

FreeStyler

3.0.1

Manuel d'utilisation

Figuet Stéphanie TS2

I) Mise en route et paramétrages

- Mise en route :

Cliquer sur l'icône FreeStyler

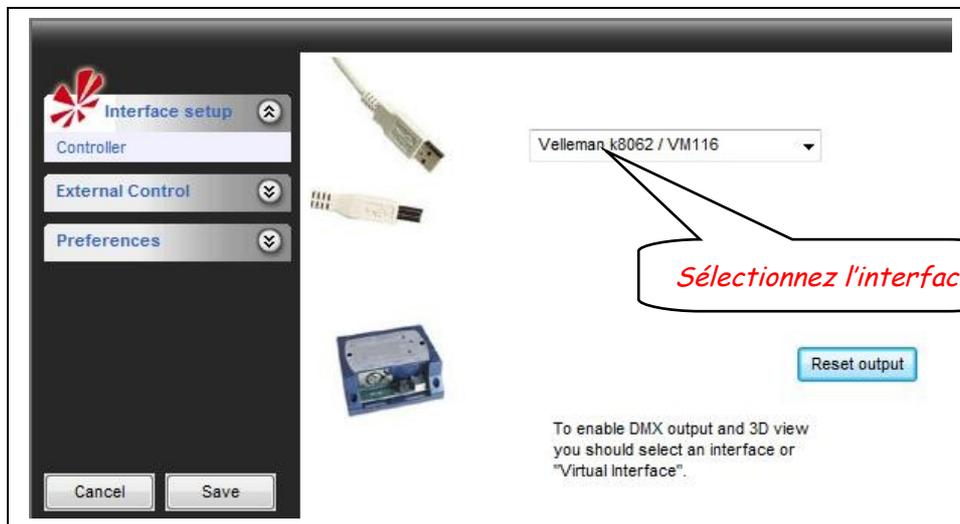


- Sélectionner l'interface USB/DMX512 :

→ Dans la barre d'outils cliquez sur *Set up*.

→ Puis cliquez sur *FreeStyler Setup*.

→ Avec l'onglet sélectionnez le boîtier *Velleman k8062 / VM116*.



II) Choix des projecteurs et adressages

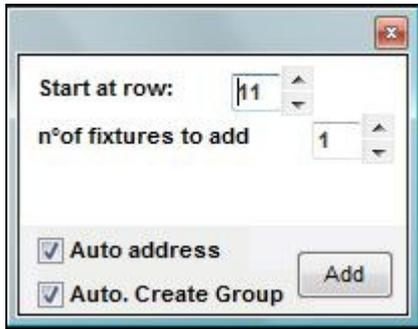
→ Dans la barre d'outils cliquez sur *Set up*.

→ Puis cliquez sur *Add/Remove fixtures*.

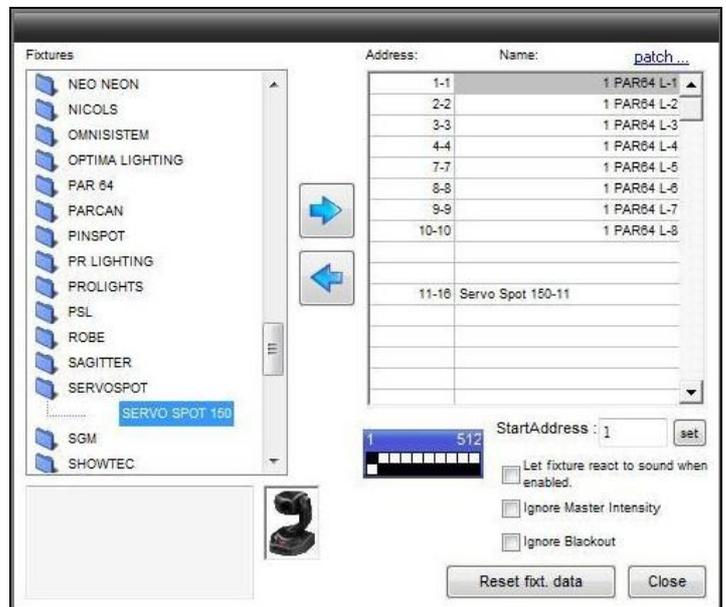
→ Sélectionnez le matériel à ajouter dans la liste des fabricants puis l'ajouter avec la *flèche centrale* (dirigée vers la droite). La *flèche dirigée vers la gauche* permet de retirer un des matériels déjà ajoutés dans *liste de droite*.

→ Lorsque vous ajoutez un matériel, le logiciel demande de lui mettre un *adressage (Start at row)* et le nombre d'effets du même type à ajouter (*n° of fixtures to add*). On peut aussi faire un *auto adressage* pour cela cocher la case *Auto address* ou créer un groupe automatiquement avec la commande *Auto Create Group*.





→ Quand tout cela est terminé cliquez sur *Close*



III) Création de scènes et enchaînements

- Comment utiliser les différents matériels manuellement :

→ Une fois les matériels ajoutés, vous pouvez les commander manuellement. Il vous suffit de sélectionner le matériel désiré, de cliquer sur l'onglet qui apparaît à droite, puis de déterminer la valeur que vous voulez donner au canal que vous souhaitez modifier.

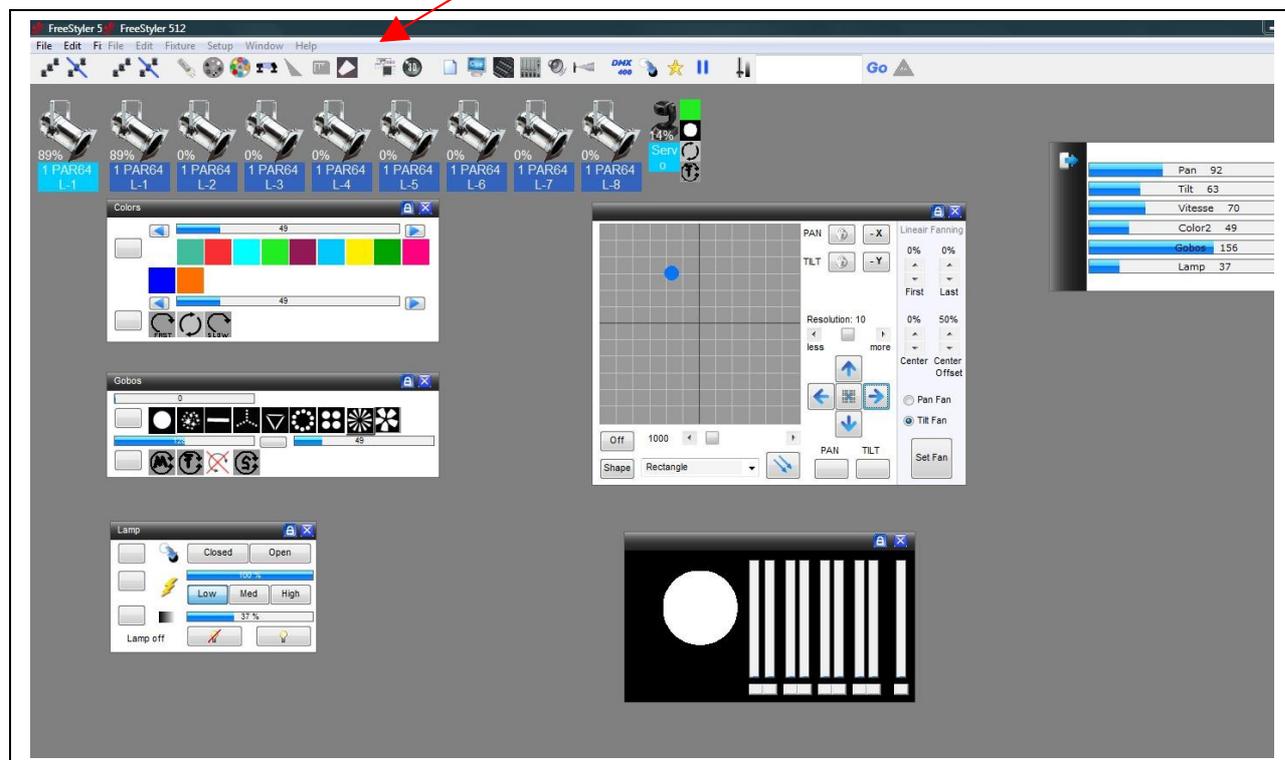


→ On procède de la même manière pour les lyres sauf que l'on a plusieurs canaux (couleur, pan, tilt, gobos, etc ...). On peut commander les lyres soit avec les valeurs (comme ci-dessous)

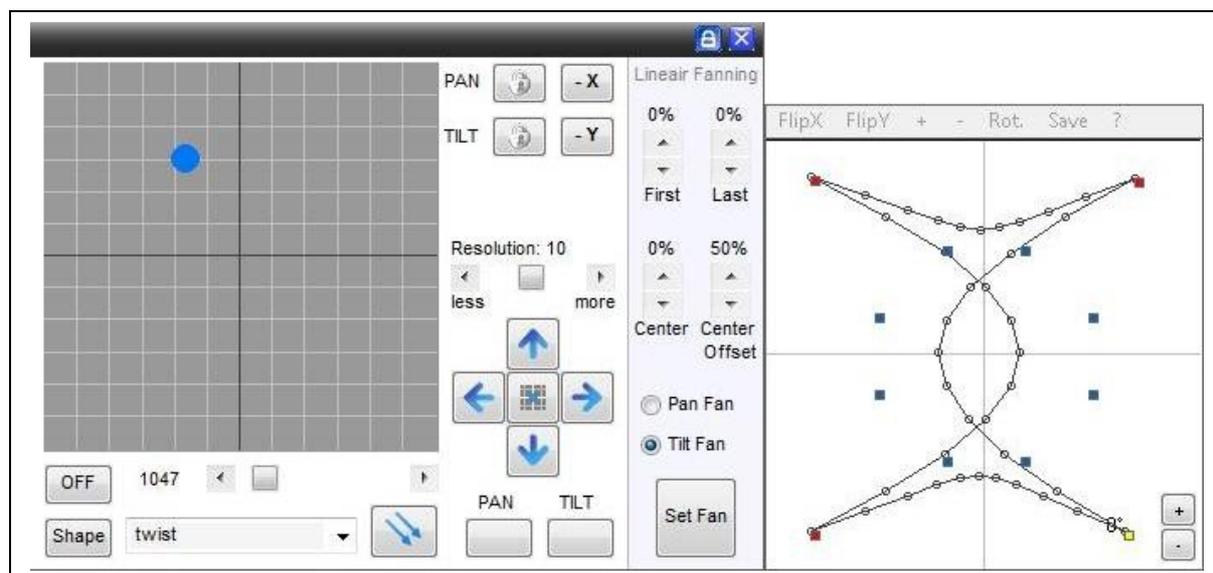


Soit grâce aux fenêtres des commandes (comme ci-dessous), qui permettent une plus grande facilité de visualisation des effets pour cela :

→ Cliquez sur l'icône *show all panels*

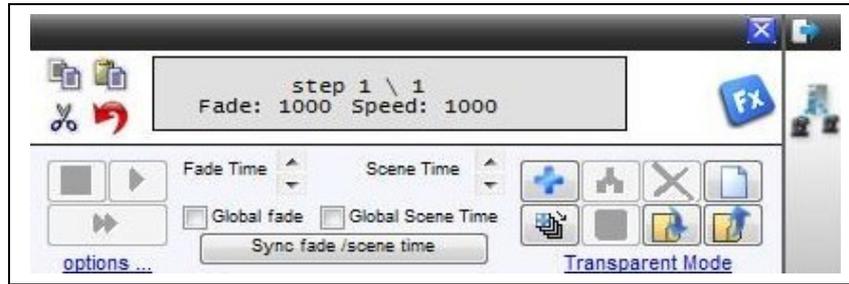


→ La lyre peut effectuer des mouvements préprogrammés de différentes formes (cercle, rectangle, ...) pour cela cliquer sur *View* puis sur *On/Off*. On peut aussi bloquer la position de la lyre grâce aux cadenas. Et inverser les axes avec *-X* et *-Y*.



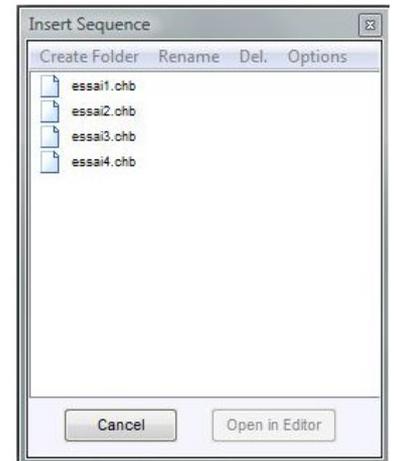
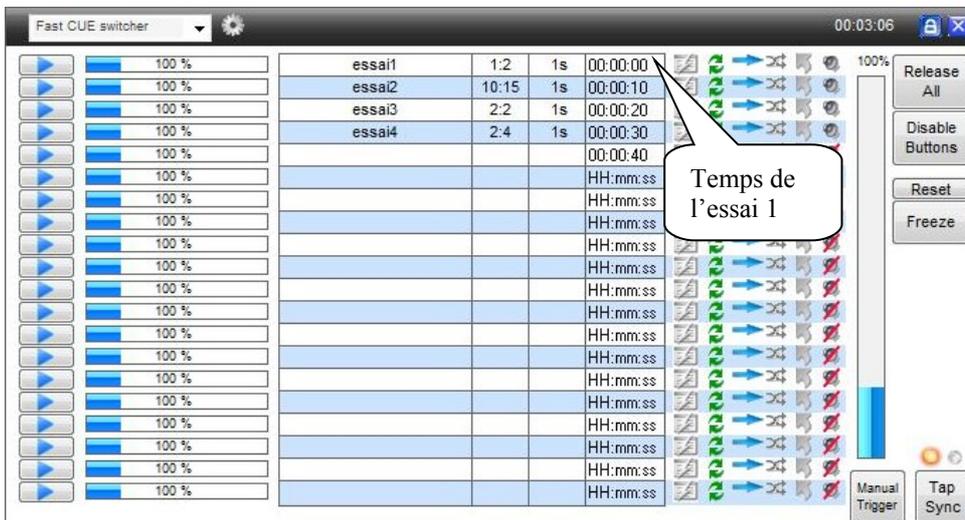
- Programmer des séquences

→ Cliquez sur  pour créer une séquence.

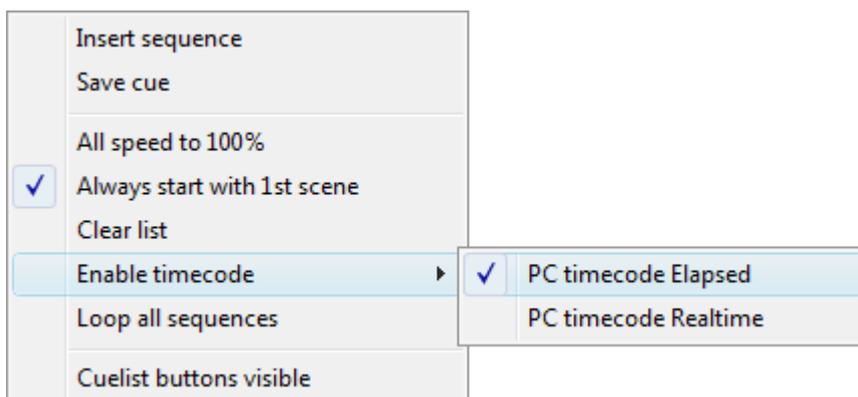


→ Mettez les valeurs désirées dans les différents canaux et régler la *fade* et le *scene time* avec les flèches puis ajouter la scène avec . On peut créer jusqu'à 15 scènes dans une séquence. N'oubliez pas d'enregistrer votre séquence dans le dossier prévu à cet effet.

→ Pour organiser une séquence cliquez sur 



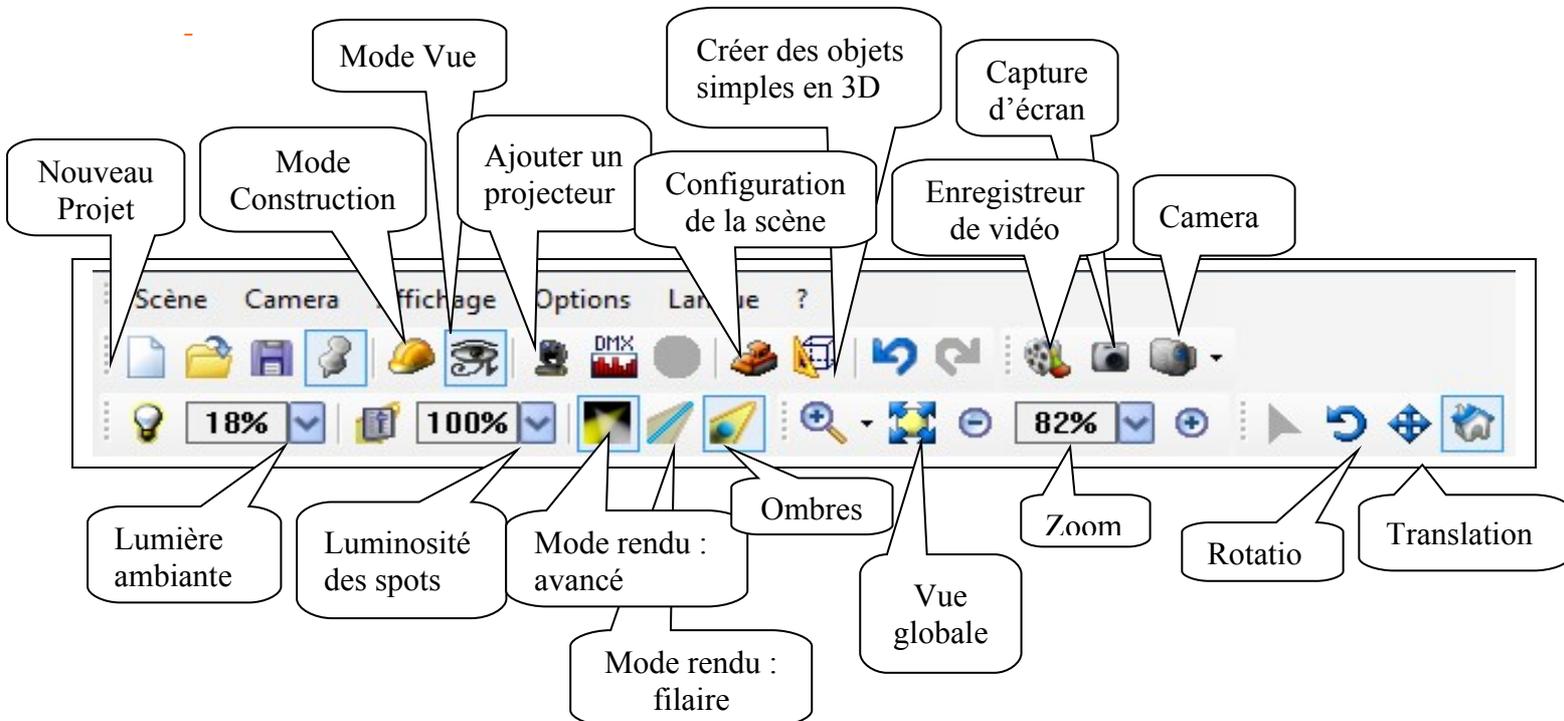
→ Dans cette fenêtre cliquez sur *Insert Seq.* Pour ajouter les séquences créées précédemment. Sélectionnez votre séquence et faites la glisser dans les cases à gauche. Cliquez sur la séquence par laquelle vous voulez débiter votre séquence. N'oubliez pas de configurer le temps pour que les boutons *Reset* et *Start/Freeze* apparaissent (comme ci-dessous) et que vos enchaînement se faces correctement ainsi que les répétitions, enchaînement, réaction au son,



IV) Visualisation 3D

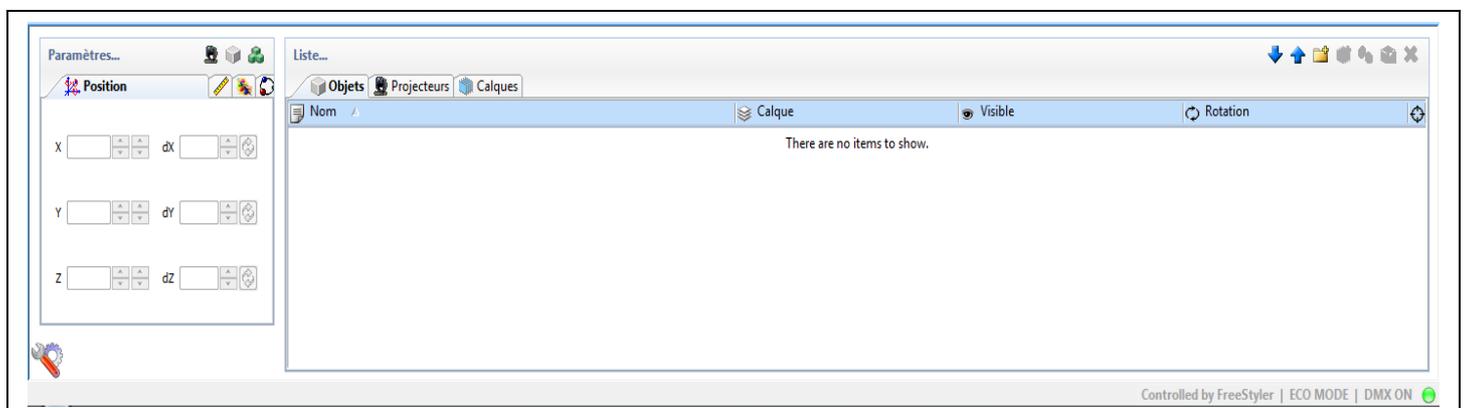
- Cliquez sur l'icône  et attendez que le programme *Easy View* soit chargé
- Pour une plus grande facilité d'emploi, sélectionnez la langue Française dans *language* → *French*

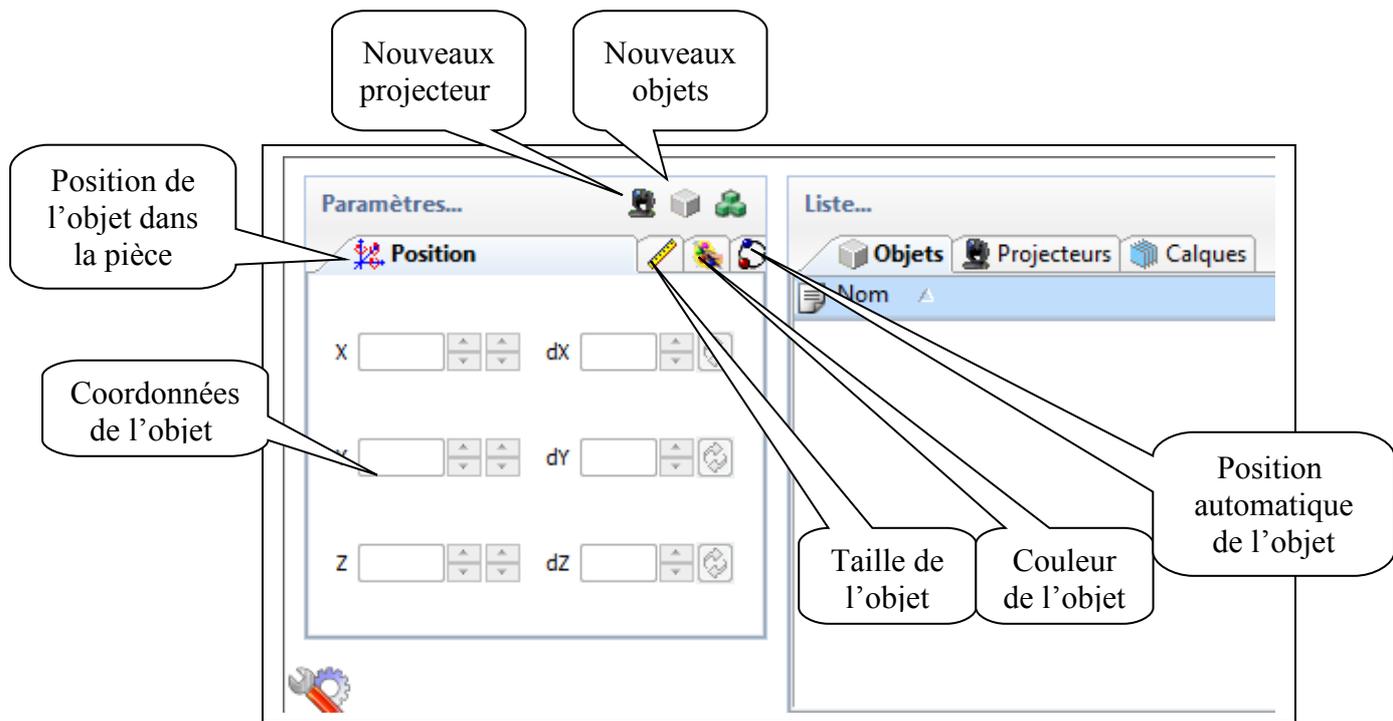
- La barre d'outils



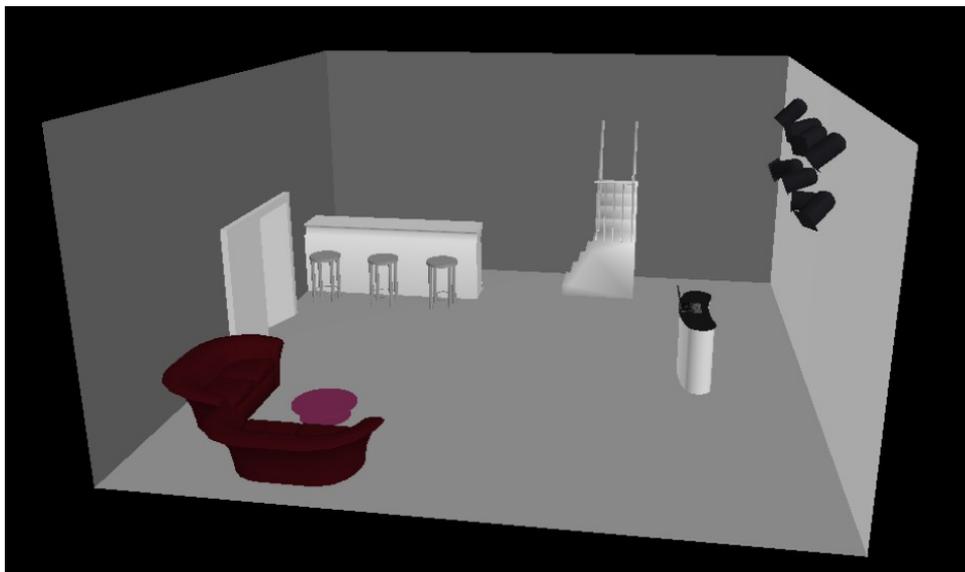
- création d'un projet

- Cliquer sur **nouveau**. Une pièce rectangulaire apparaît. Vous pouvez modifier ces paramètres (taille, texture ...) en cliquant sur l'icône **configuration de la scène**
- Ensuite pour ajouter des objets cliquer sur le **mode construction** et cette fenêtre apparaît :



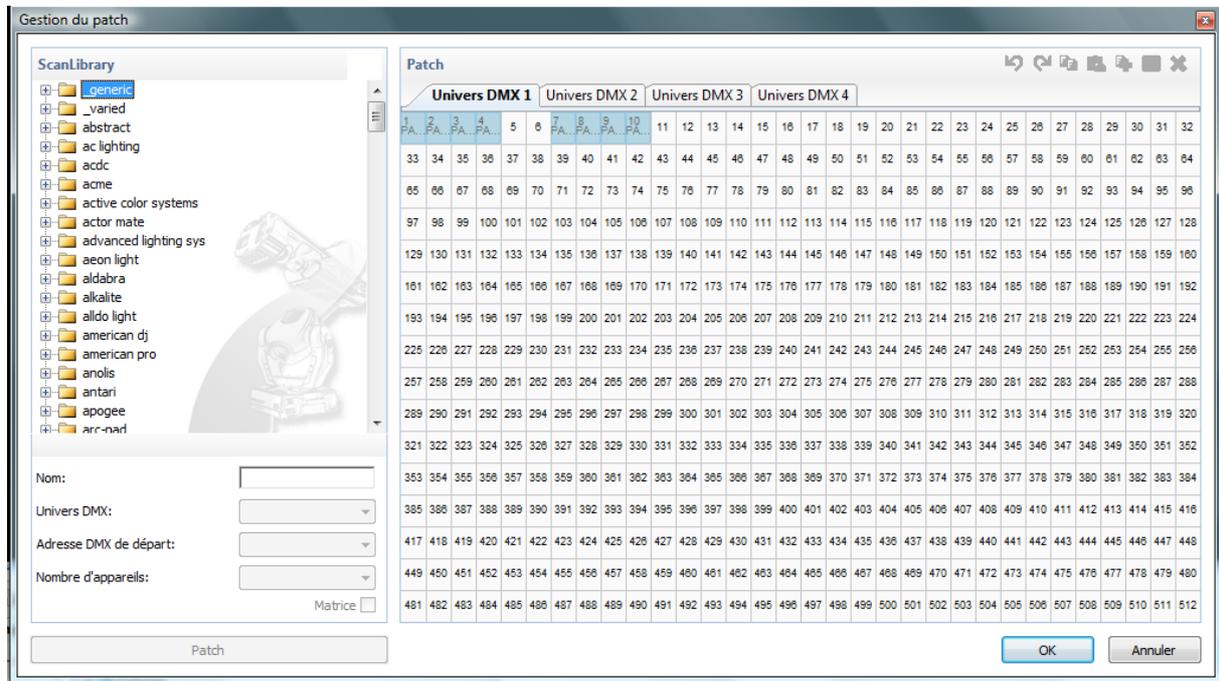


→ Une fois votre pièce aménagée, vous obtenez un lieu tel que celui-ci :



- configuration des projecteurs

→ Il faut maintenant ajouter des projecteurs. Pour cela cliquer sur **nouveaux projecteurs**, cette fenêtre apparaît



→ Maintenant vous pouvez choisir tous les projecteurs de votre choix et les affilier aux adresses désirées

→ Pour ce qui est de leurs aménagements, c'est le même principe que pour les objets 3D

- [les effets lumineux](#)

Désormais grâce a votre salle en 3D vous pouvez visualiser directement vos effets lumineux programmés sur FreeStyler. Pour cela, lancer vos effets de scènes en même temps que vous regarder votre salle 3D.

Le plus, vous pouvez faire des films et des captures d'écrans de vos projets !