

# Loupiottes : documentation rapide

## Présentation

Loupiottes est un logiciel de contrôle DMX essentiellement tourné vers l'éclairage traditionnel.

Il fonctionne sous Linux. Il peut être installé sur une distribution (nous utilisons Debian, mais cela doit fonctionner sur les autres) ou sous forme d'un LiveCD ou d'une LiveUSB.

En cas d'utilisation sur une distribution, les dépendances sont : mono, alsa, aconnectgui (contrôle midi), gtk-sharp.

L'avantage d'une live c'est quelle ne dépend pas de l'état du pc utilisé puis qu'on n'utilise pas le système d'exploitation installé sur le disque dur, mais celui de la clé ou du CD.

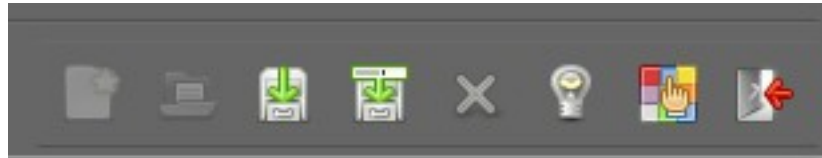
## Caractéristiques :

- Nombre d'univers : limité par le PC
- Nombre de circuit : limité par le PC
- Nombre de séquence, pas ... : limité par la mémoire du PC
- Nombre de boîtier : limité par le nombre de port USB
- Contrôle midi : illimité

## Vue générale



## Barre d'outils droite



De Gauche à droite :

Nouvelle conduite  
Ouvrir  
Enregistrer la conduite  
Enregistrer sous  
Fermer la conduite (mais pas l'appli)  
Afficher aconnect-gui  
Recharger les styles  
Quitter


## Barre d'outils gauche



de gauche à droite :

- Gérer le nombre et le nom des circuits
- Ajouter un séquenceur classique
- Ajouter un séquenceur à macro
- Réafficher toutes les boîtes
- Plein écran
- Configuration des univers, patch
- configuration des boîtiers et interfaces

## Séquenceur général

L'interface du séquenceur général est divisée en deux parties. À gauche, une barre de contrôle avec des boutons de navigation (retour, avance, stop, pause) et un chronomètre réglé sur 142.4. À droite, un tableau de données.

Num	Nom	Durée	Seq 1	Seq 2	Seq 3
1	Noir				
2	Scène 1		1		
3	Scène 2		2	4	
4	Scène 3		1	1	
5	Scène 4	100	3		1
->6			4	3	
7	Fin		1		2

De haut en bas :

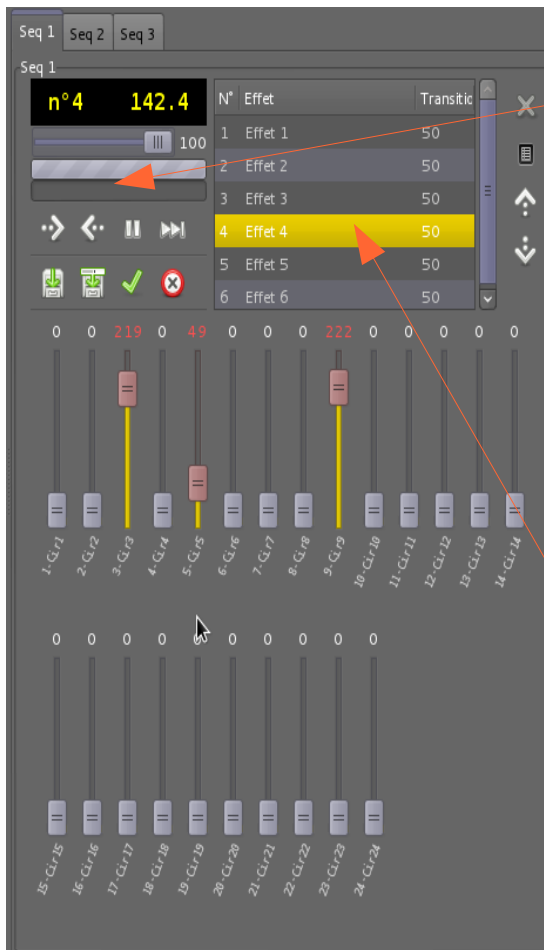
- Pas suivant
- Pas précédent
- Ajouter un pas après le pas sélectionné
- Supprimer le pas sélectionné
- Blackout
- Pause générale
- Chronomètre général
- Grand master

Attention : le séquenceur général pilote des séquenceurs mais pas des circuits.

Pour passer directement a un pas particulier, vous pouvez cliquer sur son numéro (une étoile apparaît) et cliquer sur « pas suivant ».

le paramètre « durée » correspond à la durée en 1/10 s avant de passer au pas suivant automatiquement.

## Séquenceurs



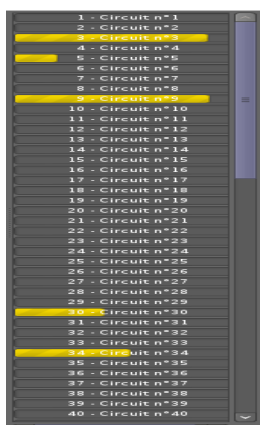
Zone de gauche  
De Gauche à droite et de haut en bas

- Numéro d'effet et chronomètre de l'effet
- Master du séquenceur
- Effet suivant
- Effet précédent
- Pause locale
- Avance rapide en fin de transition
- Enregistrer à la fin
- Enregistrer à la suite
- Modifier l'effet sélectionné
- Supprimer l'effet sélectionné

Zone de droite

- Masquer la fenêtre du séquenceur : un séquenceur masqué fonctionne normalement
- Ajouter des circuits : les circuits ne sont pas nécessairement de numéros consécutifs
- Déplacer l'effet vers le haut
- Déplacer l'effet vers le bas

## Vumètres



Les vumètres visualisent la valeur de sortie de chaque circuit. C'est cette valeur qui est transmise aux dimmer après application du patch.

La valeur est obtenue par la valeur maximale pour l'ensemble des séquenceurs, avec application des masters.

## Exemples 1 :


### Un simple séquenceur


cet exemple donne la possibilité de mettre en œuvre une succession d'ambiance. Le passage d'une ambiance à une autre se fait manuellement, par une séquence midi ou de manière automatique.


Ouvrez l'application



Cliquez sur  et choisissez un nom


Ajoutez des circuits en cliquant sur  puis sur le +. Vous pouvez ajouter des circuits à n'importe quel moment. Vous pouvez donner des noms à vos circuits.



Ajoutez un séquenceur classique en cliquant sur 


Associez des circuits au séquenceur en cliquant sur  du séquenceur. Vous pouvez choisir de ne pas associer tous les circuits. Vous pouvez en enlever ou en ajouter à n'importe quel moment. La validation doit faire apparaître les faders correspondant.

Pour enregistrer un effet :

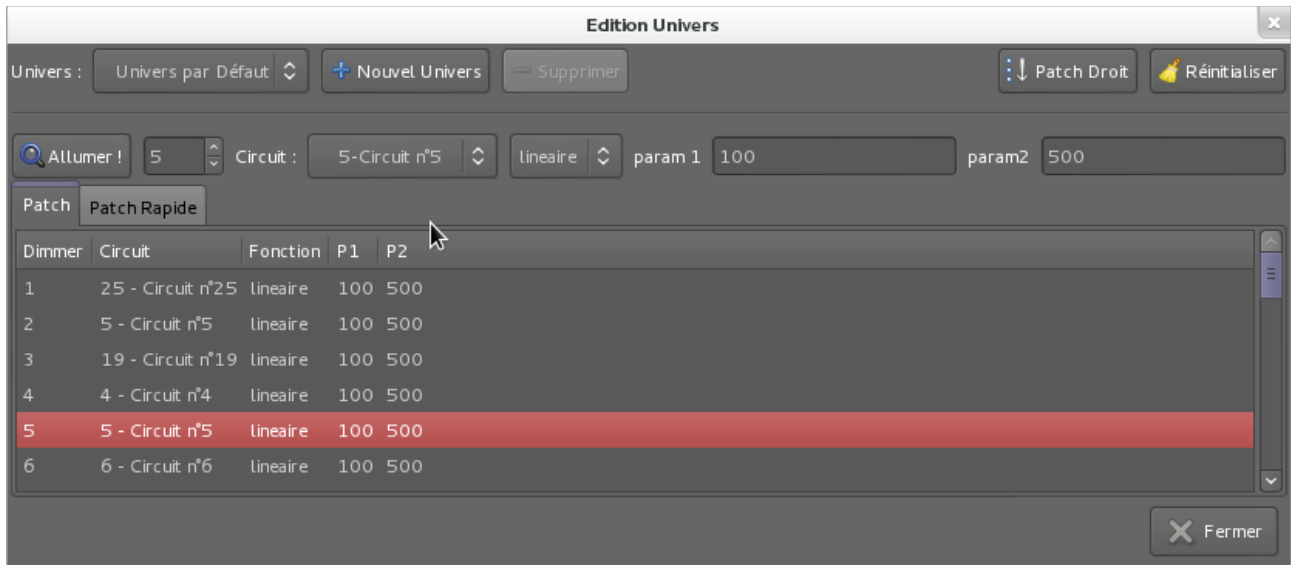
Réglez l'effet aux valeurs souhaitées, le réglage se fait entre 0 et 255.

Enregistrer l'effet en cliquant sur  pour enregistrer en fin de liste. Vous pouvez donner un nom à cet effet. Vous pouvez modifier le temps de transition qui est réglé par défaut à 50 1/10 s. Vous pouvez régler la durée de l'effet en 1/10 s. À la fin de ce temps, le séquenceur passera à l'effet suivant. Une valeur de 0 positionne l'effet sur un changement manuel.

Pour passer en manuel à l'effet suivant cliquez sur  du séquenceur  
Pour passer à un effet sans passer par les intermédiaires (même vers l'arrière), sélectionnez l'effet d'arrivée, il passe en rouge, et cliquez sur  du séquenceur

Pour modifier un effet, visualisez cet effet, modifiez les valeurs avec les faders et enregistrez l'effet avec 

Le patch :



Le patch ce fait univers par univers.

Vous pouvez ajouter des univers même s'ils ne sont pas associés à une interface physique. Le bouton « patch droit » permet d'appliquer un patch par défaut dimmer 1 <=> circuits 1

« Réinitialiser » supprime le patch

Le bouton « Allumer » permet de passer à 100 % le dimmer sélectionné en dessous.

Pour un dimmer on peut sélectionner un circuit. Le paramètre 1 correspond à la valeur maximale, en %, que pourra prendre ce dimmer. Le paramètre 2 permet de régler la courbe quand on choisi autre chose que « linéaire ».

## Exemple 2 :

Plusieurs séquenceurs classiques : utilisation du séquenceur général

On garde l'exemple précédent et on continue.

Ajoutez un séquenceur classique en cliquant sur 

Un onglet apparaît en haut de zone. Cliquez dessus.

Vous ajoutez des circuits comme précédemment. Ce nouveau séquenceur fonctionne comme le précédent. Le passage de l'un à l'autre ce fait par la sélection sur l'onglet. Les deux séquenceurs peuvent avoir des circuits en commun. La valeur transmise correspond à la valeur la plus grande de l'ensemble des séquenceurs.

On peut piloter l'ensemble par l'intermédiaire du séquenceur général.

Ajouter un pas en cliquant sur + du séquenceur général.

Vous pouvez donner un nom a ce pas


Num	Nom	Durée	Seq 1	Seq 2
1	Début		5	
2	Entrée		2	1
3	Sortie	1500		2
4	Nuit		3	3
5	Noir		1	1

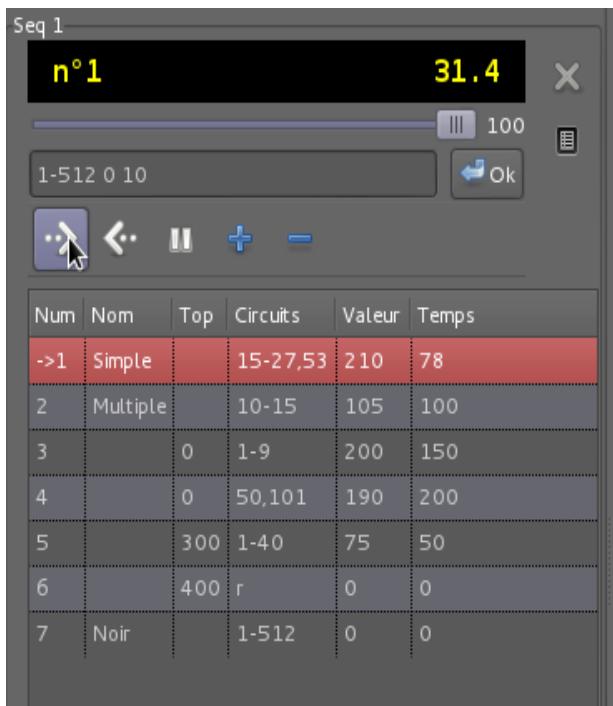
Dans la colonne de chaque séquenceur vous pouvez indiquer l'effet à appeler en remplissant la case avec le numéro de l'effet. Il est possible de laisser la case vide. Le séquenceur correspondant ne change pas d'effet. Il est possible de modifier le temps de transition de chaque séquenceur en indiquant ce temps à la suite du numéro séparé par un « t ». ex : 10t125 permet d'appeler l'effet 10 qui change en 12,5 s  
 La colonne durée permet de régler un temps de passage automatique entre 2 pas.

L'appuie sur + ajoute un pas a la suite du pas sélectionné  
 L'appuie sur - supprime le pas sélectionné  
 Vous pouvez piloter autant de séquenceur que vous le souhaitez.

### Exemple 3 :

On continue avec les exemples précédents.

Ajoutez un séquenceur à macro en cliquant sur 



Num	Nom	Top	Circuits	Valeur	Temps
->1	Simple		15-27,53	210	78
2	Multiple		10-15	105	100
3		0	1-9	200	150
4		0	50,101	190	200
5		300	1-40	75	50
6		400	r	0	0
7	Noir		1-512	0	0

Vous pouvez ajouter un pas en cliquant sur +. L'insertion se fait en dessous du pas sélectionné.

Vous pouvez supprimer le pas sélectionné. Pour que le séquenceur ai un impact, il faut lui associer des circuits comme sur les autres séquenceurs. Quel que soit la programmation faite, seuls les circuits associés seront affectés.

Les colonnes :

Nom : un nom dans cette colonne identifie un pas maître

Top : Temps en 1/10 s a partir du début du pas maître, qui lance le pas. Un 0 signifie la simultanéité, Une case vide attend un passage manuel.

Circuits : liste des circuits affectés. 15-27 signifie de 15 à 27. 50,100 signifie 50 et 101

Valeur : Valeur finale atteindre. Tous les circuits d'un même pas vise la même valeur

Temps : Temps en 1/10 s pour atteindre la valeur.

La case sous le master permet de rentrer un ligne or programmation. La ligne 1-512 0 10 signifie, tous les circuits de 1 a 512 prennent la valeur 0 en 1s. Elle est exécutée par l'appuie sur Ok