

SWEETLIGHT 5

.MANUEL D'UTILISATION.



<http://sweetlight-controller.com/french/home.html>

www.hitmusic.fr

V1.0 2008.04.28

SWEETLIGHT

Installation et mise en route du logiciel.

(Basé sur la version 5.11 du logiciel, sous Windows XP)

Table des matières

SWEETLIGHT.....	1
I. Préambule :.....	3
II. Installation du logiciel.....	5
III. Installation du matériel.....	9
IV. Utilisation du logiciel.....	13
A. CONTROL BOARD, la console de Gestion des divers modules.....	14
B. FIXTURE, pour déclarer votre équipement lumière.....	18
C. BUILDER, pour la construction des scènes.....	20
D. GENERATOR, pour créer des scènes complexes:.....	24
E. LIVE, pour jouer vos spectacles en direct.	27
F. TIMELINE, pour préparer des shows synchronisés.....	30
G. 2DVIEW, pour sélectionner les appareils à la volée.	32
H. 3DVIEW, pour visualiser le spectacle virtuellement en 3D.....	34
I. DMX INPUT, pour gérer les entrées DMX :.....	37
V. Foire Aux Questions :.....	38

I. Préambule :

Matériel inclus

- 1 interface de type SweetCABLE, SweetBOX ou SSA-512
- 1 câble USB (SweetBOX ou SSA-512 uniquement)
- 1 câble d'alimentation (SSA-512 uniquement)
- 1 CD-Rom d'installation Sweetlight (SweetBOX et SSA-512 uniquement)

Instructions de déballage

Dès la réception de votre pack Sweetlight, veuillez ouvrir délicatement son emballage pour vérifier son contenu, et vous assurer que tous ses composants sont bien présents, et en bon état. Dans le cas où votre matériel présenterait le moindre défaut, signalez le immédiatement à votre revendeur, et restituez lui la totalité du matériel dans son emballage d'origine.

ATTENTION : Ne branchez pas l'interface USB avant d'avoir complété l'installation du logiciel

Alimentation électrique

Ce matériel est alimenté directement par son entrée USB et ne nécessite pas d'alimentation externe, tant qu'un ordinateur en état de fonctionnement y est connecté. Si cette interface doit être utilisée sans ordinateur (Sweetbox ou SSA-512), celle-ci doit être alimentée par une alimentation spécifique. Se référer au tableau suivant :

INTERFACE	ORDINATEUR	AUTONOME
SweetCABLE	nécessaire	non
SweetBOX	Alimentation via USB. Alimentation externe 9-12VDC (optionnelle)	Alimentation externe 9-12VDC (optionnelle)
SSA-512	Alimentation via USB. Alimentation externe 220V (câble fourni)	Alimentation externe 220V (câble fourni)

Matériel requis

Equipement minimum nécessaire au fonctionnement (Sans visualisation 3D)

- Pentium 1Ghz avec 512MB RAM sous Windows® XP (32-bit)
- Pentium 2Ghz avec 1GB RAM sous Windows® Vista (32-bit)
- 100MB d'espace disque libre
- 1 lecteur CD-ROM ou une connexion internet
- 1 port USB

Equipement minimum nécessaire au fonctionnement (Avec visualisation 3D)

- Pentium 1Ghz avec 512MB RAM sous Windows® XP (32-bit)
- Pentium 2Ghz avec 1GB RAM sous Windows® Vista (32-bit)
- 100MB d'espace disque libre
- 1 lecteur CD-ROM ou une connexion internet
- 1 port USB
- ATI Radeon™ 7000 ou Nvidia GeForce2 (sans visualisation des gobos)
- ATI Radeon™ 9000 ou Nvidia GeForce4 (avec visualisation des gobos)

Le logiciel Sweetlight

Vous venez d'acquérir le logiciel Sweetlight et nous vous en remercions. Ce logiciel est compatible avec les systèmes Windows XP et Windows VISTA de Microsoft. Afin de garantir son bon fonctionnement, nous vous invitons à télécharger gratuitement la dernière version officielle du logiciel à cette adresse : <http://sweetlight-controller.com/french/download.html> ou dans la section téléchargement du site officiel sweetlight <http://sweetlight-controller.com> .

De même, si votre ordinateur fonctionne sous Windows XP, vous devez avoir installé le pack « Microsoft.NET Framework » dans sa version 2.0 minimum. Si ce n'est pas le cas, vous trouverez un lien en suivant l'adresse ci-dessus. Après mise à jour de votre ordinateur, redémarrez-le.

Si vous avez déjà installé une version antérieure, il est fortement conseillé de la remplacer par la version du site indiqué ci-dessus. Pour ce faire, réalisez un « BACKUP » de votre travail (si vous avez déjà enregistré des informations importantes dans Sweetlight) en vous reportant à la section BACKUP de cette notice, puis désinstallez le logiciel SWEETLIGHT de votre ordinateur, en ayant pris soin d'en quitter toutes les fenêtres avant l'opération. Pour désinstaller SWEETLIGHT, utilisez la fonction de désinstallation de votre système d'exploitation, en suivant la notice d'utilisation de ce dernier. Une fois l'opération achevée, éteignez votre ordinateur, et passez à la section suivante.

II. Installation du logiciel.

Retirez les périphériques « Sweetlight » de votre ordinateur en débranchant toute connexion USB les concernant. Allumez votre ordinateur, et attendez que le système d'exploitation soit prêt à travailler. Lancez le programme d'installation nommé « Sweetlight.exe », se trouvant soit sur le CD d'installation, soit à l'adresse fournie au dessus.

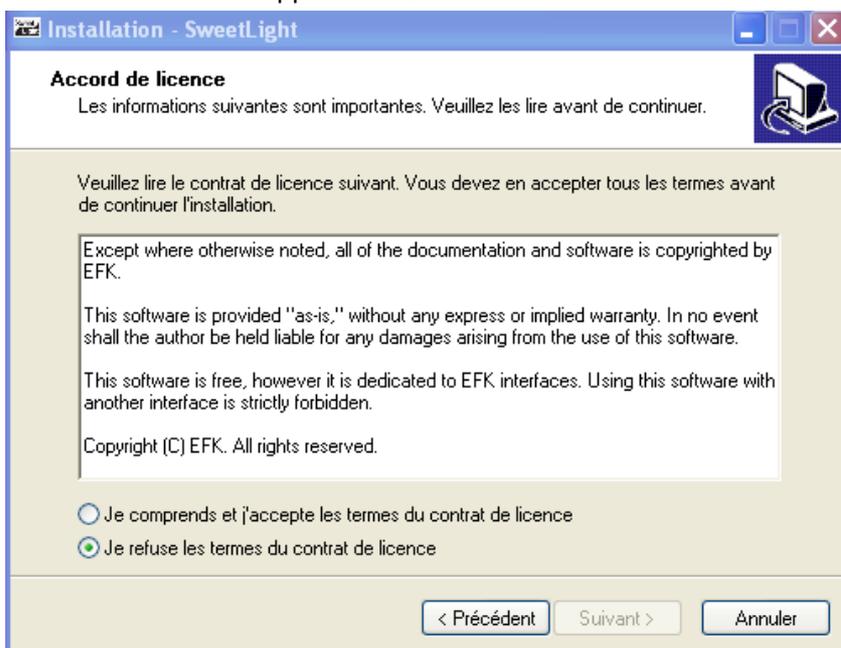


Patiencez quelques instants, une fenêtre apparaît à l'écran :

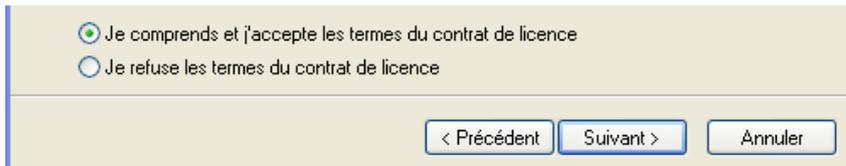


Cliquez sur le bouton Suivant.

Une nouvelle fenêtre apparaît à l'écran :

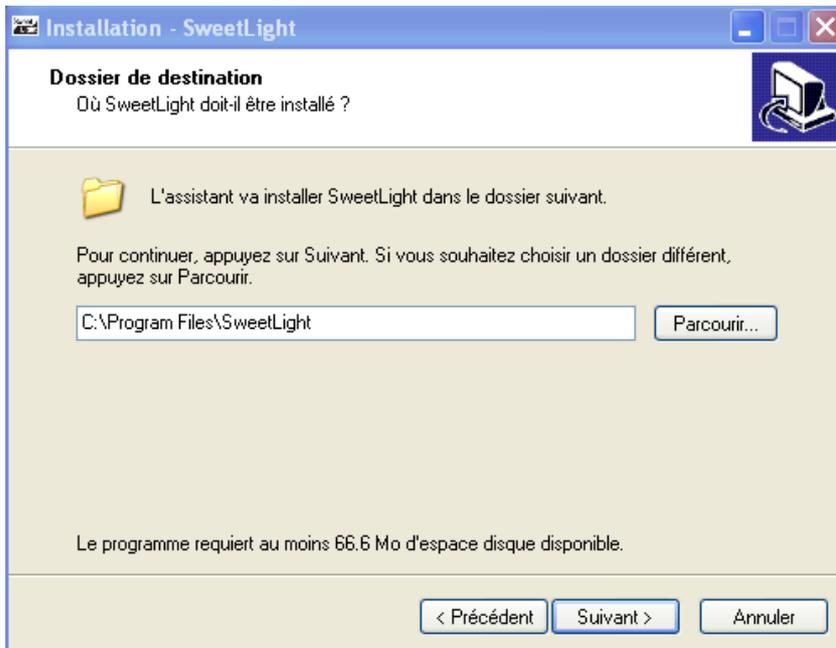


Lisez le contrat de licence, et, si vous l'acceptez cliquez sur « Je comprends et j'accepte les termes du contrat de licence » :



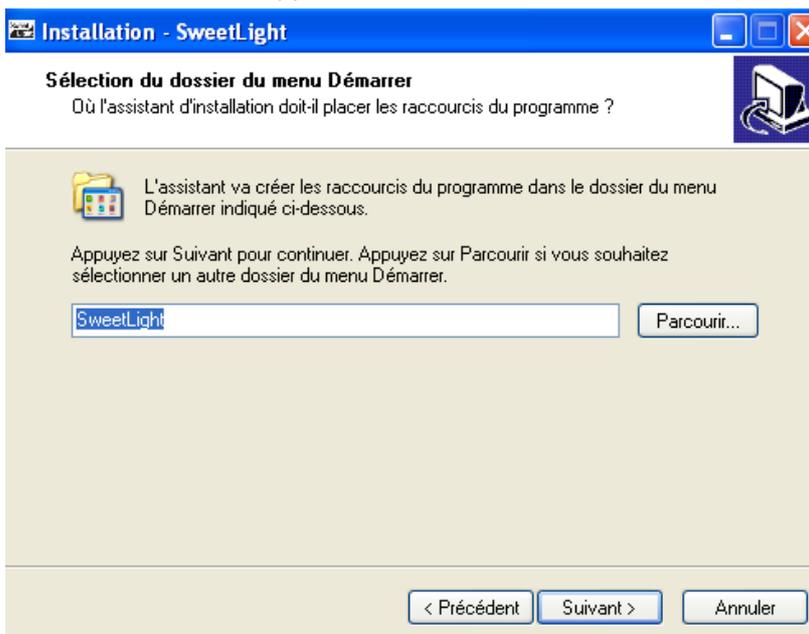
Cliquez sur le bouton Suivant

Une nouvelle fenêtre apparaît à l'écran :



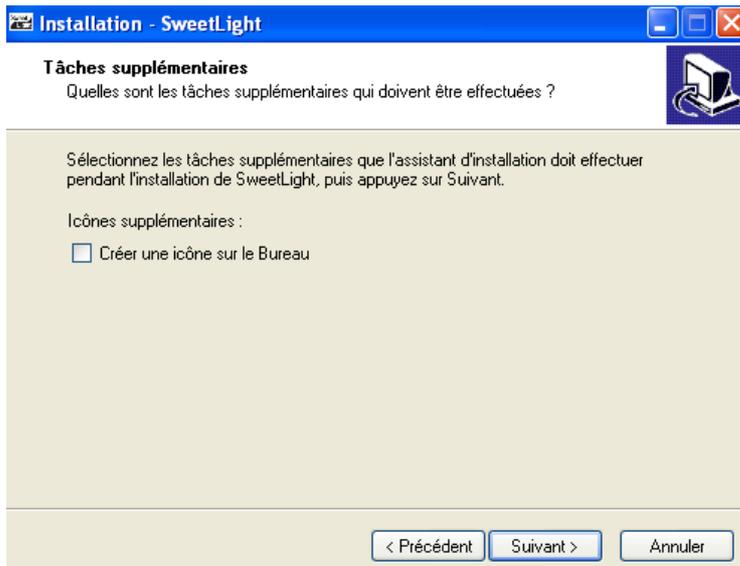
Dans cette fenêtre, vous choisissez le répertoire d'installation du logiciel. Si la destination par défaut vous convient, cliquez sur le bouton Suivant.

Une nouvelle fenêtre apparaît à l'écran :



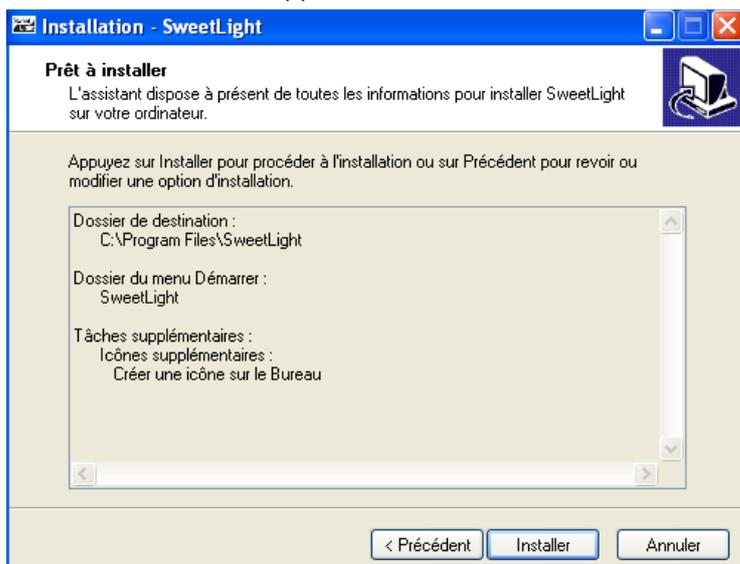
Choisissez le nom de dossier de votre menu Démarrer. Si le nom par défaut vous convient, cliquez sur le bouton Suivant.

Une nouvelle fenêtre apparaît à l'écran :



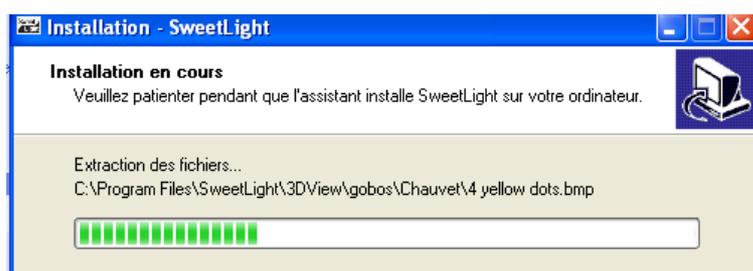
Vous pouvez choisir ou non de faire apparaître une icône « Sweetlight » sur votre bureau. Cliquez sur le bouton Suivant.

Une nouvelle fenêtre apparaît à l'écran.

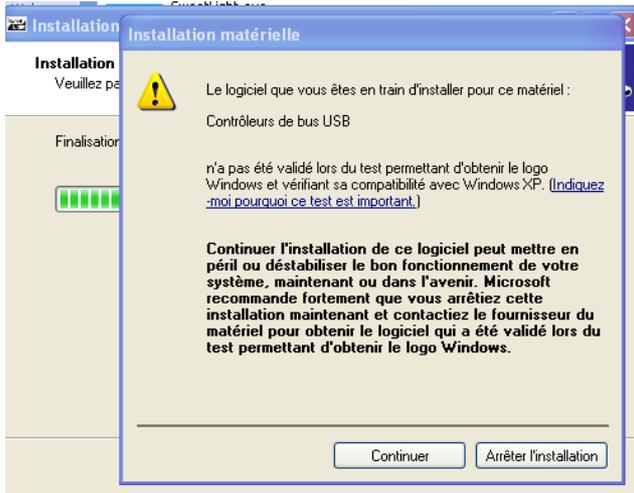


Vérifiez les informations d'installation du logiciel. Pour corriger ces informations, cliquez sur Précédent, pour les accepter, cliquez sur installer.

L'installation se poursuit :



Vous arriverez ensuite normalement à cette fenêtre :



Cliquez sur Continuer.

Une dernière fenêtre apparaît :



Cliquez sur Terminer

Votre logiciel SWEETLIGHT est installé et prêt à l'emploi.

Il faut cependant finaliser l'installation du matériel qui vous a été fourni avec.

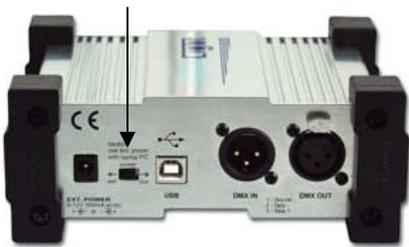
III. Installation du matériel.

Il existe à l'heure actuelle 3 types d'interfaces USB compatibles avec Sweetlight :

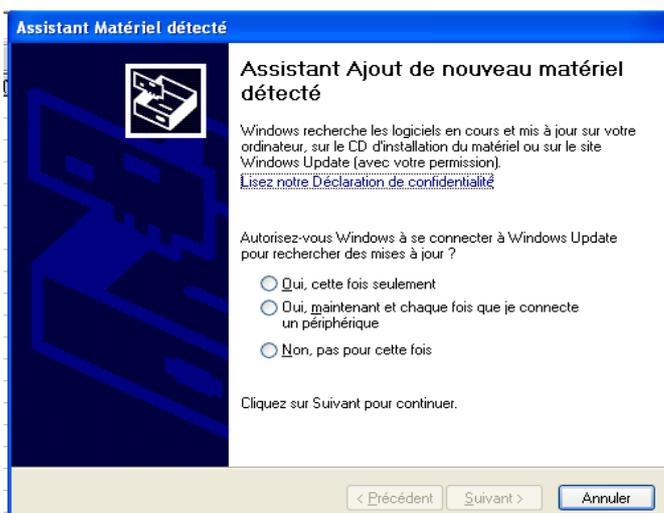
- Le SweetCABLE : Une interface alimentée par l'USB. Elle permet de contrôler 100 canaux DMX, et jusqu'à 10 projecteurs simultanément.
- La SweetBOX : Une interface alimentée soit par l'USB, soit par un adaptateur secteur (non fourni) pour une utilisation en autonome. Elle permet de contrôler jusqu'à 512 canaux DMX indépendamment et peut charger et restituer une scène complète (100 canaux DMX) en mode autonome.
- Le SSA-512 : Une interface alimentée soit en USB, soit en 220V, permettant de contrôler jusqu'à 512 canaux DMX indépendamment. Elle peut charger et restituer 14 scènes complètes en mode autonome, avec accès direct aux scènes par des boutons en façade, et vitesse de restitution réglable.



Si vous possédez une SweetBOX ou un SSA-512, mettez l'interrupteur d'alimentation en position « BUS ». Si vous utilisez un Sweetcable, cette opération n'est pas nécessaire.

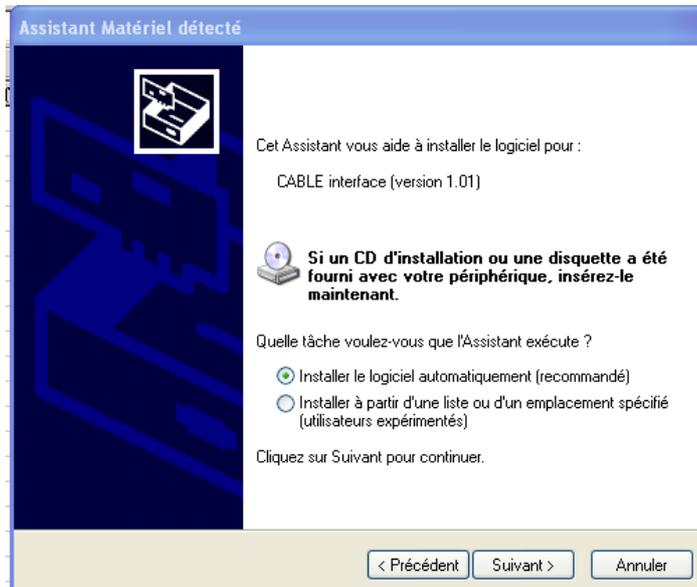


Branchez votre interface en USB sur l'un des ports USB libres de votre ordinateur. Patientez quelques instants, cette fenêtre apparaît à l'écran :



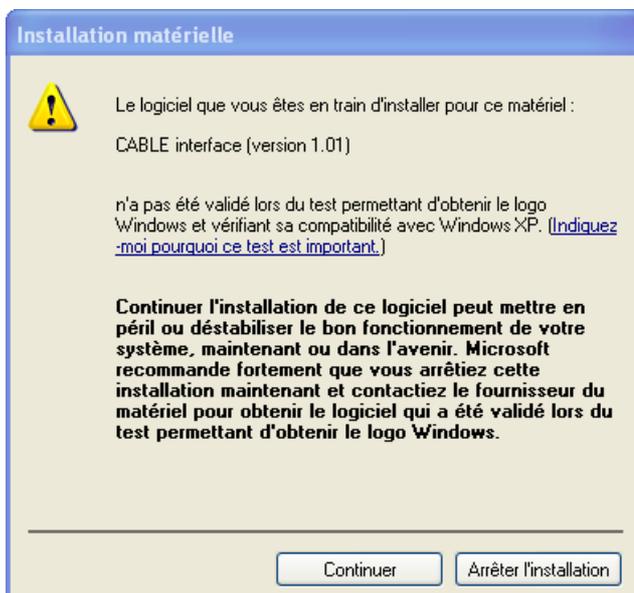
Choisissez « Non, pas pour cette fois » et cliquez sur Suivant.

Une nouvelle fenêtre apparaît :



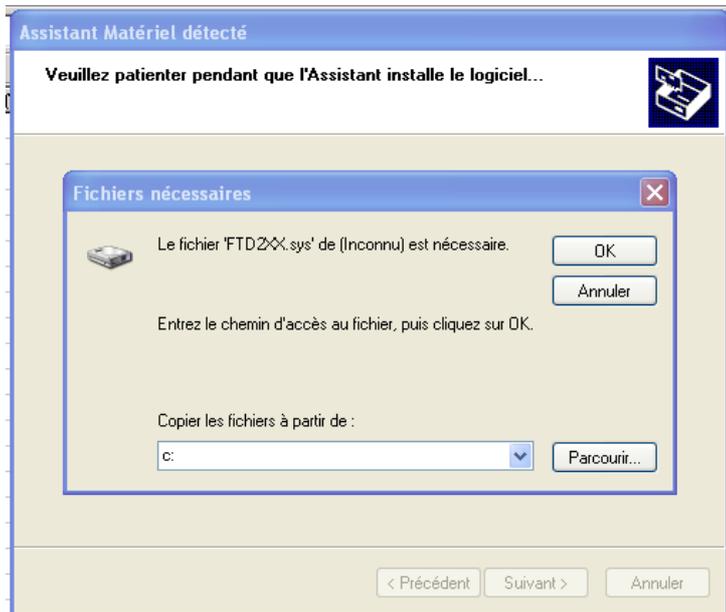
Sélectionnez « Installez le logiciel automatiquement (recommandé) » et cliquez sur Suivant.

Une nouvelle fenêtre apparaît :



Cliquez sur Continuer et attendez l'apparition de la fenêtre suivante. Cette opération peut durer plusieurs minutes en fonction de votre matériel informatique.

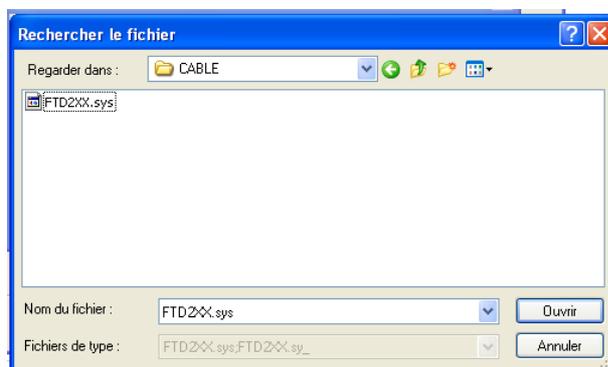
Une fenêtre « Fichiers nécessaires » vous demande un chemin d'accès :



Cliquez sur Parcourir, et cherchez le dossier « Sweetlight/drivers ».

Si lors de l'installation du logiciel, vous avez choisi un emplacement par défaut, le dossier drivers se trouve à cette adresse : C : Program Files/Sweetlight/drivers. Si vous avez choisi un autre emplacement pour l'installation, le dossier « drivers » se trouve à l'intérieur du dossier d'installation Sweetlight.

Le dossier « drivers » contient 3 sous dossiers nommés « BOX », « CABLE » et « SSA ». Il vous faut ouvrir celui qui concerne votre interface. Sélectionnez le fichier « .Sys » qu'il contient, et cliquez sur Ouvrir.



La fenêtre « Rechercher le fichier » disparaît, cliquez sur OK dans la fenêtre « Fichiers nécessaires ». L'installation continue jusqu'à l'affichage d'une dernière fenêtre.



Vous pouvez cliquer sur Terminer et utiliser votre logiciel.

En cas de problème lors de l'installation, redémarrez votre ordinateur en prenant soin de débrancher votre interface, puis relancez l'intégralité de la procédure d'installation du matériel.

En cas de perte des drivers par votre ordinateur, ils sont téléchargeables à l'adresse suivante :

<http://sweetlight-controller.com/french/download.html>

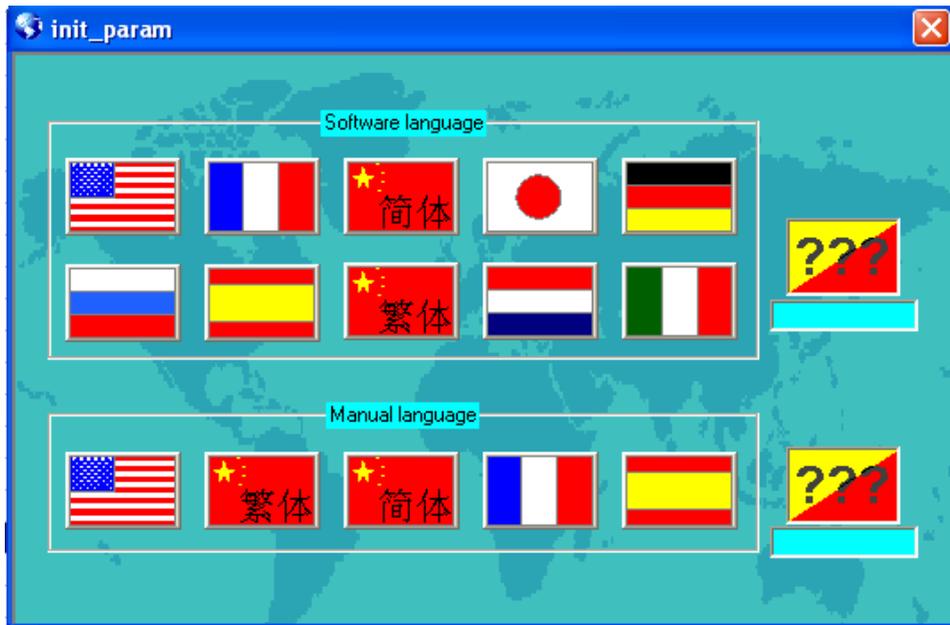
ou dans la section téléchargement du site officiel Sweetlight :

<http://sweetlight-controller.com>

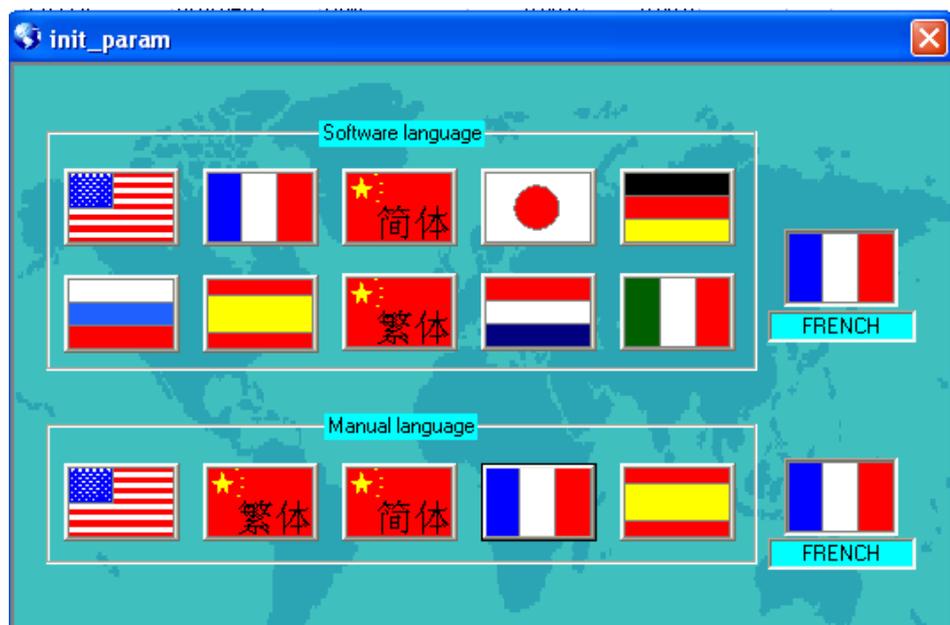
IV. Utilisation du logiciel.

Lancez le logiciel « Control Board » depuis votre Bureau, ou depuis le menu démarrer.

Lors de votre première utilisation, une fenêtre « init_param » s'affiche :



Sélectionnez votre langage, et celui de votre manuel en cliquant sur le drapeau correspondant à votre langue usuelle. La notice suivante traite du logiciel en Français.



Fermez cette fenêtre puis relancez le programme Control Board.

A. CONTROL BOARD, la console de Gestion des divers modules.



Le Control Board est une fenêtre d'accès à tous les modules de Sweetlight. Cette fenêtre doit toujours être ouverte lors de l'utilisation du logiciel. Elle indique entre autre la version du logiciel en cours (ici le 5.11 EFK 2007) et l'interface détectée.

Voici un descriptif de chacun de ces icônes :



Init param : En cliquant sur cet icône, vous avez accès à la fenêtre des paramètres de langage du logiciel. Ceci vous permet à tout moment de modifier le langage de l'ensemble des fenêtres de Sweetlight.



Backup : Cet icône vous permet de sauvegarder les données de votre travail dans un dossier de votre ordinateur. Utiliser cette fonction régulièrement pour éviter la perte de travail. Le dossier obtenu peut être sauvegardé sur n'importe quel support amovible tel qu'un cd inscriptible, une disquette, une clé USB, un disque dur externe, ...). Le dossier de sauvegarde doit être vide au moment de l'utilisation de cette fonction, et peut être renommé à volonté.



Restore : L'icône Restore vous permet de rappeler un dossier de sauvegarde créé à partir de la fonction Backup. Toutes les données en cours non sauvegardées sont perdues lors de l'utilisation de cette fonction. Veillez donc bien à sauvegarder toutes les données importantes avant de rappeler une autre sauvegarde via la fonction Restore.

Avec les écrans BACKUP/RESTORE (sauvegarde / restauration), il est possible d'importer uniquement une partie d'un show, telle que la salle en 3D, etc.



: Pour une totale sécurité, l'interface (SweetBOX ou SSA) peut fonctionner en mode autonome. Avec l'écran STAND_ALONE (autonomie), téléchargez des scènes dynamiques dans l'interface. Selon le modèle, il est possible de stocker jusqu'à 14 scènes dynamiques différentes qui pourront être jouées ultérieurement sans ordinateur. Les scènes peuvent s'ajouter ou s'exclure entre elles. Ce système est non seulement idéal en secours d'une panne d'ordinateur, mais il trouve aussi sa place dans des applications basiques telles que des expositions, des éclairages architecturaux. Les pannes de courant n'affectent pas la mémoire. Le nombre de téléchargements dans l'interface n'est pas limité.

Ce mode est aussi accessible via le Menu Démarrer / Programmes / Sweetlight / Stand_alone. Dans ce cas, le logiciel Sweetlight ne doit pas être en cours d'utilisation. Cette fonction n'est pas accessible à un SWEETCABLE. Reportez vous à la section Stand Alone de ce manuel pour plus d'informations.



: Cet icône est simplement l'icône de fermeture du programme. Il permet de quitter la fenêtre du Control Board. Attention, si vous utilisez d'autres fenêtres du Sweetlight, la fermeture du Control Board peut entraîner la perte du signal DMX sortant.



: Cet icône donne accès à la fonction de vumètre du Sweetlight. En cliquant une première fois dessus, vous verrez apparaître l'activité du DMX sur les 512 canaux du Sweetlight. En appuyant à nouveau, vous réduisez cette vue aux 200 premiers canaux. En appuyant encore, vous réduisez alors cette vue aux 100 premiers canaux. En appuyant une dernière fois, vous désactivez cette fonction.



: En cliquant sur cet icône, vous accédez au forum Sweetlight via votre navigateur internet par défaut. Ce forum est visité par de nombreux utilisateurs de Sweetlight. Quel que soit votre niveau d'utilisation, ce forum permet souvent de répondre à des questions déjà posées, et ayant trouvé une réponse simple. Le forum est en partie Anglophone, mais le support répond aussi aux questions en Français (le logiciel est d'ailleurs développé en France.) N'hésitez donc pas à l'utiliser. Cette fonction nécessite un accès à Internet.



: Cet icône donne accès au manuel original de Sweetlight, pour les utilisateurs de versions antérieures. Cette fonction utilise votre navigateur internet par défaut et nécessite une connexion internet.



Fixture : **FIXTURE** est la librairie de votre Sweetlight. C'est ici que vous devez déclarer le matériel que vous utilisez. La librairie d'origine contient un grand nombre de projecteurs, et autres matériels mais il est tout à fait possible de se créer ses propres modèles, en fonction des nouveautés, des oublis, et des spécificités de votre parc. Le Fixture vous propose une configuration d'adressages DMX complète et modifiable à volonté, ainsi qu'une option de groupage multiple des projecteurs (par catégorie, placement, etc....).



Builder : **BUILDER** est le module de création de scènes de Sweetlight. Il fonctionne comme un pupitre lumière DMX standard, dont les possibilités sont démultipliées par la puissance et l'ergonomie d'un ordinateur. Les scènes sont éditables pas à pas, canal par canal, projecteur par projecteur, ou par groupe de projecteurs. Le module gère visuellement les mouvements pan/tilt, les gobos, les couleurs, la trichromie, le temps et les modes de fondu. Toutes ces informations sont visibles à l'écran, ce qui simplifie grandement leur compréhension.



Generator : **GENERATOR** est un concept révolutionnaire de création de scènes. Il permet de générer des scènes très complexes, sans connaissances avancées, et en très peu de temps. La création d'effets de retards, tant sur les mouvements que sur les couleurs, et l'utilisation de formes prédéfinies donne un résultat bluffant, dignes des plus grandes scènes, et quasiment impossible à recréer avec une console. Un outil à la fois simple à utiliser et redoutablement efficace.



Live : **LIVE** de Sweetlight permet le déclenchement de vos scènes par un simple clic, ou par raccourcis clavier, clavier midi, commande externe. Il regroupe par pages, puis par colonnes les scènes que vous avez créées, et vous permet d'en maîtriser la vitesse d'exécution, en fonction de la musique que vous diffusez, ou d'un rythme que vous définissez. Il a donc été développé pour vous accompagner dans l'exécution en temps réel de vos spectacles, soirées, etc.



Timeline : **TIMELINE** est un programme d'édition de shows multimédia synchronisés. Il peut jouer des fichiers vidéo, images, audio et lumière. Déposez les fichiers dans les « timelines » (lignes de temps), et glissez les au temps souhaité. Les applications possibles sont :

- "son et lumière" basique. Les formats audio reconnus sont wav, mp3, ogg et wma.
- "vidéo et lumière" sur un écran plasma, un vidéo projecteur ou un mur de Leds .

Les formats image reconnus sont bmp, jpg, png, giff.

Les formats vidéo reconnus sont avi, mpg, mpeg, mov, wmv.



: Avec l'écran **DMX_INPUT** vous donnez la possibilité à une console DMX externe d'agir sur le Sweetlight et/ou sur le spectacle. Ainsi, votre console peut être à la fois contrôleur logiciel et contrôleur DMX, et ce réglable par canal, avec un système de priorité entre le logiciel et la console très facile à paramétrer.



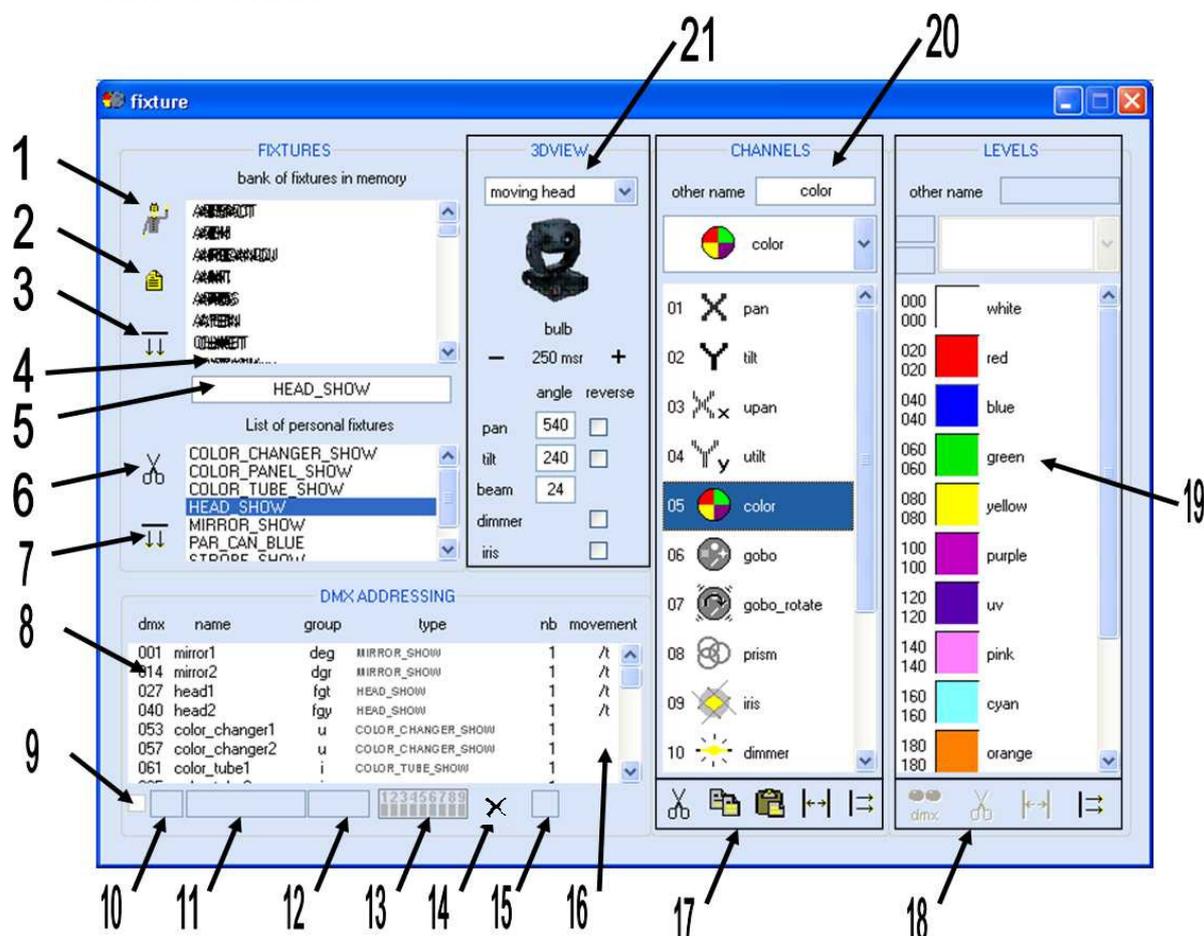
: **2DVIEW** donne une vue d'ensemble de tous les appareils utilisés dans l'écran BUILDER. En le combinant avec BUILDER ou GENERATOR, il est possible de faire des groupes de différents appareils, à la volée ! Il n'est donc plus nécessaire de définir des groupes dans FIXTURE, vous pouvez maintenant faire vos groupes à la volée pendant la programmation des scènes.



: L'écran **3DVIEW** permet de représenter l'espace en 3 dimensions et de visualiser sous différents angles le déplacement des projecteurs asservis en temps réel. Le programme contient une librairie d'objets standards (haut-parleurs, structure, instruments de musique, ...). Vous pouvez aussi importer vos propres objets. Ajustez la position (orientation, échelle, couleur) de chaque objet (ou projecteur). Définissez des textures, la luminosité, la fumée ambiante pour plus de réalisme. Déclenchez une impression à tout moment. Intégrez vos vidéos via un écran LCD ou un vidéoprojecteur virtuel. Créez votre spectacle loin du lieu où il se jouera.

B. *FIXTURE*, pour déclarer votre équipement lumière.

Cliquez sur l'icône **Fixture** et patientez quelques instants pour voir apparaître la fenêtre suivante :



Voici son descriptif :

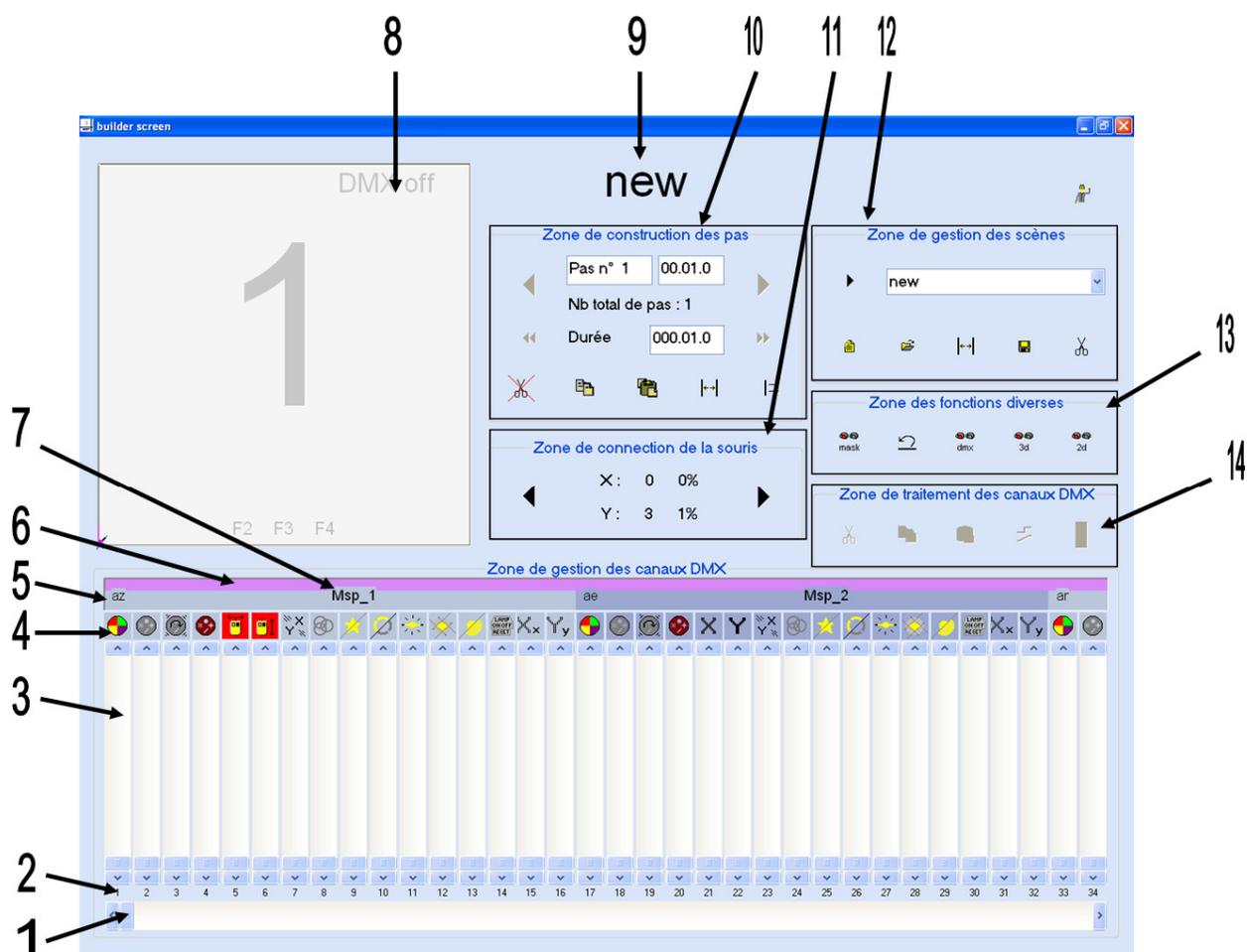
1. **Icône de Sortie**, permet de quitter le module Fixture.
2. **Icône Nouveau**, permet de créer un nouvel appareil ou projecteur.
3. **Icône d'Envoi**, Enregistre l'appareil dans la banque des appareils personnels, étape préliminaire avant l'adressage DMX.
4. **Appareils personnels**, mis en mémoire de Sweetlight. Il est possible de télécharger de nouveaux appareils via le site de Sweetlight.
5. **Zone de nomination des appareils**, vous permettant de modifier le nom d'appareils existants autant que d'en créer de nouveaux.
6. **Outil ciseau**, qui permet de retirer un appareil de la « Liste des appareils à affecter ». Cet appareil ne doit plus être dans la zone d'adressage DMX pour pouvoir être retiré.

Attention, si vous avez créé cet appareil, il sera totalement effacé de la mémoire du logiciel.

- 7. Icône d'Envoi**, valide l'appareil sélectionné et le fait apparaître dans la zone d' « Adressage DMX ».
- 8. Liste des adresses** utilisées par votre parc de matériel déclaré.
- 9.** Cette case permet **d'ajouter 512 à l'adresse en cours**. Utile dans le cas d'utilisation de plusieurs contrôleurs. (SWEETBOX ou SSA-512). Lorsque cette case est cochée, l'appareil est piloté par la seconde interface.
- 10. Adresse en cours de l'appareil sélectionné.** Zone de modification de l'adresse.
- 11. Nom de l'appareil sélectionné.** Zone de modification du nom de l'appareil. Permet par exemple de rajouter un détail au nom pour différencier deux appareils identiques.
- 12. Zone de groupage.** Donne à un appareil une ou plusieurs lettres de groupe (de a à z) permettant des appels par raccourcis dans les différents modules de Sweetlight. Obligatoire pour l'utilisation de certaines fonctions.
- 13. Adresse en cours de l'appareil** sous forme de Switchs.
- 14. Outil couper**, permet de supprimer un appareil de la zone d'Adressage DMX.
- 15. Nombre d'appareils identiques possédant l'adresse en cours.** Permet de mettre plusieurs appareils sous la même adresse DMX tout en les visualisant distinctement dans le 3DVIEW..
- 16. Indicateur de PAN et TILT inversés.** Vous signale sur l'appareil sélectionné l'inversion de PAN ou de TILT.
- 17. Zone de création de canaux.** Permet de créer, insérer, copier, coller ou couper des canaux lors de la création ou de la modification de matériel.
- 18. Zone de création de niveaux.** Un canal peut contenir plusieurs niveaux d'actions (par exemple les différents gobos d'une lyre). Cette zone met à votre disposition les outils insérer, ajouter et couper.
- 19. Zones de niveaux.** Contient les différents niveaux du canal DMX sélectionné, tels que les gobos, les couleurs, les fonctions spéciales...
- 20. Zones des canaux.** Présente la liste numérotée des canaux de l'appareil sélectionné. Chaque canal peut être représenté par un icône lui correspondant.
- 21. Zone de la vue en 3D.** Permet de sélectionner un modèle de vue dans la 3D, ainsi que quelques options de type angle de rotation, affichage du nombre de faisceaux, inversion des PAN et TILT...

C. **BUILDER**, pour la construction des scènes.

Dans le Control Board, cliquez sur l'icône BUILDER pour voir apparaître cette fenêtre :



Descriptif du BUILDER :

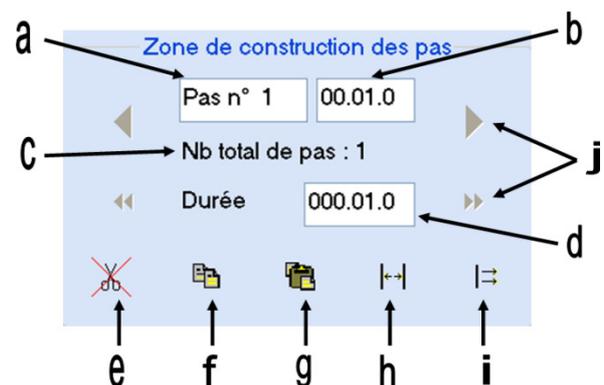
- 1. L'Ascenseur horizontal**, vous permet de choisir la zone d'adresses ou de canaux DMX visible à l'écran.
- 2. La liste des canaux DMX**, cette zone change de visuel lorsque le canal a été utilisé. Le visuel obtenu décrit alors le type d'action en cours, comme un changement de valeur progressif, en pas à pas, ou en saut de plage. Pour désactiver l'utilisation d'un canal, et le réinitialiser au sein du pas en cours, sélectionnez le et utilisez l'outil « couper » (zone 14).
- 3. Faders de canaux DMX**, représentant les faders d'une console standard. Ces visuels vous montrent la valeur DMX en cours du canal concerné. Cette valeur apparaît de manière numérique lorsque vous cliquez sur le bouton de fader.

4. **Zone des icônes**, cette zone représente par un icône le type du canal correspondant. Modifiez cet icône dans FIXTURE. Lorsque vous cliquez sur l'icône, vous sélectionnez le canal en cours pour des opérations de traitement. Lorsque vous cliquez « droit » (avec le bouton droit de votre souris), vous pouvez, en fonction du type de canal et de son niveau de renseignement, obtenir un accès direct vers les différents niveaux de ce canal. Ces niveaux sont paramétrables dans le FIXTURE.

Vous pouvez sélectionner plusieurs canaux avec les touches « Ctrl » et « Maj »

5. **Zone de groupe**, vous présente les lettres d'accès directes à la sélection par groupe. Vous pouvez sélectionner un groupe (un groupe étant composé d'au moins 1 appareil.) en appuyant simplement sur la touche correspondante de votre clavier. Ces fonctions sont paramétrables dans FIXTURE.
6. **Zone de sélection**, cette zone se colore en rose lorsque l'appareil (ou le groupe) est sélectionné par une touche d'accès directe. Cette méthode de sélection donne accès à de nouvelles fonctions du BUILDER, relatives au pavé de contrôle (zone n°8).
7. **Nom du projecteur**, ce nom se modifie dans le module Fixture.
8. **Pavé de contrôle**, cette zone donne accès à différentes options, en fonction du type de canal sur lequel elle agit. Lorsque vous sélectionnez par exemple un objet (ou un groupe d'objets) ayant un PAN/TILT, cette zone prend par défaut le contrôle de ces fonctions. Ainsi en déplaçant votre souris sur le pavé, vous contrôlez les valeurs de PAN et de TILT du ou des projecteurs sélectionnés. Lorsqu'on sélectionne un canal type RVB (rouge vert bleu), cette zone affiche un sélecteur de couleur en trichromie.
9. **Nom de la scène en cours**, ce nom est modifiable depuis la zone de gestion des scènes (zone n°12).
10. **Zone de construction des pas :**

- **a : Nom du pas en cours.** Modifiable à volonté.
- **b : Durée du pas :** La modification n'agit que sur le pas en cours. Exprimé en mn.sec.ds.
- **c : Nombre de pas de la scène.**
- **d : Durée de la scène :** La modification agit sur la durée totale de la scène, et donc proportionnellement sur chaque pas.
- **e : Outil couper :** Supprime le pas en cours.
- **f : Outil copier :** Copie le pas en cours dans le presse papier.
- **g : Outil coller :** Insère le pas mis en mémoire.
- **h : Outil insérer :** Insère un pas avant le pas en cours.
- **i : Outil ajouter :** Ajoute un pas à la fin de la scène.



- **j : Outils de déplacement** : La flèche simple amène au pas suivant/précédent, la flèche double transporte de + ou – 10 pas par clic.

11. Zone de connexion de la souris : Indique en valeurs numériques/pourcentages la position de la souris dans la zone « Pavé de contrôle » lorsque celle-ci est en mode PAN/TILT et affectée à un groupe.

12. Zone de gestion des scènes :

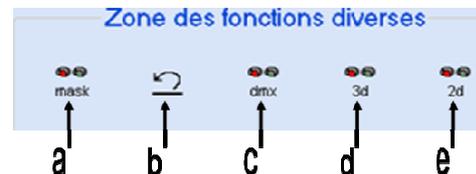
- **a : Menu déroulant**. Vous pouvez ici sélectionner une scène parmi toutes celles que vous avez déjà créées. Ces scènes sont simplement classées par nom. C'est aussi dans cette zone que vous nommez la scène en cours.



- **b : Outil Lecture** . Lit la scène en cours. Appuyez à nouveau pour la stopper.
- **c : Outil Nouveau**. Ouvre une scène vierge, nommée NEW en attendant un autre nom. Sweetlight vous propose de sauvegarder la scène en cours lorsque vous utilisez cette fonction. Une scène ne peut pas être sauvegardée sous le nom NEW. L'outil nouveau initialise tous les canaux du buider.
- **d : Outil Ouvrir**. Ouvre la scène sélectionnée dans le menu déroulant. Sweetlight vous propose de sauvegarder la scène en cours lorsque vous utilisez cette fonction.
- **e : Outil Insérer**. Insère la scène sélectionnée avant le pas en cours.
- **f : Outil Sauvegarder**. Sauvegarde la scène en cours, avec le nom sélectionné ou choisi au niveau du menu déroulant.
- **g : Outil Couper**. Supprime la scène sélectionnée dans le menu déroulant.

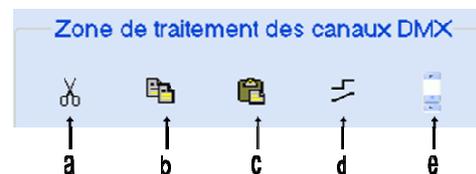
13. Zone des fonctions diverses :

- **a : Icône Mask**. Ajoute la scène statique mask.
- **b : Icône Annuler**. Annule la dernière action.
- **c : Icône DMX**. Active la sortie DMX du module BUILDER.
- **d : Icône 3d**. Active l'envoi des données vers le module 3d.
- **e : Icône 2d**. Ouvre le module 2DVIEW pour la sélection des appareils à la volée.



14. Zone de traitement des canaux DMX :

- **a : Outil Couper**. Annule toute action effectuée sur ce canal. Notez que si vous avez manipulé un canal, et que vous remettez celui-ci à zéro, Sweetlight entendra que dans cette scène, il doit appliquer la valeur zéro à ce canal. Pour éviter des conflits entre scènes, il est nécessaire d'utiliser l'outil Couper, pour ordonner à Sweetlight « de ne pas toucher » à ce canal lors de cette scène.



- **b : Outil Copier**, permet de copier la valeur exacte d'un canal.
- **c : Outil Coller**, permet de coller la valeur copiée d'un canal. Avec un double clic, on effectue la même opération, mais sur tous les pas de la scène (on copie donc tous les pas du canal, puis on les colle sur tous les pas du nouveau canal).

- **d : Outil mode de valeur**, copie le mode de transition sur tous les pas.
- **e : Outil fixation de valeur**, copie la valeur sur tous les pas.

NOTE IMPORTANTE :

La notion de canal « actif » ou « inactif » est très importante dans Sweetlight, et particulièrement dans BUILDER. Et c'est en cela que cette zone de traitement des canaux DMX demande de votre part une attention toute particulière. Du fait que LIVE soit capable de lire plusieurs scènes simultanément, il y a plusieurs priorités à prendre en compte :

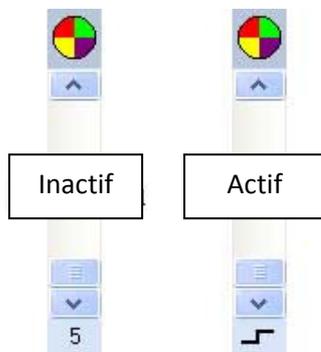
- Dans une nouvelle scène, les canaux DMX sont tous inactifs.
- Dès que vous déplacez un fader (3), le canal est activé. Son icône (2) est modifiée pour signaler l'activation du canal.
- Tout canal actif est pris en compte par LIVE (même si sa valeur est 0).
- Tout canal inactif est ignoré par LIVE.

Pour désactiver un canal :

- Cliquez sur l'icône au-dessus du fader (une marque rouge apparaît.).
- Cliquez sur « couper » dans la zone de traitement des canaux DMX.

Pour activer un canal :

- Déplacez son fader.



D. **GENERATOR, pour créer des scènes complexes:**

Le GENERATOR est un module de Sweetlight qui permet de créer des scènes complexes avec gestion du retard en toute simplicité. Il fait appel au système de groupes du BUILDER et du 2D View. De cette façon, il est capable d'agir sur tous les canaux « commun » d'un groupe.

Par exemple, si vous choisissez 4 lyres de modèles différents, GENERATOR va vous permettre d'agir sur les canaux que ces 4 lyres ont en commun (PAN, TILT, GOBO, COULEUR,..) en laissant aux autres modules la gestion des canaux qui les différencient.

De plus, GENERATOR utilise deux techniques exclusives pour optimiser votre temps de travail et son résultat :

- La gestion de « figures », ou mouvements pré-calculés.
- La gestion d'un retard paramétrable entre les différents appareils.

De l'utilisation de ces deux techniques découle un résultat bluffant. Les appareils réalisent la même figure, le même pattern, le même chaser, mais en décalé. Le résultat est garanti.

Dans votre Control Board, cliquez sur l'icône du Generator, et patientez quelques instants.

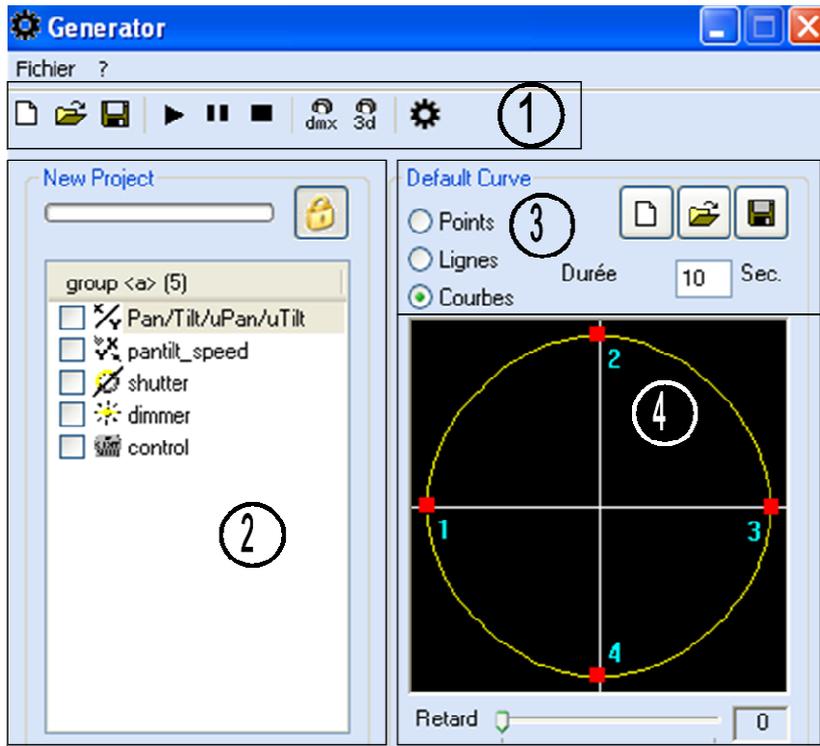
Une fenêtre apparaît :



Dans cette fenêtre, vous remarquerez l'encart noir qui vous propose de sélectionner un groupe d'appareils avec BUILDER ou 2DVIEW. Ouvrez BUILDER pour l'exemple.

Sélectionnez un groupe de projecteurs avec une touche de raccourcis (paramétrable dans le module Fixture).

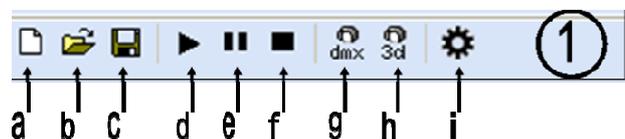
Vous obtenez une fenêtre de ce type (les canaux décrits dépendent de votre matériel sélectionné.) :



Descriptif :

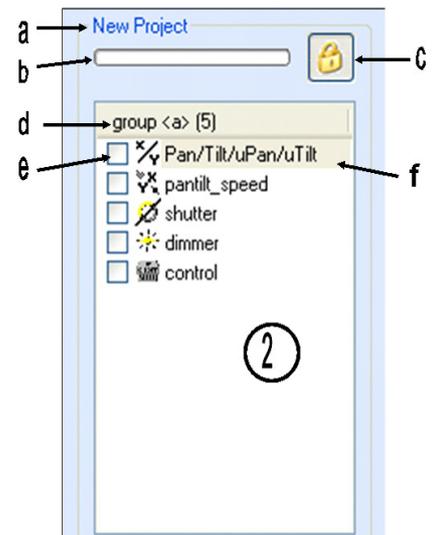
1. Zones des commandes standards :

- **a : Outil Nouveau**, réinitialise le GENERATOR pour la création d'un nouveau projet. Cette fonction ne change pas de groupe de sélection.
- **b : Outil Ouvrir**, permet d'ouvrir un projet GENERATOR antérieur .
- **c : Outil Enregistrer**, permet de sauvegarder votre projet sous la forme d'un fichier « GENERATOR ».
- **d : Outil Lecture**, permet de lire la scène en cours. Un point par projecteur apparait le long de la courbe (zone 4). Si les projecteurs ne sont pas retardés, un seul point se déplace.
- **e : Outil Pause**, met la scène en pause.
- **f : Outil Stop**, arrête la lecture de la scène et revient à son début.
- **g : Icône DMX**, active la sortie des données vers le DMX.
- **h : Icône 3d**, active la sortie des données vers le 3D View.
- **i : Icône GENERATOR**, génère le projet en cours sous forme de scène utilisable dans les autres modules (BUILDER, Live, Timeline et Stand Alone (-dans la limite de la mémoire de l'interface-))



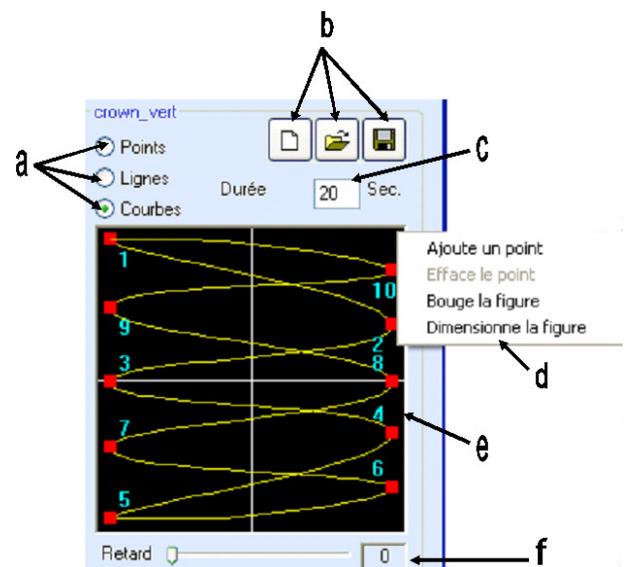
2. Zone de gestion des canaux.

- **a : Nom du projet en cours.** Modifiable via un enregistrement du projet.
- **b : Barre de défilement.** Montre le défilement de la scène en cours.
- **c : Icône cadenas.** Lors de votre sélection de groupe, le GENERATOR a fermé ce cadenas, pour éviter la sélection d'un autre groupe par erreur. Pour sélectionner un nouveau groupe, ouvrez le cadenas en cliquant dessus.
- **d : Nom du groupe** (lettre correspondante) et nombre de projecteurs concernés.
- **e : Case de sélection des canaux.** Lorsque cette case est cochée, le canal est utilisé par le GENERATOR, et sa sortie vers le DMX ou le 3D est active.
- **f : Nom du canal .** Pour travailler sur un canal dans GENERATOR, cliquez sur son nom pour le mettre en surbrillance. Le canal est alors illustré dans les zones 3 et 4, et prêt à être modifié.



3. et 4. Zone de gestion des courbes.

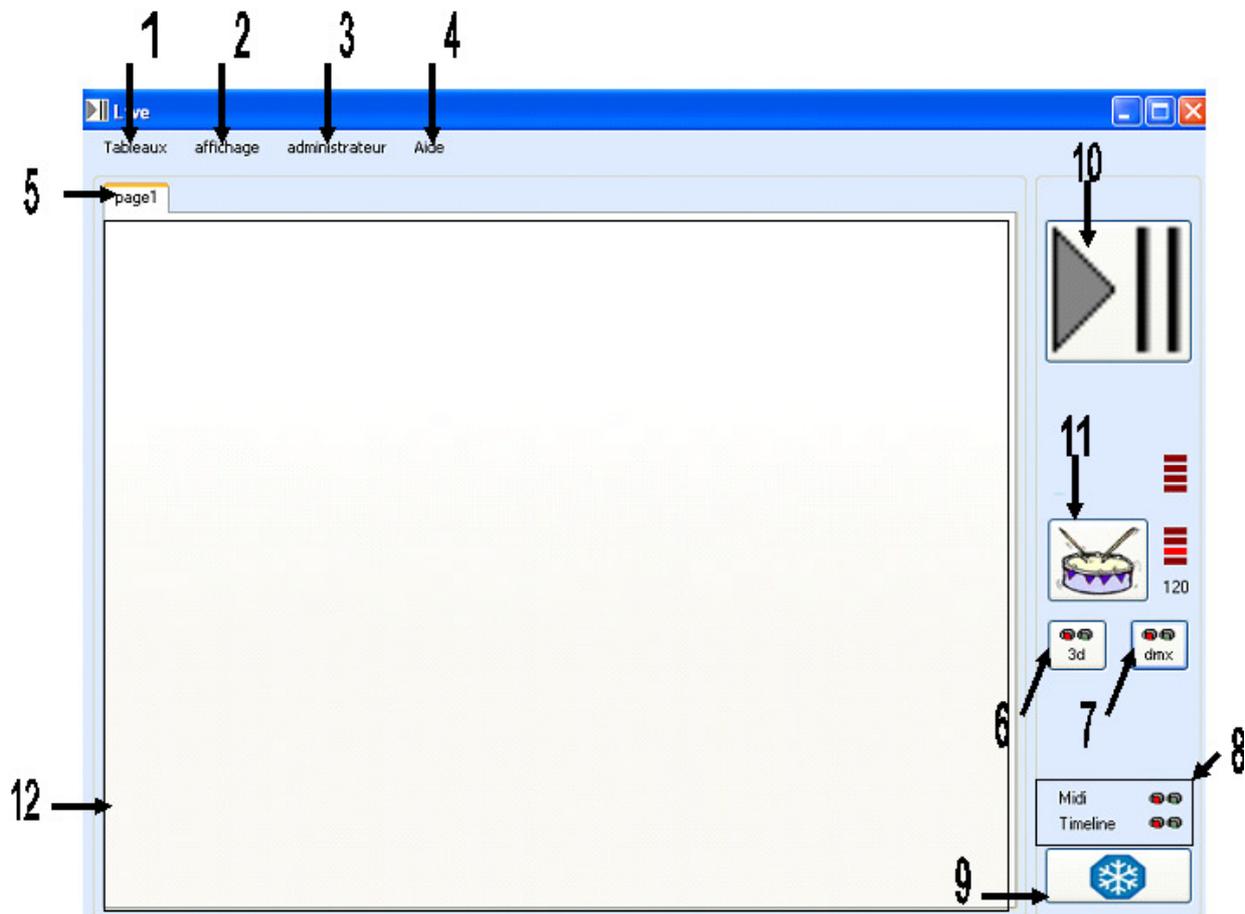
- **a : Format de la figure ou de la courbe en cours.** Permet de choisir entre des saut de valeurs, ou des fondus de type ligne et courbe.
- **b : Icones Nouveau, Ouvrir et Enregistrer.** Ces icones concernent uniquement la courbe du canal sélectionné. En cliquant sur l'icône « ouvrir », vous accédez à une banque de données contenant plusieurs courbes.
- **c : Durée.** Temps total de la durée d'exécution de la courbe en cours, exprimé en secondes. A noter : il est possible d'obtenir un temps différent d'exécution entre les canaux d'un même groupe, au sein d'une même scène.
- **d : Menu contextuel.** Ce menu, obtenu par un « clic droit » au sein de la courbe, donne accès aux modifications de la courbe elle-même (ajout et retrait de points, déplacement et redimensionnement de la figure).
- **e : Dessin de la courbe.** Il s'agit de votre visuel de la courbe en cours. Vous pouvez à votre guise déplacer chaque point, ou utiliser les options du menu contextuel.
- **f : Curseur Retard :** Ce curseur donne accès au système de Retard du GENERATOR. Le nombre exprimé à droite est le pourcentage de décalage entre les projecteurs.



E. *LIVE, pour jouer un spectacle en direct:*

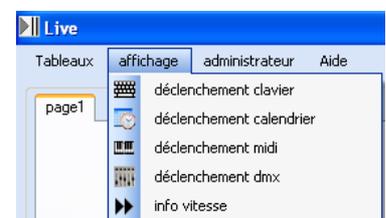
Le Live est une interface simple à utiliser, qui met à votre disposition un système de pages nominatives, dans lesquelles vous pouvez placer et classer des « boutons » d'accès à vos scènes. Pour afficher le module Live, cliquez sur son icône dans le Control Board.

Patiencez quelques instants, une fenêtre s'ouvre :

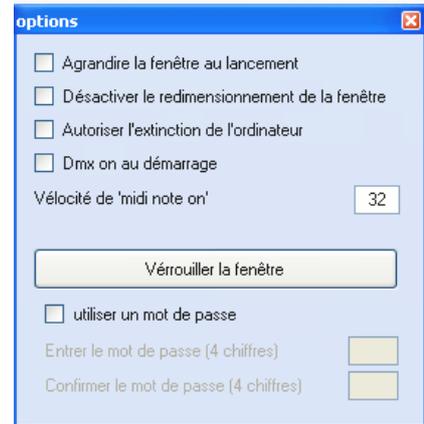


1 : Menu tableaux . Ce menu vous propose d'afficher plusieurs tableaux en simultan e, soit 1, 2, ou 4 tableaux. Chaque tableau contient les m emes pages, ce qui vous permet un affichage allant jusqu' a 4 pages diff erentes simultan ement. Ces 4 pages sont actives et fonctionnelles mais les modifications se font uniquement dans le tableau 1.

2 : Menu affichage. Ce menu propose diff erentes options d'affichage sur les boutons de contr ole de sc enes. Les d eclenchements externes de boutons, ainsi que les informations de vitesse d'ex ecution des sc enes sont affichables  a m eme le bouton d'envoi.



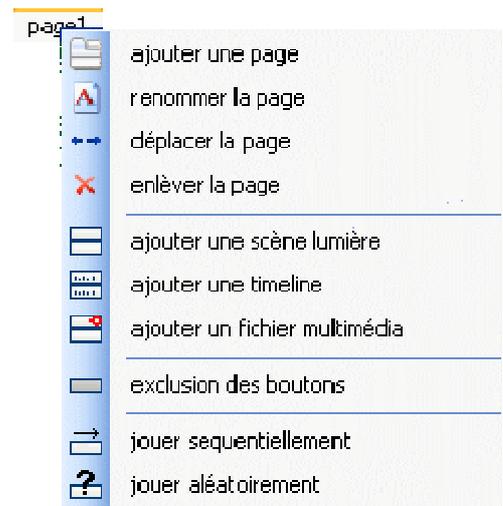
3 : Le menu administrateur. Il propose entre autres le menu des options, la fermeture du Live, et l'extinction de l'ordinateur. Le menu d'options (ci-contre) permet notamment l'activation du DMX au démarrage, ou le lancement du Live en plein écran.



4 : Le menu d'aide. Cette touche utilise votre navigateur internet par défaut pour vous présenter les principales touches du programme LIVE lors d'une utilisation sans souris.

5 : Nom de la page. Cette zone qui porte le nom de la page en cours donne accès à un **menu contextuel** via un « clique droit » de la souris à cet endroit :

- Ce menu permet d'ajouter, de renommer, de déplacer ou de supprimer une page.
- De même, il permet au sein de la page dans laquelle vous êtes placé d'ajouter une scène, un projet Timeline (voir section Timeline) ou un fichier multimédia. Les fichiers, scènes ou Timeline peuvent être ajoutés par lot (en utilisant les touches Maj ou Ctrl).
- L'option exclusion des boutons, lorsqu'elle est enclenchée, empêche deux scènes d'être activées simultanément dans la même page.
- Les options jouer séquentiellement ou jouer aléatoirement vous permettent d'utiliser les scènes d'une page à la manière d'un « Chaser », c'est-à-dire successivement, soit de manière séquentielle, soit de manière aléatoire.



6 : Icône 3D. Active l'envoi des données vers le module 3D View.

7 : Icône DMX. Active l'envoi des données vers la sortie DMX.

8 : Témoins de signal d'entrée. Ces deux indicateurs signalent la présence de données Midi ou Timeline entrantes.

9 : Mode Gel. Ce bouton active le « mode Gel » qui met les actions et les scènes en cours en pause. Le signal DMX est alors figé, mais pas désactivé.

10 : Le bouton Play/pause permet lorsqu'il est activé de mettre les actions en pause et ainsi de « préparer » le lancement de plusieurs scènes en simultané. Toutes les actions effectuées pendant l'activation du Play/pause se déclenchent lorsque l'on désactive ce mode.

11 : Le bouton Tap Tempo permet de signifier le tempo à suivre par pressions successives de ce bouton au tempo.

12 : La page de scènes est la zone de stockage de vos boutons de scènes, timelines et fichier multimédias. Vous pouvez accéder à un menu contextuel ci-contre en faisant un clic-droit sur un des boutons de scène importé(Le bouton concerné est visible grâce à une marque verte spécifique).

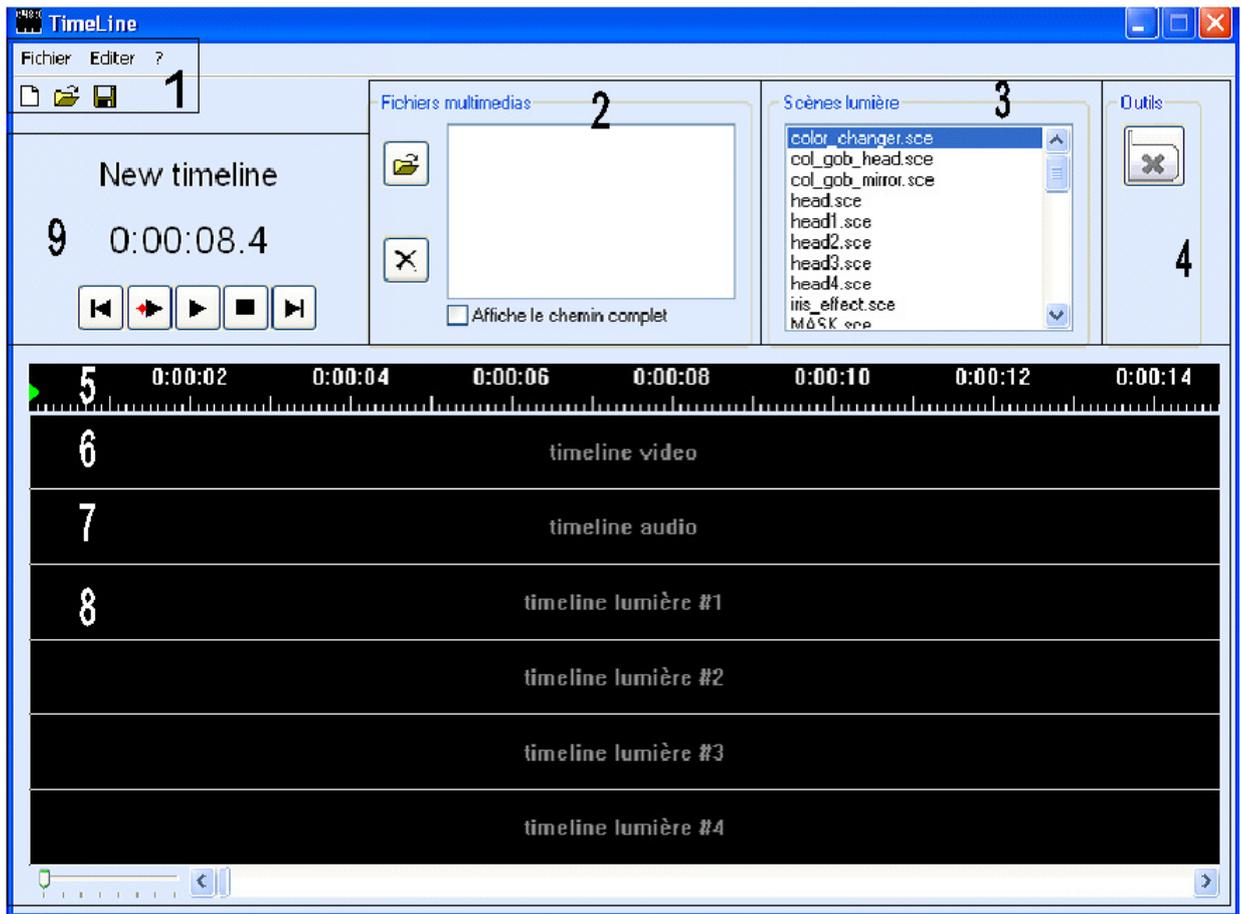
Voici l'explication de ses fonctions :

- **Déplacer le bouton** : fait apparaître un outil de déplacement des boutons au sein de la page en cours.
- **Enlever le bouton** : retire le bouton sélectionné de la page en cours.
- **Couleur du bouton** : fait apparaître un outil de changement de couleur des boutons de la page en cours
- **Vitesse du bouton** : modifie la vitesse d'exécution de la scène sélectionnée. Pour voir apparaître cette vitesse sur le bouton, consultez le menu « affichage » du module Live.
- **Déclenchement du bouton** : donne accès à des raccourcis clavier, midi ou DMX de déclenchement du bouton. Pour voir apparaître ces raccourcis sur le bouton, consultez le menu « affichage » du module Live.
- **Bouton joué une fois** : Stoppe la scène à la fin de sa lecture lorsqu'il est activé. Désactivé, la scène est jouée en boucle.
- **Bouton flash** : Stoppe la scène en cours dès que le clic ou le raccourci n'est plus appuyé.
- **Bouton preset** : Désactive la lecture en continu des pas d'une scène, et affiche un curseur d'accès à chacun de ces pas.



F. *TIMELINE, pour préparer des shows synchronisés.*

Le Timeline permet une gestion de vos fichiers multimédias et de vos scènes lumière, en fonction de la progression du temps dans votre spectacle. Dans le Control Board, cliquez sur l'icône Timeline, cette fenêtre apparaît :



1. Zone de gestion Timeline. Elle donne accès à la création, l'ouverture, et l'enregistrement de projets « Timeline ». Via le menu Editer, vous avez accès aux propriétés de votre timeline, c'est-à-dire à sa durée, son nombre de pistes « lumière » (jusqu'à 10), la présence ou non de commentaires .

2. Zone des fichiers multimédias. Gérez les fichiers multimédias nécessaires à votre projet « Timeline ». Pour les insérer dans votre time line, faites les glisser sur une piste correspondante.

3. Zone des scènes lumière. Vous avez accès ici à toutes vos scènes lumière. Pour les insérer dans votre time line, faites les glisser sur une piste correspondante.

4. Zone Outils. L'outil présent permet de mettre fin à une action (scène, fichier média) à un moment précis. Pour l'insérer dans votre time line, faites le glisser sur une piste correspondante.

5. Echelle de temps. Vous indique le déroulement du temps de votre timeline. Exprimé en heures/minutes/secondes.

6. Timeline vidéo. Ligne de temps réservée aux fichiers vidéo. Faites glisser vos fichiers vidéo sur cette ligne pour les insérer à votre timeline. La sortie vidéo est définie dans les paramètres de ScreenControl (fenêtre de contrôle qui apparaît au déclenchement de fichiers vidéo).

7. Timeline audio. Ligne de temps réservée aux fichiers audio. Faites glisser vos fichiers audio sur cette ligne pour les insérer à votre timeline. La sortie audio est celle utilisée par Windows par défaut.

8. Timeline lumière. Ligne de temps réservée aux scènes lumière. Vous pouvez cumuler 10 timeline lumière via le menu Editer. Faites glisser vos fichiers de scènes sur cette ligne pour les insérer à votre timeline.

9. Zone de transport. Vous trouverez dans cette zone le nom de votre Timeline, le temps de défilement au niveau de votre curseur (vert), ainsi que des outils de transport standards pour jouer votre timeline. Leur fonction s'affiche lorsque vous laissez le pointeur de la souris passer sur ces boutons.

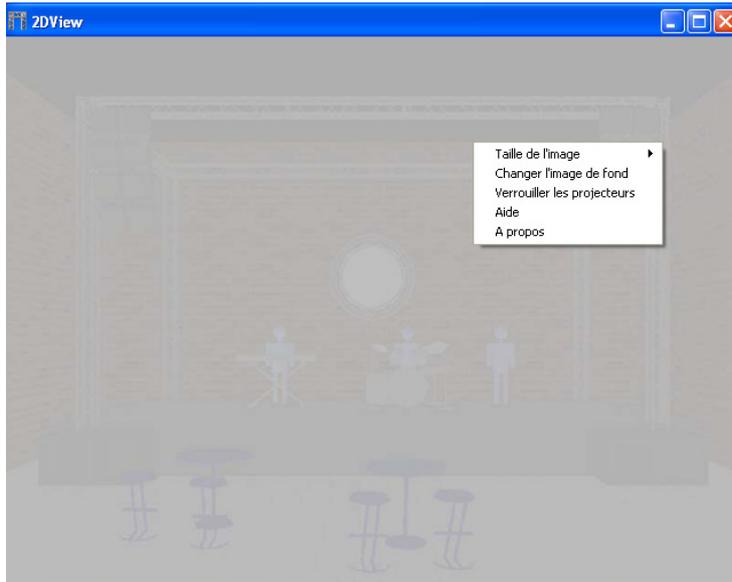
Le nom des timelines est modifiable via le clic-droit de la souris

Une fois votre timeline terminée, vous pouvez l'insérer dans le module Live pour la déclencher, tout comme vous déclencheriez n'importe quelle scène.

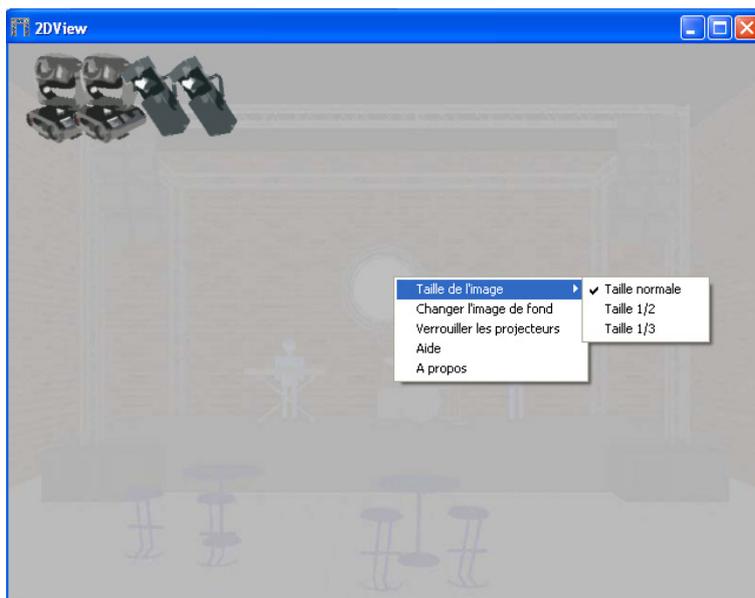
G. 2DVIEW, pour sélectionner les appareils à la volée.

Le module 2D vous permet de voir d'un seul coup d'œil tous les appareils de votre parc, par zone. Elle peut s'adapter à chacune de vos représentations et vous aide dans la sélection de vos groupes d'appareils. Dans votre Control Board, cliquez sur 2DVIEW.

Une fenêtre apparaît (le menu contextuel apparaît via un clic-droit au centre de l'image):



Par défaut, et si vous n'avez pas intégré de projecteur à votre librairie Fixture, aucun autre élément n'apparaît à l'écran. Pour l'exemple, nous allons travailler avec 2 lyres et 2 scanners. L'image devient alors la suivante :



Détails des possibilités :

- **Taille de l'image :** Cette option vous permet de diminuer (1/3 ou 1/2) la taille des icônes de vos projecteurs par rapport à l'image globale.
- **Changer l'image de fond :** Cette option vous permet d'afficher l'image que vous désirez en fond d'écran. On peut ainsi imaginer l'image de la scène, le plan de la salle...
- **Verrouiller les appareils :** Cette fonction permet d'empêcher le déplacement de vos projecteurs au sein du 2DVIEW, afin d'éviter toute erreur de manipulation une fois les projecteur placés dans l'espace.

Comme il a été dit précédemment, le 2DVIEW est un outil de sélection, utile pour les manipulations sous BUILDER ou GENERATOR. Il permet donc de sélectionner n'importe quel projecteur (ou groupe de projecteurs) par « double-clic » de votre souris. Pour sélectionner plusieurs projecteurs, utilisez la touche Ctrl de votre clavier pendant votre sélection.



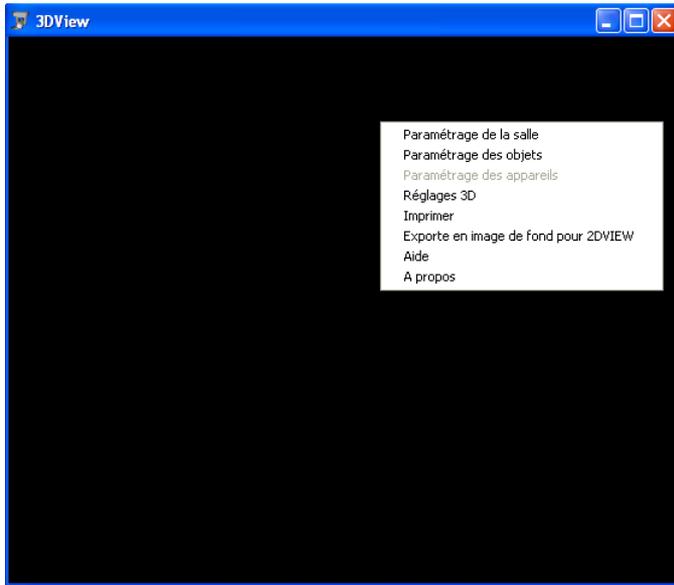
Avec un clic-droit sur n'importe quel projecteur, vous obtenez la fonction supplémentaire « Changer l'image du projecteur ». De ce fait vous pouvez paramétrer le visuel de chacun de vos appareils, en vue de faciliter la sélection. (L'image doit simplement être au format PNG 128 x 128 pixels. La couleur de transparence du logiciel est le rose (rouge=full, vert=0 et bleu full). Renseignez vous auprès du forum technique de Sweetlight pour obtenir des images supplémentaires.)

H. 3DVIEW, pour visualiser le spectacle virtuellement en 3D.

Le 3D View vous permet d'afficher dans une fenêtre la représentation 3D de votre travail, tant pour la programmation, que pour l'exécution. Avec ce module, vous pouvez travailler votre show lumière indépendamment de votre matériel. Ainsi, vous pouvez créer sans être sur le lieu de représentation, ou au contraire, vérifier le montage, la configuration et l'adressage de votre matériel en le comparant à son homologue virtuel.

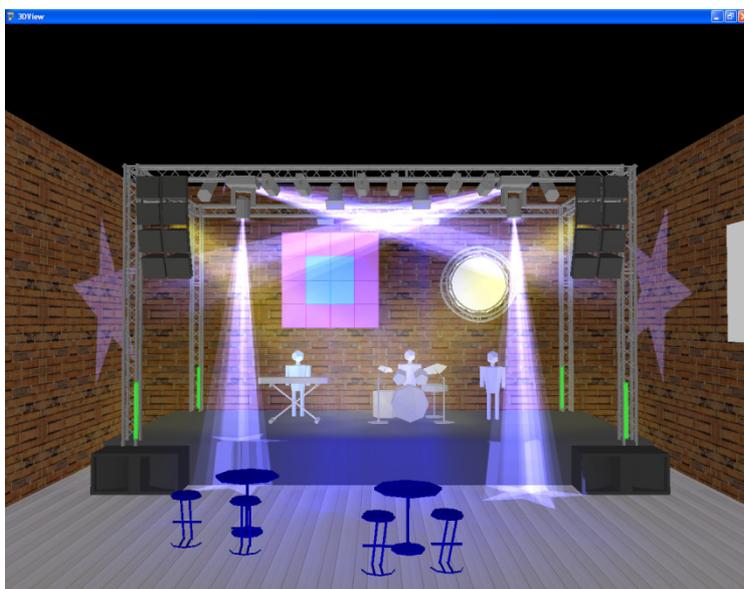
Pour démarrer le module, cliquez sur 3DView dans votre Control Board.

Une fenêtre apparaît (le menu contextuel apparaît via un clic-droit au centre de l'image):



Le 3D affiche quelques objets si vous avez déjà commencé la configuration de votre Fixture.

Vous pouvez ainsi obtenir ce résultat :



Pour ce faire, utilisez le menu contextuel de votre 3DView :

- | |
|--------------------------------------|
| Paramétrage de la salle |
| Paramétrage des objets |
| Paramétrage des appareils |
| Réglages 3D |
| Imprimer |
| Exporte en image de fond pour 2DVIEW |
| Aide |
| A propos |

- **Paramétrage de la salle (figure 1) :** Cette fenêtre vous permet de définir les paramètres de la salle dans laquelle se déroule le spectacle. Vous pouvez paramétrer sa taille, sa luminosité, ainsi que la texture de chaque surface. De ce fait vous pouvez utiliser vos propres images en texture, et ainsi obtenir un réalisme plus important. Les images doivent être placées dans le répertoire 3DView/texture de votre logiciel au format bmp ou jpg.

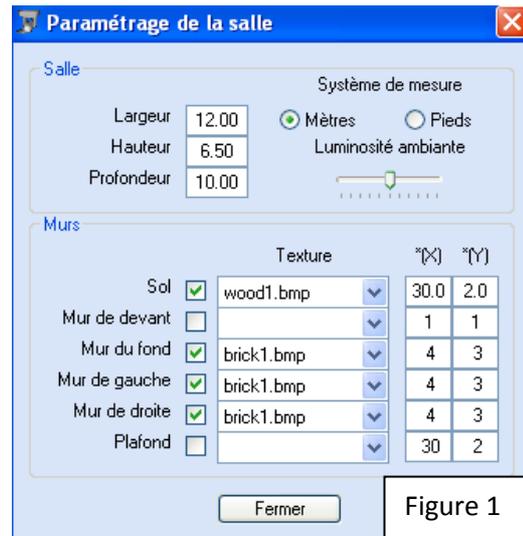


Figure 1

- **Paramétrage des objets (figure 2) :** Cette fenêtre vous permet d'intégrer divers objets non-DMX, c'est-à-dire qui ne sont pas gérés par Sweetlight, mais qui sont présents dans la salle (Décoration, mobilier, scène, ...). Vous pouvez ajouter des objets ou les retirer avec les outils Insérer et Couper(1). Vous pouvez ensuite modifier leur position, orientation taille et couleur en déplaçant les 3 boutons glissants (2). Le bouton Annuler(3) vous permet d'annuler toute action non désirée. Le bouton Sortir(4) permet de quitter cette fenêtre.

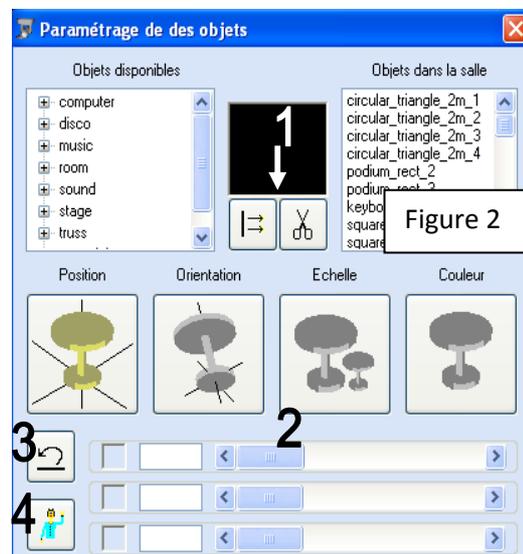


Figure 2

- **Paramétrage des appareils :** La fenêtre Paramétrage des appareils offre les même fonctions que la section paramétrage des objets, mais s'applique aux projecteurs DMX déclarés dans le Fixture. Vous pouvez ainsi déplacer, orienter, coloriser ou choisir la

taille de n'importe quel projecteur de votre librairie. *Remarque : de la bonne orientation de vos projecteurs dépend la bonne orientation de ses faisceaux, tant sur le terrain que dans le module 3D View.*

- **Réglages 3D** : la fenêtre de réglage de la 3D vous permet de paramétrer la complexité et le rendu de cette 3D, en fonction de vos besoins, et des capacités de votre ordinateur.
- **Imprimer et exporter** : Vous pouvez imprimer en image fixe le résultat de votre travail, ou l'utiliser en fond sur votre 2DVIEW via ce menu contextuel.

A noter, vous pouvez orienter la totalité de votre image 3D en maintenant le clic de votre souris et en la déplaçant au sein de l'image.

De même, une fonction Zoom est affectée à la roulette de votre souris.

Si votre souris possède un clic-roulette, vous pouvez, en gardant celui-ci enclenché, déplacer votre image.

I. DMX INPUT, pour gérer les entrées DMX :

Le module DMX Input permet de paramétrer le contrôle de certains canaux DMX avec un contrôleur DMX externe. Une fois paramétré, ce module vous permettra l'utilisation simultanée du module Live et de votre contrôleur externe.

Vous pouvez paramétrer pour chaque canal de Sweetlight un type de réaction différent au contrôle externe. Cette fonction peut être configurée et appliquée pour les 48 premiers canaux DMX en entrée de votre interface. Cependant, chacun de ces canaux peut faire réagir plusieurs canaux du Sweetlight.

Dans le Control Board, choisissez l'icône DMX Input, une fenêtre apparaît :



Le Control Board est composé de 48 canaux d' « entrée ». Ces canaux sont ceux de votre contrôleur externe, et correspondent au 48 premiers canaux DMX, de 1 à 48.

Pour chacun de ces canaux, vous pouvez choisir deux paramètres :

- Le type de réaction de Sweetlight à l'information provenant de ces canaux (LTP, NOT, OVE, HTP, ou OFF)
- Les canaux du Sweetlight concernés par cette information entrante, par un système de priorité entre le contrôleur externe et Sweetlight.

En détail :

1. L'exemple. Dans l'exemple donné par la fenêtre, le type de réaction est OVE et les canaux concernés par ces informations entrantes sont les 1, 6, 11, 16, et

21. Pour qu'il soient tous pris en compte, il faut simplement séparer chaque nombre par le signe « + », sans espace, ni ponctuation.

2. OFF. Le sigle OFF signale que l'entrée d'information par ce canal entrant est désactivée. Le canal DMX de sortie du contrôleur n'aura pas d'effet sur le logiciel Sweetlight.

3. NOT. Le sigle NOT, pour Not Override donne la priorité au Sweetlight. De ce fait, le contrôleur externe aura la faculté d'agir sur ces canaux si, et seulement si Sweetlight ne le fait pas lui-même.

4. OVE. Le sigle OVE pour Override donne la priorité au contrôleur externe. De ce fait, le contrôleur externe aura la faculté d'agir sur ces canaux même si Sweetlight en a actuellement le contrôle.

5. HTP. Le sigle HTP, pour Highest Take Priority donne la priorité à la valeur la plus élevée entre Sweetlight et le DMX, pour les canaux concernés. Ce mode est très pratique pour éviter les sauts de valeurs lors de manipulations entre Sweetlight et le contrôleur.

6. LTP. Le sigle LTP, pour Last Time Priority, donne la priorité à la dernière réaction. Si Sweetlight et votre contrôleur externe se partagent les actions des canaux concernés, le contrôle de ces canaux sera donné au dernier qui a été utilisé.

V. Foire Aux Questions :

A. Les OS :

1. Quels "OS" sont compatibles avec Sweetlight?

Windows XP, Windows Vista.

2. Est ce que Sweetlight est compatible avec Windows Vista?

Oui, seulement si vous téléchargez la dernière version sur le site de Sweetlight.

Si vous avez déjà installé votre ancienne version, veuillez désinstaller, puis réinstaller la nouvelle.

3. Est-ce que Sweetlight est compatible avec linux, Unix, Mac os, Léopard....

Non, le logiciel n'est compatible qu'avec Windows XP et Vista. L'unique solution est d'utiliser un logiciel d'émulation PC.

4. Où est le manuel ?

Il est inclus dans le cd-rom. Installez le logiciel et sélectionnez votre langage. Ensuite, vous pourrez afficher le manuel depuis le programme CONTROL_BOARD.

5. Mon appareil ne figure pas dans votre banque d'appareils, que faire ?

C'est relativement facile de créer un nouvel appareil avec notre logiciel. Cependant, si vous nous envoyez les caractéristiques de votre appareil, nous pourrons l'ajouter dans notre banque gratuitement.

6. Peut-on utiliser le logiciel sans interface ?

Oui, sans aucune restriction.

7.

B. Les Problèmes de base du logiciel :

1. Mon Live ne se déclenche pas

Télécharger la mise à jour Windows XP sur le site de Sweetlight, concernant le Microsoft.NET Framework 2.0

2. Mon mode 3d ne se déclenche pas

Utilisez vous le 3D View avec un Sweetcable connecté ? Débranchez le.

Avez-vous fait la mise à jour Windows XP sur le site de Sweetlight, concernant le Microsoft.NET Framework 2.0

C. Les problèmes de matériel :

1. Ma Sweetbox ne répond plus ! Elle reste en mode « stand alone »

a. Votre ordinateur a peut être perdu les drivers

Faites un « backup » de votre show sous sweetlight, désinstaller, puis réinstaller le logiciel et les derniers drivers mis à jour.

b. Votre câble USB est peut être endommagé

Changez de câble USB

c. Laissez-vous le « Control Board » actif ?

Si on ne laisse pas le Control Board actif, le signal DMX disparaît. La Sweetbox passe donc en Stand Alone

2. J'ai le Sweetcable, et le mode 3d n'est pas accessible quand je le branche.(ou le mode 3d se lance mais ne fonctionne pas !)

Ce n'est pas un bug ! Le Sweetcable ne donne pas accès au 3d lorsqu'il est connecté. Passez au Sweetbox ou débranchez le Sweetcable pour avoir accès au mode 3d.

3. Comment puis-je savoir simplement, si l'interface fonctionne correctement ? • reliez la sortie DMX à l'entrée DMX de l'interface avec un câble DMX

• démarrez le programme 'control_board.exe'

• pressez simultanément les touches <ctrl> + <shift> + <t>

Si vous visualisez 2 lignes de vu-mètres qui se ressemblent, c'est que l'interface fonctionne correctement.

4. Peut-on contrôler plus d'une interface avec le logiciel ? Oui. On peut contrôler jusqu'à 2 interfaces simultanément.

5. Quelles sont les différences entre les interfaces BOX et rack SSA-512" ?

L'interface BOX ne peut mémoriser qu'une seule scène en mode autonome. Elle est conçue pour fonctionner principalement avec l'ordinateur.

L'interface SSA est plus puissante en mode autonome, avec la possibilité de jouer jusqu'à

14 scènes, et de les ajouter les unes aux autres. Elle trouve toute son utilité lors une utilisation sans ordinateur.

Les 2 interfaces fonctionnent avec le même logiciel.

Les caractéristiques techniques, visuelles et physiques des produits peuvent différer des spécifications et illustrations présentées dans ce document. Pour plus d'informations www.hitmusic.fr.