

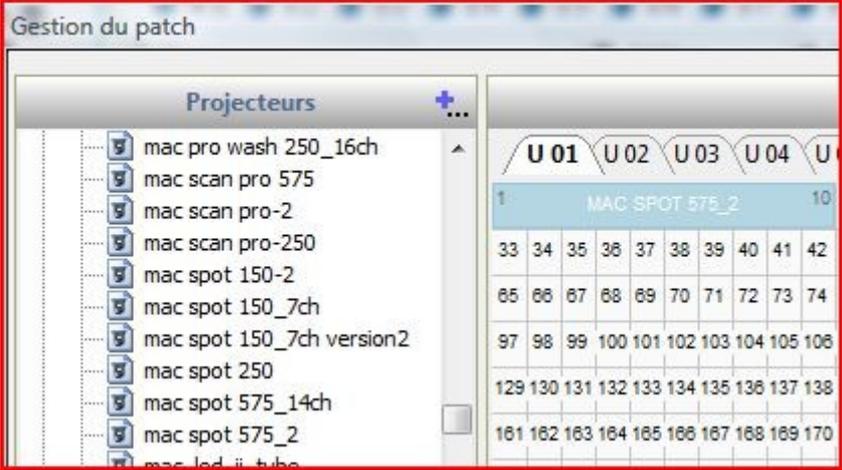
**Formation lumière spectacle.  
T.P. 1 : Prise en main Daslight.  
Insertion/Patch/Scène/Pas**

**Objectifs :**

Prise en main du logiciel Daslight, insertion d'un objet et patch.  
Créations de scènes et de pas.  
Réalizations de programmes simples sur une lyre mac mah spot 575-2.

**I. Ajout des équipements :**

1. Ajout d'une lyre : Dans l'onglet paramétrage.

|                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Cliquer sur le + pour ajouter un projecteur</p>  | <p>Sélectionner le fabricant et la référence de la lyre, puis appuyer sur le bouton patch pour inclure la lyre dans l'espace DMX adressable.</p>  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

La lyre apparaît maintenant dans l'univers :

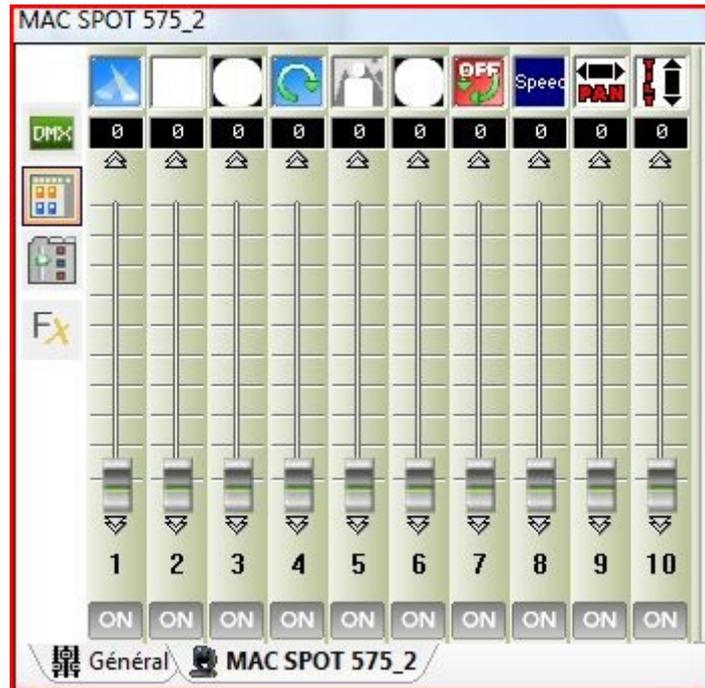
Vous pouvez voir son adresse DMX ainsi que les possibilités d'inverser X, Y suivant la position réelle de la lyre.

Ces fonctions peuvent être très utiles lorsqu'un technicien effectue un montage à l'envers de la lyre.

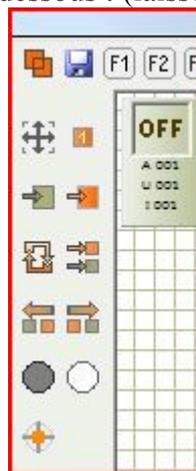
2. Identifications des fonctions de la lyre :  
Passer en visualisation 3D.



En déplaçant les curseurs ci-dessous identifier les fonctions de la lyre et de chaque canal.



Identifier les fonctions logicielles ci-dessous : (laisser la souris au dessus des icônes...)



## II. Réalisation d'un balayage vertical :

Réalisation du programme :

Un programme est une scène, une scène est un ensemble de pas.

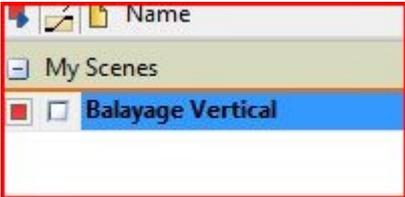
Un pas est une commande particulière qui définit l'ensemble des paramètres DMX souhaités.

Notre premier programme va s'appeler balayage vertical, il permettra de réaliser un mouvement de bas en haut de la lyre.

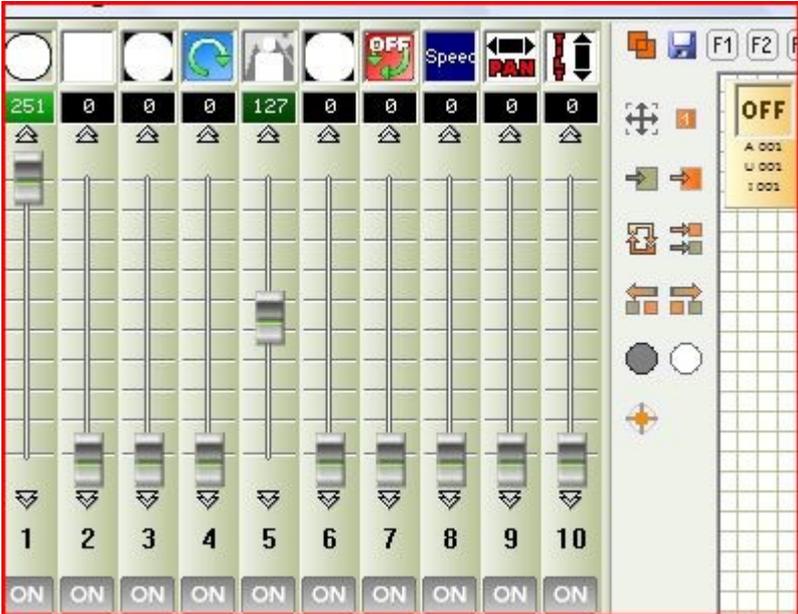
1. Création d'une scène :  
Cliquez sur le bouton + pour ajouter une nouvelle scène



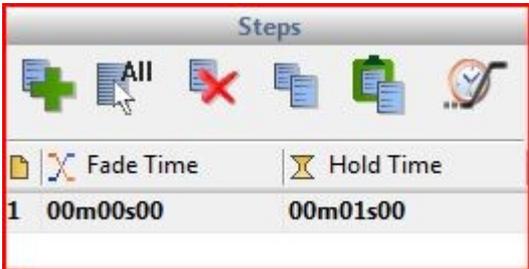
2. Nommer le nom de la nouvelle scène :



3. Définissez la commande souhaitée en déplaçant les curseurs du panneau de contrôle DMX.



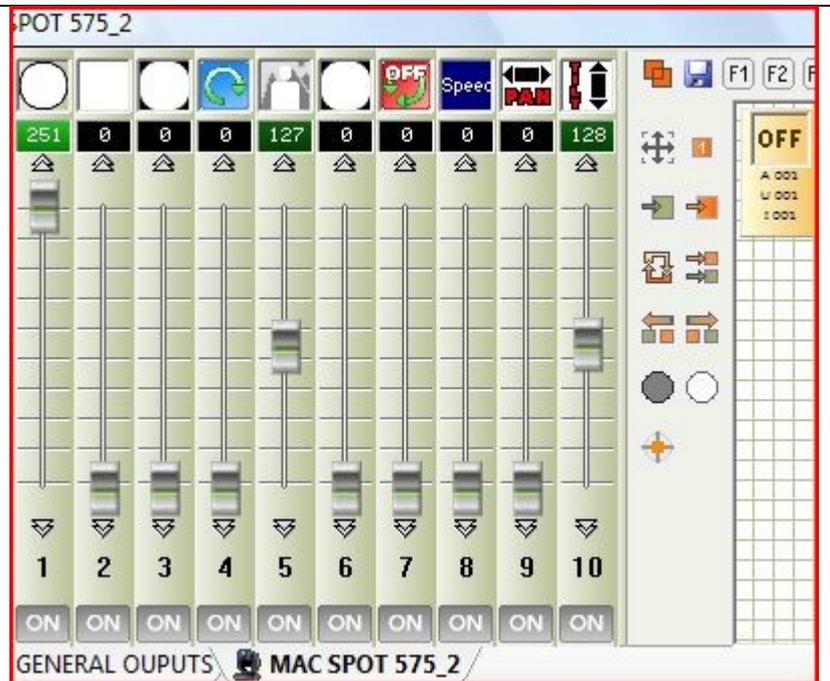
4. Ajoutez un nouveau pas en cliquant sur l'icône +.



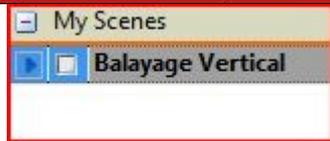
5. Placez vous sur le nouveau pas.



6. déplacer la lyre à l'aide du panneau de contrôle.



6. Lecture de la scène :  
Cliquez sur le carré rouge de manière à obtenir la lecture.



Dans la fenêtre de visualisation vous pouvez constater que le programme ne réalise pas un balayage mais positionne la lyre à 2 endroits distincts.  
Il faut donc effectuer une fondué entre les pas.

|   | Fade Time | Hold Time |
|---|-----------|-----------|
| 1 | 00m01s00  | 00m00s00  |
| 2 | 00m01s00  | 00m00s00  |

Changez les temps :  
fade time (temps de

transition) par 1s et hold time (temps de maintien) par 0s.

Exécuter de nouveau le programme.

|                                       |  |         |
|---------------------------------------|--|---------|
| Appeler le professeur pour vérifier : |  | Heure : |
|---------------------------------------|--|---------|

III. A vous de jouer :

Réaliser le programme balayage horizontal qui permet d'effectuer le balayage de gauche à droite de la lyre.

|                                       |  |         |
|---------------------------------------|--|---------|
| Appeler le professeur pour vérifier : |  | Heure : |
|---------------------------------------|--|---------|