.



« Kollineare Optimierung » (optimisation colinéaire) réduit le nombre de points de façon à permettre une sortie laser avec un scintillement réduit. « Optimierung Blanking » (optimisation blanking) améliore les parties invisibles entre les points afin de raccourcir la trajectoire de scan.



« Importieren » (importer) permet d'ouvrir des formats laser tels que ILDA, PHO et PFF. Ceux-ci seront chargés automatiquement dans l'éditeur.



Derrière le bouton « Konvertieren » (convertir) se cache « Media Converter – version live », un programme de traçage avec l'aide duquel logos, graphiques etc. à base de pixels peuvent être convertis et optimisés pour une projection laser. Pour plus d'informations veuillez vous reporter au chapitre « Media Converter en détail ».

Avertissement : La forme ne sera pas sauvegardée en cliquant simplement sur OK. Vous devez d'abord sélectionner un cadre dans la liste affichée à gauche (catalogue). La sauvegarde s'effectuera ensuite en cliquant sur OK pour terminer le processus.



DMX-In & Midi-In

Pilotage du logiciel par un système de contrôle externe

PHOENIX4 est capable de commander des effets et fonctions par des contrôleurs MIDI ou DMX externes. L'écran de configuration est accessible via le menu « Options » > MIDI/DMX Settings dans la barre de menu.

Connexion d'un périphérique MIDI



Pour l'utilisation d'un périphérique MIDI, il suffit simplement de le connecter à un ordinateur via USB. La plupart des appareils MIDI USB sont dotés de leur propre pilote d'installation ou s'installent en tant que « USB Audio Device ». Sinon un pilote compatible du constructeur doit y être installé. Si ce pilote est déjà installé dans le système, il sera affiché dans la liste des options des configurations MIDI (il sera éventuellement nécessaire de redémarrer PHOENIX4, s'il a été ouvert auparavant).



Veuillez ensuite cocher la case « Verwende MIDI-In » (utilisation MIDI-In).

Après avoir entré les valeurs de départ, le contrôleur MIDI externe peut être testé immédiatement.



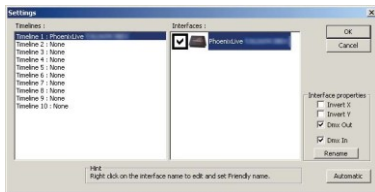
« Midi/DMX Anzeige » affiche canaux et valeurs.

DMX Gerät anschließen



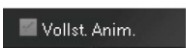
Connexion périphérique DMX

Pour connecter un périphérique DMX à l'interface PHOENIX MICRO USB, vous devez vous procurer un cordon adaptateur vendu séparément. Lorsque vous utilisez l'interface réseau PHOENIX NET, les entrées et sorties DMX y sont déjà installés.



Um DMX-in und DMX-out zu ermöglichen sind in PHOENIX4 LIVE ein paar Einstellungen vorzunehmen. Im oberen Menü bei „Settings>Remapp Interfaces,, muss die DMX Funktion für das Interface freigeschaltet werden. Dazu klicken Sie auf das betreffende Interface und aktivieren aus den Eigenschaften (Properties) am rechten Rand die Checkboxes für DMX-in und DMX-out. Aus Performance gründen sollten Sie diese Funktionen nur einschalten wenn

Für die DMX-In Funktion muss bei „Settings>DMX/MIDI,, die DMX-IN Funktion eingeschaltet und die Startadressen belegt werden.



Der Master „Laser ON/OFF“ MUSS eingeschaltet sein. Dies schaltet die DMX Funktion physikalisch im Interface ein. Dies führt auch zu dem Umstand das die Laser ON/OFF Funktion per DMX ausgeschaltet, aber nicht eingeschaltet werden kann.

Wenn die DMX-In Funktion genutzt werden soll, so muss nur noch die „DMX-In“ Schaltfläche aktiviert werden. Dann kann mit einem externen DMX controller die Steuerung vorgenommen werden. Zur Verwendung der DMX-Out Schnittstelle am Interface muss die Checkbox bei „DMX-Out,, aktiviert sein. Beide sind aus Performancegründen standardmäßig ausgeschaltet.

DMX / MIDI paramètres



Pour le réglage des canaux il est possible d'utiliser pour chaque élément (par exemple un groupe de projecteurs) une adresse de départ. Le nombre total des canaux nécessaires découle des éléments à piloter et est affiché à droit de l'image. La valeur « 55 » en dessous de « Effekt Startadresse » (effet adresse de départ) signifie par exemple que la première animation débute avec le canal DMX 55 / note midi G3 (Sol3) (Valeur des notes :cf. tableau des notes midi). De cette manière, des canaux peuvent être attribués à la plupart des éléments. Attribuez au fur et à mesure une adresse de départ à chaque élément.

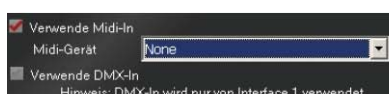


A droite des symboles est indiqué le nombre de valeurs attribués à chaque élément



Le changement de banque s'opère par des valeurs fixes du canal configuré et/ou de la note midi :

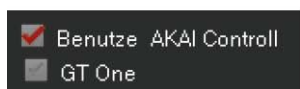
00-05 Banque 1	36-41 Banque 7	72-77 Banque 13	108-113 Banque 19
06-11 Banque 2	42-47 Banque 8	78-83 Banque 14	114-119 Banque 20
12-17 Banque 3	48-53 Banque 9	84-89 Banque 15	120-125 Banque 21
18-23 Banque 4	54-59 Banque 10	90-95 Banque 16	126-127 Banque 22
24-29 Banque 5	60-65 Banque 11	96-101 Banque 17	
30-35 Banque 6	66-71 Banque 12	102-107 Banque 18	



Afin d'éviter des calculs inutiles, vous devrez allumer DMX-In/Midi-In UNIQUEMENT lors de leur utilisation.



Si un dispositif MIDI/DMX est connecté et la fonction correspondante activée, le canal et la valeur transmise seront affichés ici. Certains appareils utilisent une communication bidirectionnelle comme par exemple BCF 2000, afin de réaliser un pilotage par potentiomètre motorisé. Dans ce cas la case « MIDI-Out Gerät » doit être cochée et la mention adéquate doit être indiquée dans la boîte de sélection.



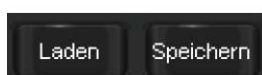
Pour l'utilisation du contrôleur AKAI APC40 MIDI en mode AKAI activer « Benutze AKAI Controller » (utiliser contrôleur AKAI) (Cf. « Mode Phoenix Live »). Pour l'utilisation d'un contrôleur MIDI « GT One » (disponible sur le continent asiatique) la case correspondante doit être cochée.



Le mode „Take Over“ permet lors de l'utilisation d'un contrôleur DMX ou MIDI un contrôle manuel des effets plus doux par les régulateurs d'effets sur la surface principale. Les valeurs étant sauvegardés lors de la modification d'une animation automatiquement, ces valeurs - comme par exemple la vitesse des effets - peuvent varier considérablement entre les animations. Afin d'éviter de trop grandes différences de valeurs, ce mode permet de définir un seuil autour de la valeur actuelle d'un régulateur d'effets. En dehors de ce seuil, le régulateur d'effets modifiera la valeur de l'effet utilisé.



Réinitialise les valeurs de départ MIDI/DMX à leur valeur par défaut.



Les réglages DMX et MIDI peuvent être sauvegardés dans un fichier séparé et chargés à partir de leur emplacement. Ainsi des réglages prédéfinis peuvent être enregistrés pour différents dispositifs.

Avertissement : PHOENIX4 LIVE « écoute » en cas d'activation de « MIDI-In » tous les 16 canaux simultanément. De façon analogue aux canaux DMX, il s'agit ici de notes midi et de commandes CC. En cas d'utilisation de contrôleurs MIDI, des notes MIDI doivent être utilisées pour les touches et le chargement des animations (valeur 64 minimum) (exception : Laser ON/OFF utilise également une note Midi). Les réglottes seront actionnées par des commandes CC sur le canal correspondant.

Notes Midi

	Midi Noten												
	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	H (B)	
-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
0	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
2	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	
4	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	
5	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	
6	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	
7	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	
8	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	
9	120	121	122	123	124	125	126	127					

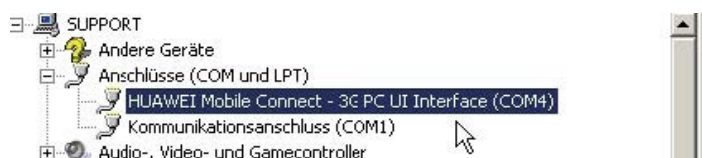
SMS-4-Laser

PHOENIX⁴ vous permet d'utiliser votre téléphone mobile (appareils compatibles : voir SMS4Laser onglet « A propos ») ou un modem avec fonction SMS (par exemple USB UMTS) afin de transformer des SMS entrants directement en texte défilant (modems compatibles voir ci-dessous). Différents outils et ressources sont à votre disposition.

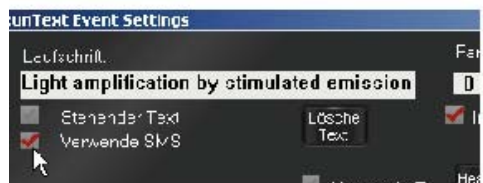
En premier vous devez connecter votre dispositif (téléphone ou clé USB UMTS) à l'ordinateur.

Vous pouvez vérifier la connexion dans « Systemsteuerung » (réglage système) dans « Geräte manager » (dispositifs).

Ensuite vous devez créer une nouvelle animation texte.



Ouvrez une animation à modifier et faites glisser un effet TXT dans la timeline.



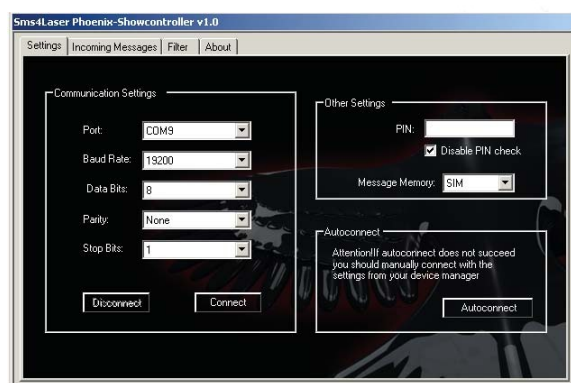
Double-cliquez sur l'effet et activez « Verwende SMS » (utiliser SMS) dans la fenêtre ouverte.



Fermez la fenêtre « Runtext » et « Animation-Bearbeiten » (traitement animation) et cliquez sur « SMS » sur la surface principale.

Important : La fenêtre „SMS-4-Laser“ doit rester ouverte pendant tout le processus afin de pouvoir utiliser cette fonction. Pour terminer veuillez cliquer sur le symbole « SMS » sur la surface principale.

La fenêtre de configuration SMS4Laser s'ouvre



La connexion au modem sera établie par la détermination du port COM correspondant. Celui-ci peut être détecté automatiquement via « Autoconnect » ou de façon manuelle par le réglage « Port », « Baud Rate », « Data Bits », « Parity » puis « Stop Bits ». Vous trouverez éventuellement de plus amples informations dans le mode d'emploi de votre téléphone.

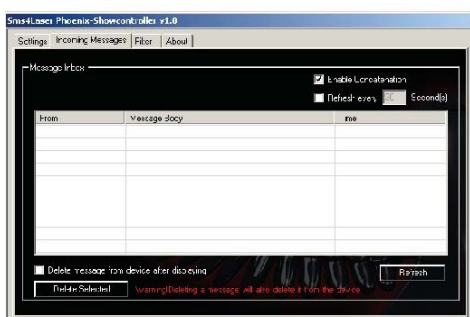


Si un PIN a été (pré-)réglé pour votre carte SIM, veuillez **décocher** « disable PIN check » et entrer votre numéro PIN au-dessus.

Avertissement : Certains modems permettent une connexion uniquement au cas où aucun code PIN n'a été attribué à la carte SIM. En cas de difficultés de connexion essayez d'enlever le PIN de votre carte. Vous trouverez de plus amples informations auprès de votre opérateur de téléphonie mobile ou constructeur.

« Message memory » détermine l'emplacement des messages. Vous pouvez sélectionner « SIM-Karte » (carte SIM) et « Phone » (mémoire du téléphone).

La sélection du port COM correspondant, après avoir cliqué sur « Connect » ou « Autoconnect » ainsi que l'établissement de la connexion, vous seront signalisées par une fenêtre message.



Ensuite veuillez cliquer sur „Incomming Messages“ (messages entrants). Par la suite vous trouverez ici toutes les messages réceptionnées et sélectionnées.

Après avoir activé la fonction « Refresh every XXX seconds » (actualiser toutes les XXX secondes), les messages seront récupérés dans un intervalle déterminé. Les messages peuvent également être récupérés de façon manuelle en cliquant sur « Refresh » (actualiser) en bas à droite.

En cochant « Enable Concatenation » les SMS se suivront.

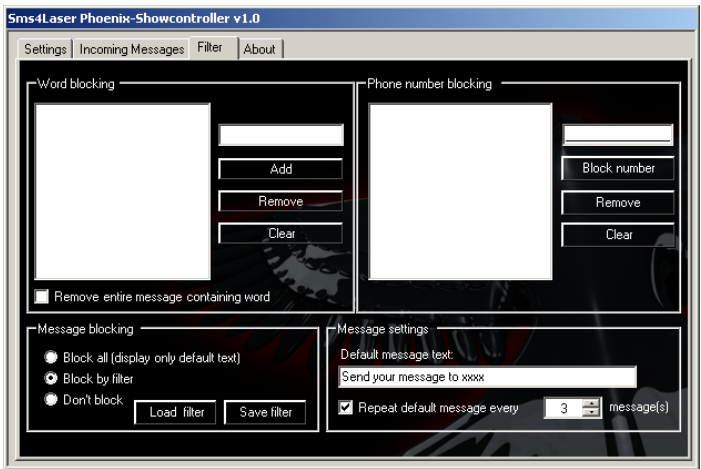


Les messages apparaitront dans une liste. Des cases à cocher signalisent si ces messages ont déjà été projetés. Si un message doit être projeté à nouveau, il suffit de cocher la case correspondante.

From	Message Body	Time
☐ +49	Lasst ei	11.04.20 16:08:56
☐ +49	HALLO	13.05.20 21:39:46
☐ +49	Älles-gu	07.07.20 22:42:27
☐ +49	Geht, e	22.06.20 14:56:17
☐ +49	Das wir	14.05.20 12:17:55
☐ +49	Meine g	15.05.20 01:30:08
☐ +49	Hab wie	13.05.20 21:11:38

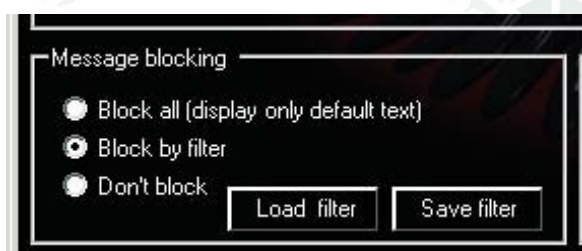


Au fond de savoir si les messages peuvent être mis directement après la sortie du laser sur le modem de la mémoire supprimé ou si le mode d'qu'après Marquez et cliquez sur le bouton "Supprimer le message" vont disparaître de la mémoire.



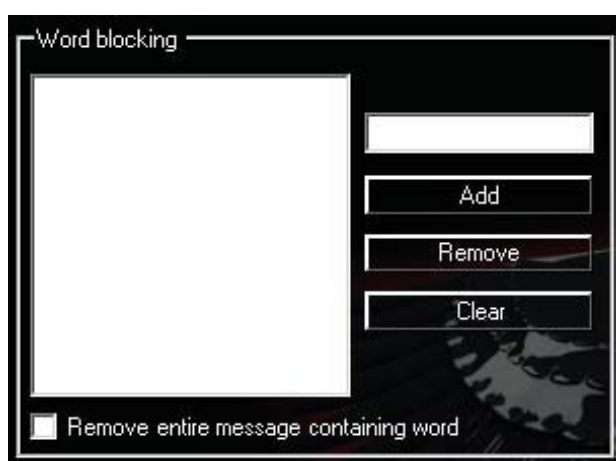
La dernière étape pour définir les paramètres, exécutez à la définition de «filtre» à l'extérieur.

Il se trouve sur l'onglet "Filtre" et a des paramètres différents pour filtrer les messages indésirables ou entières.



„Message Blocking“ (blocage messages) en bas à droite permet de déterminer des critères de diffusion, par exemple que toutes les messages sauf le message standard doivent être bloqués, c'est-à-dire ne pas être diffusés, ou seulement les messages correspondants aux critères de filtrage, ou si tous les messages doivent être diffusés.

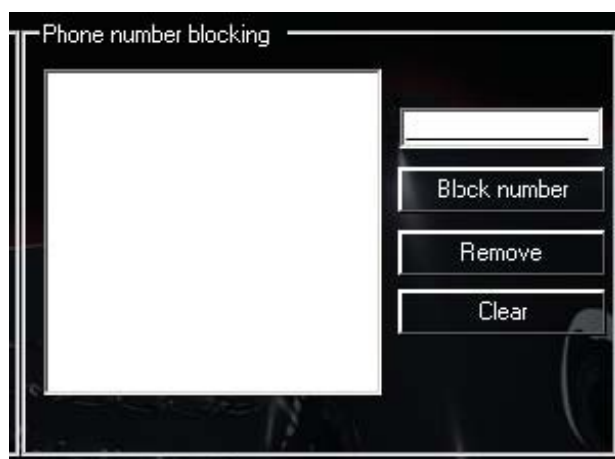
Tous les réglages du filtre peuvent être sauvegardés en cliquant sur „Save filter“ (sauvegarder filtre) pour être récupérés en cas de besoin ultérieurement en cliquant sur « Load filter » (charger filtre).



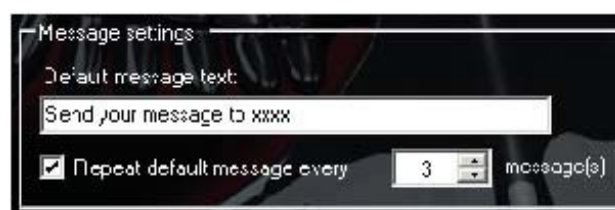
En entrant certains mots dans la liste „Word Blocking“ (blocage mots) et en cliquant sur « Add », ces mots seront déterminés en tant que critère de blocage pour examiner les messages entrants par rapport à ces mots. Les mots peuvent être effacés de la liste en les marquant, puis en cliquant sur « Remove ».

Toute la liste sera effacée d'un seul coup en cliquant sur « Clear ».

La case à cocher en bas vous permet d'effacer tout un message s'il contient un critère de filtrage (mot). En général, seulement le mot en question sera enlevé du message.



« Phone number blocking Filter » peut être réglé pour bloquer un ou plusieurs numéros téléphone. Lister les numéros dans le champ de saisie puis cliquer sur « Block number » (bloquer numéro) pour les transférer dans la liste des numéros filtrés du côté droit. En cliquant sur « Remove », les numéros marqués seront supprimés, en cliquant sur « Clear » toute la liste sera supprimée.



En bas à droite un message standard peut être saisi, tel qu'un numéro téléphone où envoyer des SMS. En dessous on peut déterminer la fréquence de diffusion du message. Cocher la case puis déterminer l'intervalle de diffusion. Le message sera alors diffusé de façon récurrente parmi les messages entrants.

Les messages entrants seront maintenant diffusés - selon le réglage - comme texte défilant lors de l'animation.

Modems compatibles:

Enfora:

SA-EL, SA-G, SA-GL

Falcom:

Twist, Swift, Samba 55, Samba 75

iTegno:

WM1080A, WM1080A1I, WM1080A1E, 3000, 3232E, 3232I, 3898

Multitech:

MTCBA-G-F1, MTCBA-G-F2, MTCBA-G-F4, MTCBA-G-UF1, MTCBA-G-UF2, MTCBA-G-UF4

Nokia:

N12, N30, N32, 6100, 6210, 6220, 6310, 6310i, 6610, 6820(Bluetooth), 8250, 8910

Siemens:

A65, AC75, AC45, C35, C45, ES75, M35, M45, MC35, MC35i, MC45, MC55, MC65, MC75, S35, TC35, TC35i, TC45, TC65

SIMCOM:

SIM100S, SIM100T

Sony Ericsson:

T226, T230, T238, T290, T310, T610, T630, T637, T68, T68i, K310, K320, K500, K510, K600, K700, K750i, K800i, W810, W900, S700, S710, V800, W300, W550, W600, W700, W800i, W810, W900, Z500, Z600, Z1010, GC75, GC79, GC83, GC85, GC89

Teltonika:

T-ModemUSB, T-ModemCOM

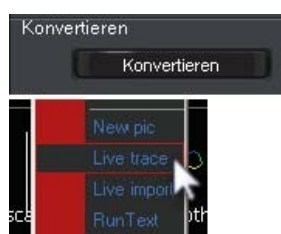
Wavecom:

Fastrack M1206B, Fastrack M1306B, Integra, WMOi3

Media Converter Live Version

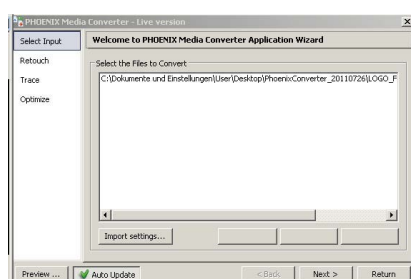
PHOENIX⁴ LIVE contient un programme pour la conversion automatisée d'images à base de pixels en formes optimisées pour laser – « PHOENIX⁴ MEDIA CONVERTER - Live version ». Ce programme se trouve dans le « BasicPictureEditor ».

Ce programme est, en comparaison à la version payante PHOENIX⁴ MEDIA CONVERTER, limité en ce qui concerne le volume des fichiers à importer. L'option payante permet d'importer et de traiter, en plus des fichiers à base de pixels (JPG, GIF, BMP, PNG), des images vectorielles (SVG), des fichiers vidéo (MPG, AVI (pas de FLV, MP4)), du laser (ILDA) ainsi que des animations flash (SWF) et de les transformer en formes optimisées pour les lasers. Ces fichiers seront directement placés dans le catalogue. Les autres fonctions sont identiques à celles de la version gratuite.



MediaConverter Live Version s'ouvre en passant par BasicPictureEditor ou bien directement par le menu contextuel de la surface.

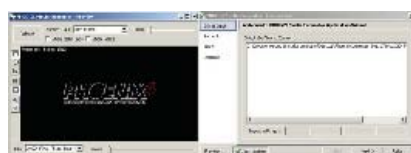
Dans BasicPicture Editor, MediaConverter se cache derrière le bouton « Konvertieren » (convertir). Dans le menu contextuel cliquer sur « LIVE Trace ».



MediaConverter est conçu de façon à ce qu'une forme optimisée pour laser puisse être importée et diffusée en seulement 4 étapes en se servant du menu du côté gauche. « **Select Import** » permet l'import d'une image ou de plusieurs images similaires dans un répertoire. « **Retouch** » permet d'apporter des ajustements au modèle qui sert de base pour la conversion.

« **Trace** » contient des outils pour l'ajustement du modèle

« **Optimize** » vous permet d'y apporter la touche finale.



Veuillez utiliser également la fenêtre „Preview“ pour pouvoir suivre les modifications directement. Des modifications apportées aux paramètres auront un effet presque immédiat sur le résultat.

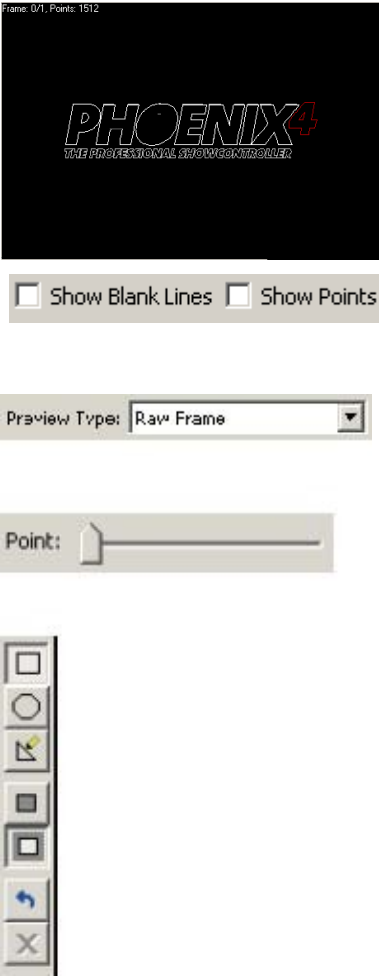


Veuillez cliquer sur « Convert! » quand vous aurez terminé tous les paramétrages. Vous serez averti que la conversion a été accomplie avec succès, puis cliquez sur « Return » pour retourner sur la page précédente, que ce soit la page principale de PHOENIX⁴ LIVE ou BasicPicEditor ; cela dépend de votre choix de départ.

MediaConverter en détail



L’aperçu qui vous permet de suivre les modifications est visible dès l’ouverture de « MediaConverter – Live Version ». Si ce n’est pas le cas, veuillez cliquer sur « Preview ». Le bouton « Auto Update » situé à droit assure que les modifications soient visibles immédiatement dans l’aperçu. Pour des ordinateurs de faible puissance cette fonctionnalité peut être désactivée. Dans ce cas veuillez actualiser l’aperçu manuellement en cliquant sur « Refresh ».

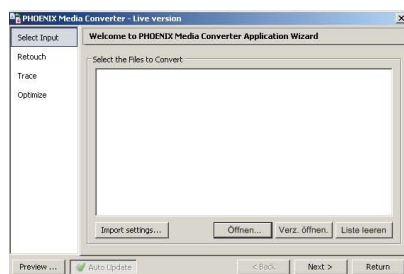


La fenêtre centrale du milieu affiche l’aperçu lors des modifications des paramètres. Dans le coin supérieur gauche sont affichés des informations concernant le nombre de cadres (formes utilisant plusieurs cadres) et le calcul du nombre de points actuels.

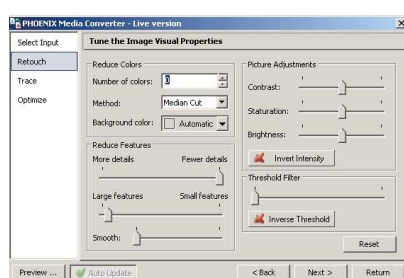
Les cases à cocher permettent d’afficher dans l’aperçu les points et les lignes invisibles. « Preveiw Type » définit l’affichage. L’aperçu s’adaptera selon l’étape de traitement (Select Input, Retouch, Trace, Optimize).

Si la réglette n’est pas située complètement à droite, l’aperçu n’affichera qu’une partie des points. La direction peut ainsi être vérifiée. Des outils de masquage vous aident à différencier des détails à supprimer ou à garder. Vous avez trois formes de masques à votre disposition : le rectangle, le cercle et une forme mains libres.

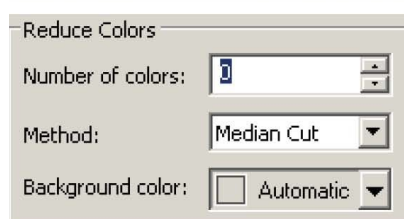
Les deux outils suivants déterminent si les détails à retracer doivent être inclus ou exclus. Les deux derniers outils annulent la dernière action ou suppriment le masque.



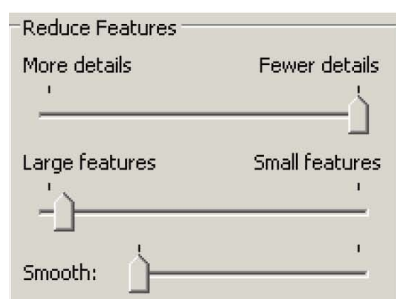
Le menu « Select Input » vous permet de choisir si vous voulez ouvrir un seul fichier en cliquant sur « Öffnen » (ouvrir), un répertoire de fichiers entier avec « Verzeichnisse öffnen » (ouvrir répertoire) ou si vous voulez vider la liste en cliquant sur « Liste leeren » (vider la liste).



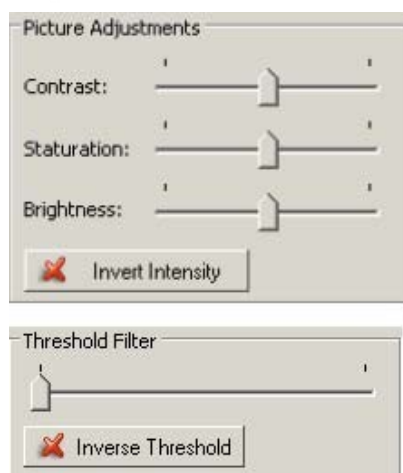
Le menu « Retouch » (retouche) sert à paramétrer le modèle pour que le retraçage automatisé soit bien réussi. Différents paramétrages ont pour but de mettre des détails importants en évidence et de réduire ceux dont l'importance est moindre.



« Number of colors » (quantité de couleurs) détermine le nombre de couleurs du modèle. Cela aide pour la réduction de détails qui sera sélectionnée en cliquant sur « Method » dans la préparation des moyens à utiliser au départ. Le choix de la couleur du fond se fait par « Background Color » pour que le dessin puisse bien se distinguer du fond.



« Reduce Features » sert à donner un flou artistique aux images et enlève des bruits de fond et d'autres troubles pour éviter que l'image finalisée soit mal retracée ou contienne trop de détails. Les deux premières réglettes enlèvent les bruits de fond dans le but d'adoucir des endroits où les bruits de fonds sont visibles et de ne pas toucher aux parties plus complexes contenant des détails désirés. La première réglette contrôle la quantité de bruits de fond à enlever, la deuxième détermine la taille des détails à garder. La réglette « Smooth » pilote le filtre du « flou artistique ». Ce filtre adoucit les pixels situés côte à côte pour réduire l'ensemble des détails. C'est un filtre bilatéral qui a une grande influence sur les surfaces, mais qui épargne les détails situés sur les bords.



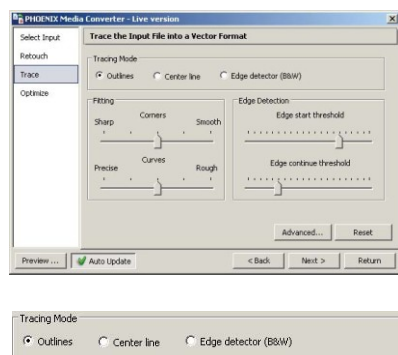
Contrast, Saturation, Brightness

Comme leurs noms l'indiquent, avec ces filtres vous procédez aux réglages communs des images. La réglette « Contrast » régule le contraste entre des endroits clairs et sombres. « Saturation » sert à contrôler l'intensité des couleurs et permet de modifier une image jusqu'elle soit tout simplement en noir et blanc. « Brightness » régule la luminosité.

Invert Intensity

Si actionnée, cette fonction inverse l'intensité des pixels de l'image. Les pixels sombres deviennent clairs tandis que les pixels clairs deviennent sombres.

Threshold Filter Ce filtre enlève des éléments de l'image qui se situent au-dessus ou en-dessous des valeurs de l'image déterminées auparavant. Le bouton « Inverse Threshold » inverse le processus.

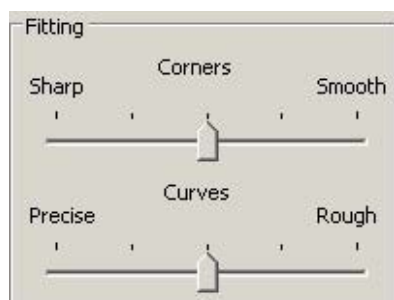


Trace Menü

Les options de ce menu pilotent le processus de traçage de modèles à base de pixels. Les algorithmes appliqués essaient d'ôter toutes les informations vectorielles d'une image à base de pixels.

Pour rendre cela possible, une recherche des contours, coins et d'autres détails semblables est effectuée. En cas de détection de ce genre de détails, un rapprochement aux éléments géométriques de base comme des lignes et des courbes (Splines) sera réalisé.

L'option « Edge detector (B&W) » détermine si l'approche vectorielle doit être exécutée autour des bords d'un contour trouvé (effectivement, deux lignes seront tracées autour d'un bord) ou si elle doit être réalisée par le milieu à travers de celui-ci. Cette dernière option active la détection de contours utilisant le filtre de Canny. Ce mode ne permet néanmoins que la réalisation

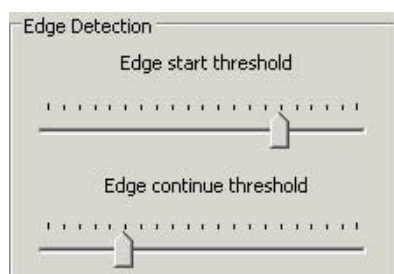


Au cours du processus de retraçage l'application génère une série de lignes ou de courbes le long des détails de l'image.

Une partie importante de ce processus est de déterminer si entre deux courbes un angle doit être inséré. Si une forme comporte trop d'angles, les contours seront très bien tracés, mais elle serait trop complexe (en termes de nombre de points) et des inégalités du modèle à base de pixels apparaîtraient. Moins ou pas assez d'angles peuvent avoir l'effet contraire, c'est-à-dire que des détails importants du modèle original puissent manquer dans l'image vectorielle retracée.

Le nombre des points d'angle une fois définie, le convertisseur doit générer des courbes qui s'adapteront aux bords détectés entre les angles. Comme pour les autres options, il y a un lien direct entre l'adaptation exacte et la complexité y résultant.

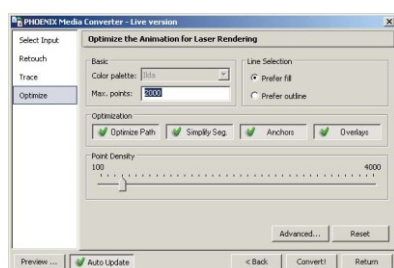
Les deux réglettes adaptent plusieurs valeurs en peu d'étapes. De plus, les configurations peuvent être affinées à l'aide de « Advanced Settings ». En cas d'utilisation du mode de reconnaissance des angles, deux valeurs de base peuvent être utilisées aux fins de contrôle.



La première réglette règle le seuil s'il s'agit de reconnaître un angle en tant qu'angle nouveau. L'autre sera utilisée si l'on doit déterminer si le retraçage d'un angle doit être continué jusqu'au prochain pixel ou pas.

Ce mode de retraçage fonctionne le mieux si les pré-réglages ne sont pas définis de façon extrême. Il est conseillé de désactiver le filtre de réduction de couleurs et de seulement utiliser « Smoothing » du menu « Retouch ».

Menu Optimize



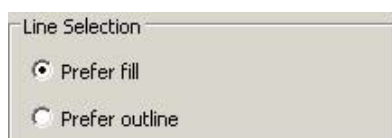
Si la représentation vectorielle d'un modèle a été établie par le retraçage d'une image à base de pixels ou par la transformation d'une image vectorielle, celle-ci sera convertie en faisceau laser.

Au cours de cette conversion peuvent être réalisées de différentes optimisations afin d'améliorer le résultat global.

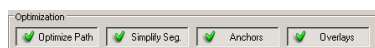


Uniquement la palette de couleur standard ILDA peut être utilisée en ce moment.

„Max Points“ détermine le nombre maximal de points pour chaque cadre exporté lors d’une animation. L’application suit de différentes stratégies pour arriver à n’utiliser que le nombre de points autorisés, même en cas d’images riches en points et d’animations importantes. Elle essayera d’abord de réduire les points d’ancrage qui ont été rajoutés. Si cela ne suffit pas, les courbes seront sorties avec une précision moindre. Si cela ne suffit toujours pas, le cadre sera tout simplement coupé (des points seront enlevés) jusque la valeur indiquée sera atteinte.



Un faisceau laser ne peut pas représenter l’intérieur d’une forme de façon satisfaisante. Chaque forme sera uniquement produite par son bord extérieur. « Line Selection » sera utilisé pour mettre l’accent plutôt sur le bord extérieur du coloriage ou sur des surfaces dessinées.



« Optimize Path » active un processus afin de réorganiser les trajectoires visibles des segments visibles pour optimiser les trajectoires laser.

L’option « Simplify Segments » sert à effacer certains points d’une forme retracée afin de réduire le nombre total de points se trouvant dans un cadre. Les points ayant le moins d’importance concernant les détails d’une image seront éliminés en premier.

A cause de la limitation physique des scanners laser, il serait avantageux d’y ajouter des points supplémentaires à des endroits importants pour éviter la déformation de la forme à cause des mouvements du scanner. Ce processus sera activé par « Ancors Option ».

Un modèle peut consister en plusieurs parties et formes qui se superposent. Si ces superpositions ne sont pas traitées, toutes les formes seront retracées de façon indépendante l’une de l’autre et le résultat ne serait pas naturel. L’option « Overlay » calcule le programme, les superpositions et simule une représentation juste en éliminant des parties qui ne seront certainement pas visibles.

De plus, cette option permet l’utilisation du masque „Overlay“ (qui est accessible par la fenêtre d’aperçu).



L'option globale „Point Density“ contrôle la distance standard entre les points dans l'image. La distance effective peut varier selon l'image, des optimisations appliquées etc.

Convert!

Après avoir effectué toutes les paramétrages, veuillez cliquer sur « Convert ! » pour lancer la conversion. Une barre de progression vous indiquera quand le processus sera terminé.

Return

Une fois la conversion terminée, veuillez cliquer sur « Return » pour revenir à votre point de départ qui sera ou la page principale ou le « BasicPicEditor » pour traiter une nouvelle image.

Option PHOENIX-Mobile

L'option Mobile offre aux utilisateurs la possibilité de gérer des animations laser en temps réel et éditables à partir d'un Windows Mobile 6.5 PDA standard ou d'un téléphone portable Windows Mobile 6.5.

Tous les effets, le choix du scanner et même les réglottes pour les effets sont à disposition de l'utilisateur. Restez tranquillement au bar et pilotez votre laser à l'aide de votre téléphone – par W-Lan ! Et ce, parfaitement en mesure et sans stress ! De cette manière, même les commandes DMX pour les machines à brouillard, écrans etc. peuvent être simplement contrôlées à partir votre téléphone !

L'utilisation est au plus simple. Après avoir installé l'adresse IP sur votre PDA / téléphone et votre ordinateur, il suffit d'exécuter le petit programme PHOENIX⁴. Toutes les animations seront transmises à votre téléphone en quelques secondes et vous pouvez démarrer votre show laser sans peine.



A noter : Nécessite PHOENIX4 LIVE et un appareil Windows Mobile 6.5.

Pour de plus amples informations veuillez contacter votre revendeur PHOENIX !

Description menu

a) File Show

- New (Crée un nouveau live-show – toutes les animations et bancs seront réinitialisés)
- Load (charge un LiveShow existant)
- Save (Sauvegarde l'animation ouverte)
- Save as (Enregistre l'animation ouverte sous un autre nom) Bank.
- New Bank (Crée un nouvel onglet avec des icônes vierges)
- Default Show (Nom de l'animation qui démarre à l'ouverture de PHOENIX4 LIVE)
- Exit
- Quit (Ferme PHOENIX4 LIVE)

b) Settings Programm

- Language (Sélection de la langue)
- Skin (Modification optique de la surface)
- Fullscreen (Passe en mode plein écran)
- Mode (Commute entre Phoenix Live, Akai APC40 et ProLight Harp)
- MIDI/DMX (Paramétrages pour la connexion de contrôleurs MIDI ou DMX externes)

Position&Color

- Apply to All Keys (Les modifications de position et de couleur prennent effet sur tous les lasers)

Laser

- Laser Settings (Réglages pour Laser et Scanner)
- Remap Interfaces (Affectation des interfaces pour les lasers dans PHOENIX4 LIVE)
- Easy Setup (Réglage rapide du matériel laser et ajustements au logiciel)

c) Tools

- Timelines (chargement et sauvegarde des Timelines)
- Beamtable (Réglage de la table de faisceaux)
- 3D (Ouverture de PHOENIX4 3D VISUALIZER visualisation en temps réel) Monitor
- Brightness (réduit la luminosité du moniteur)

d) Help

About (Infos concernant PHOENIX)

Manuals

- English (Mode d'emploi de PHOENIX4 LIVE en anglais)
- German (Mode d'emploi de PHOENIX4 LIVE en allemand)

Get Support

- Online-Technical Support (Ouvre le logiciel de maintenance à distance (accord préalable requis))

Perform Update

- Update (Actualisation en ligne de PHOENIX4 LIVE)

Trucs et astuces en cas de problèmes

a) Pas de sortie laser

- L'interface n'est pas correctement sélectionnée dans les réglages de PHOENIX4-. Settings->Remap Interfaces
- L'interface n'est pas correctement installée. Vérifiez l'installation du matériel dans le système de gestion et s'il n'y a pas de point d'exclamation.
- Le dongle de licence USB n'est pas correctement installé.
- Le projecteur laser n'est pas connecté à l'interface.

b) Réinstallation

- Désinstallez d'abord le logiciel „Phoenix Showcontroller„ par la boîte de dialogue désinstallation Windows (Windows XP = Panneau de configuration>Software, Windows Vista & 7 = Programmes et fonctionnalités)
- Important : Veuillez ensuite supprimer le répertoire restant „Phoenix Showcontroller„ du répertoire des programmes Windows (Windows XP = Programme/ Phoenix Showcontroller, Windows Vista & 7 (32 Bit) = Programm files/Phoenix Showcontroller, Windows Vista & 7 (64 Bit) = Programm files (x86)/Phoenix Showcontroller) –Téléchargez le Kit PHOENIX4 Kit le plus récent (<http://www.phoenix-showcontroller.de/support/downloads/>) –Installez PHOENIX4 de nouveau (cf. 2) Installation)

c) Sécurisation de l'animation

- Pour sécuriser votre animation, veuillez cliquer dans le menu en haut sur „File>Save Show„ et sauvegardez-la à un endroit sûr.
- Le fichier contient les paramètres du programme et les animations prédéfinies
- Uniquement le catalogue de formes utilisées pendant le show devra être sauvegardé séparément.
- Ce catalogue se trouve dans le répertoire du programme par exemple à . / programmes / Phoenix Showcontroller / CAT". Enregistrez ce catalogue au même endroit que l'animation.
- En cas de doute procédez à une sauvegarde de sécurité de tout le répertoire CAT.

d) Problèmes sous Windows Vista et Windows 7

- Vista essaie parfois d'installer les drivers des interfaces automatiquement et ne demande pas le bon driver. Vérifiez si l'interface est correctement installé et si besoin répétez les étapes décrites au point 2b) (au début du manuel d'utilisation).
- Si le logiciel ne démarre pas, essayez d'exécuter le fichier exe en tant qu'administrateur (cliquer à droite sur « Phoenix Showcontroller Icon »-> « exécuter en tant qu'administrateur »).

e) La sortie laser scintille ou est inesthétique

- Les scanners sont-ils réglés correctement ?
- Les vitesses minimales et maximales sont-elles correctement réglées ?
- Le projecteur laser est-il capable de reproduire le nombre de points requis ?

f) Les fenêtres de prévisualisation ne fonctionnent pas convenablement et / ou sont « transparentes » ou l'utilisation de votre processeur est presque à 100%
- Installez la dernière carte graphique sur votre PC, ainsi que OpenGL. Si la prévisualisation ne fonctionne toujours pas, votre carte graphique ne peut pas faire de 3D sous OpenGL. Ce problème apparaît souvent lors de l'utilisation de puces graphiques se trouvant dans des ordinateurs bas de gamme. Malheureusement nous ne pouvons pas vous aider dans ce cas.

Signalisation de problèmes

Avez-vous détecté une erreur dans le logiciel? Ou avez-vous une bonne idée que nous devons réaliser? Nous sommes ouverts à toutes critiques et suggestions et essayons de les prendre en considération!

Envoyez-nous un courriel – support@Phoenix-Showcontroller.de

MERCI BEAUCOUP ! et maintenant amusez-vous avec PHOENIX4 LIVE!

