

MENU :

1- Lancer le logiciel

2- Choisir une salle :

- **si vous connaissez le nom de la salle**
- **si vous ne connaissez pas le nom de la salle**

3- Afficher la salle choisie dans l'espace de travail (= l'atelier)

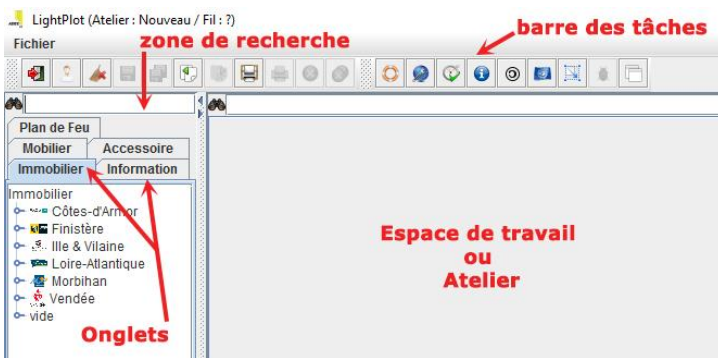
4- Imprimer le plan de la salle

5- Créer un Plan de Feu basique sur la salle choisie

- **Choisir, positionner, orienter un projecteur**
- **Affecter une gélatine à un projecteur**
- **Brancher un projecteur**
- **Affecter un numéro de circuit à un projecteur**
- **Editer le patch**
- **Sauvegarder son travail**

Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

1 Lancer le logiciel



Quelques secondes de chargement ... Agrandissez la fenêtre qui s'ouvre. L'interface apparaît avec sa barre des tâches, une colonne à onglets à gauche, un espace de travail ou « atelier », une case de recherche par nom en haut à gauche.

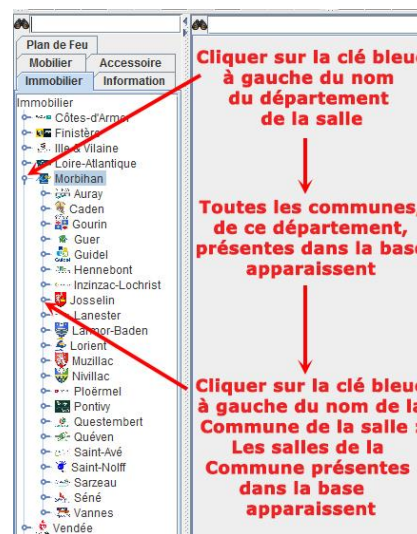
2 Trouver la salle de son choix dans la liste et l'afficher dans l'atelier

Si vous connaissez le nom de la salle :



taper le début du nom de la salle dans la zone de recherche : les salles de même nom ou de nom approchant apparaissent dans la colonne à gauche et se surlignent en bleu.

Si vous ne connaissez pas le nom de la salle :



Chercher son département dans la liste puis le nom de sa commune, classé dans l'ordre alphabétique

Afficher la salle de votre choix dans l'atelier (ici « La Rochette ») :

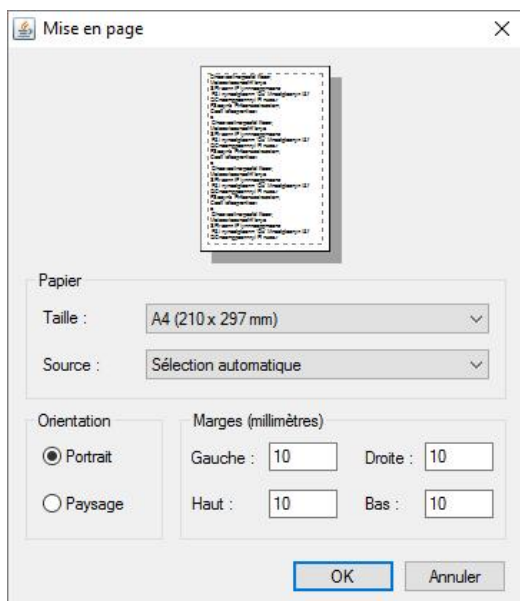
Double-clic sur le nom de la salle : la salle apparaît dans l'espace Atelier (ou cliquer-déposer le nom de la salle dans l'espace Atelier)



(ou clic droit sur le nom de la salle, puis clic gauche sur l'option « Afficher » qui apparaît :



3 Imprimer le plan de la salle



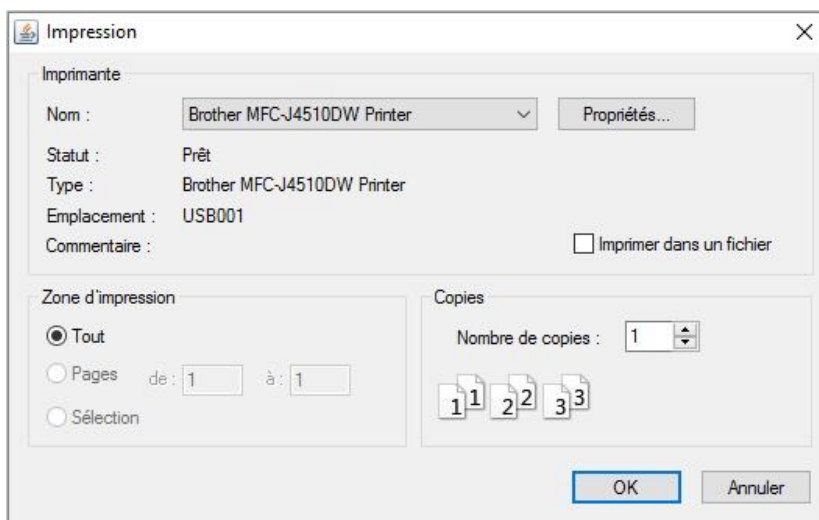
Pour lancer la séquence d'impression :
Clic gauche sur le bouton de paramétrage de l'impression.
La fenêtre ci-contre s'ouvre :

Choisir le format du papier (A4 par défaut)
Choisir l'orientation Portrait / Paysage en fonction de vos besoins. Ici, l'orientation de la salle conduit au choix du format « Portrait »
Régler les marges de la zone imprimée sur la feuille : ici, elles ont toutes été réglées à 10 mm

Selon votre système d'exploitation et votre imprimante, une boîte de dialogue plus ou moins semblable à celle-ci s'ouvre :

Pour imprimer, cliquez sur OK.

Si vous préférez ne pas imprimer tout de suite, vous pouvez cocher la case « imprimer dans un fichier », ce qui vous permet d'enregistrer la vue de la salle sur votre ordinateur dans un fichier sous un format d'impression (.ps ou .prn), et éventuellement de l'éditer en format PDF. Cliquez alors ensuite aussi sur OK.



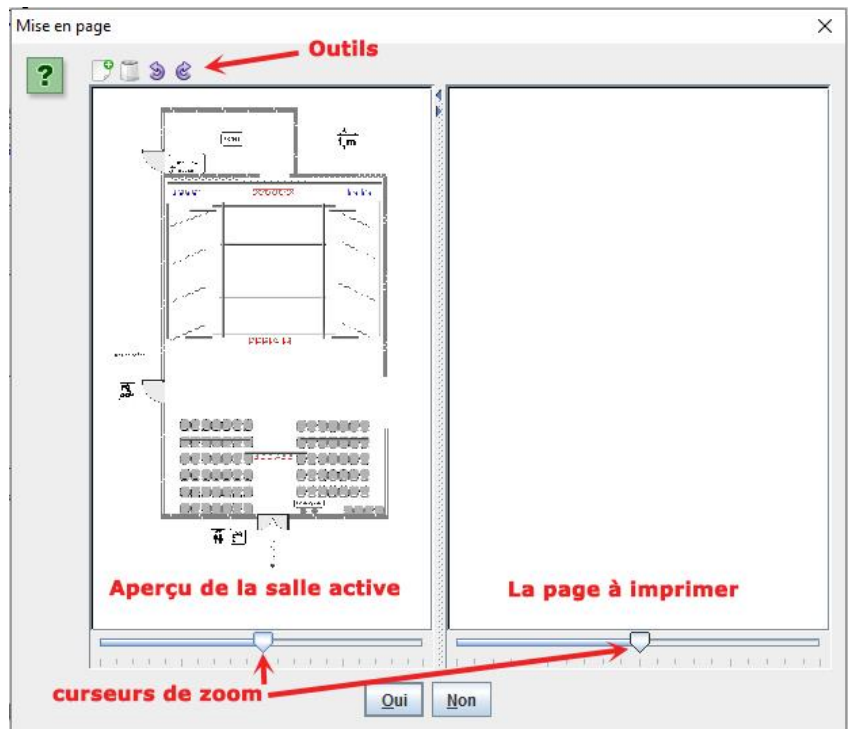
Choisissez les zones que vous voulez imprimer et leur taille :

Après OK, la boîte de dialogue suivante est une boîte de dialogue spécifique au logiciel LightPlot qui va vous permettre de choisir la zone ou les zones de la salle que vous voulez imprimer. Vous pourrez aussi organiser dans la page l'emplacement de la zone ou des zones d'impression à votre convenance : en déplaçant ces zones là où vous souhaitez les voir dans la page ou en agrandissant ou réduisant la grandeur de ces zones pour adapter la vue à la page imprimée. Voici cette boîte de dialogue :

Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

À gauche, vous avez l'aperçu de la salle active dans l'atelier.

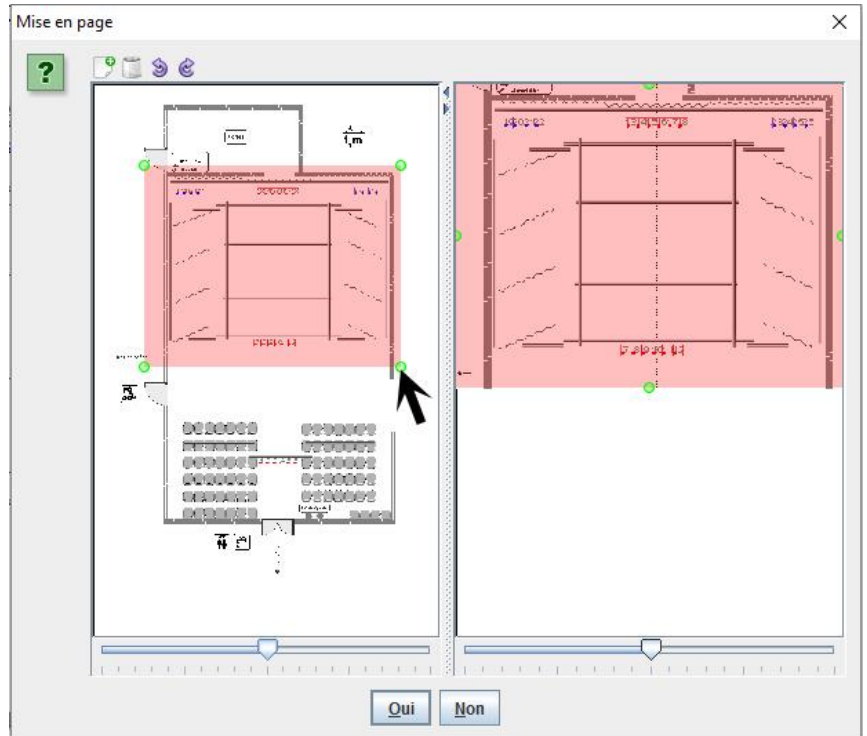
À droite, la feuille à imprimer (ici A4, portrait), pour l'instant vide car aucune sélection ni mise en page n'a été faite.



Sélectionnez dans l'aperçu avec la souris par un cliquer-glisser la zone que vous voulez imprimer. Ainsi :

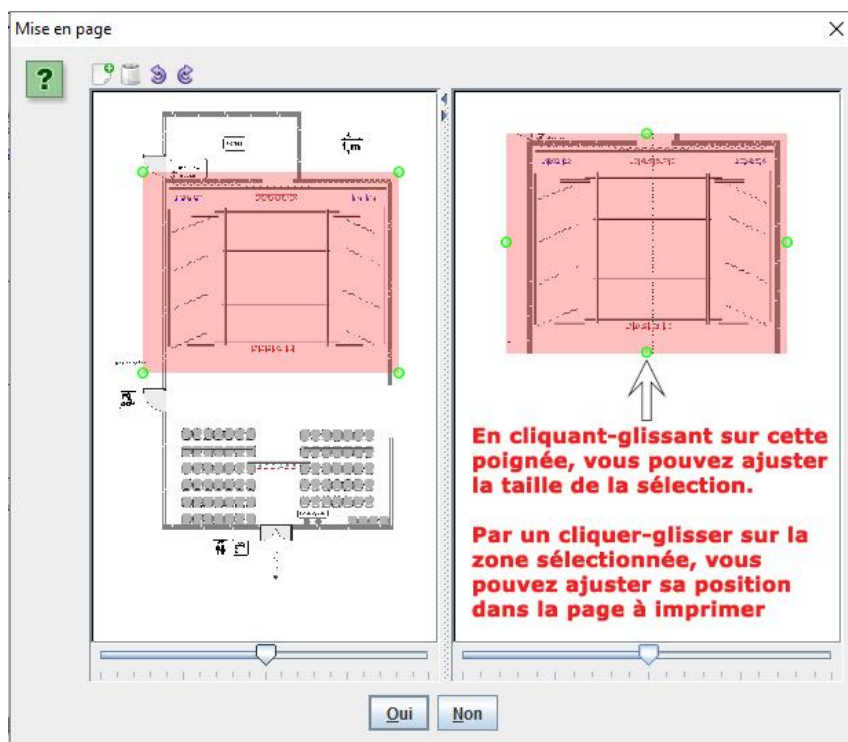
La zone sélectionnée par la souris dans l'aperçu se recouvre d'un voile rouge transparent.

Dès que vous relâchez la souris, la zone sélectionnée dans l'aperçu apparaît dans la zone de la page à imprimer.

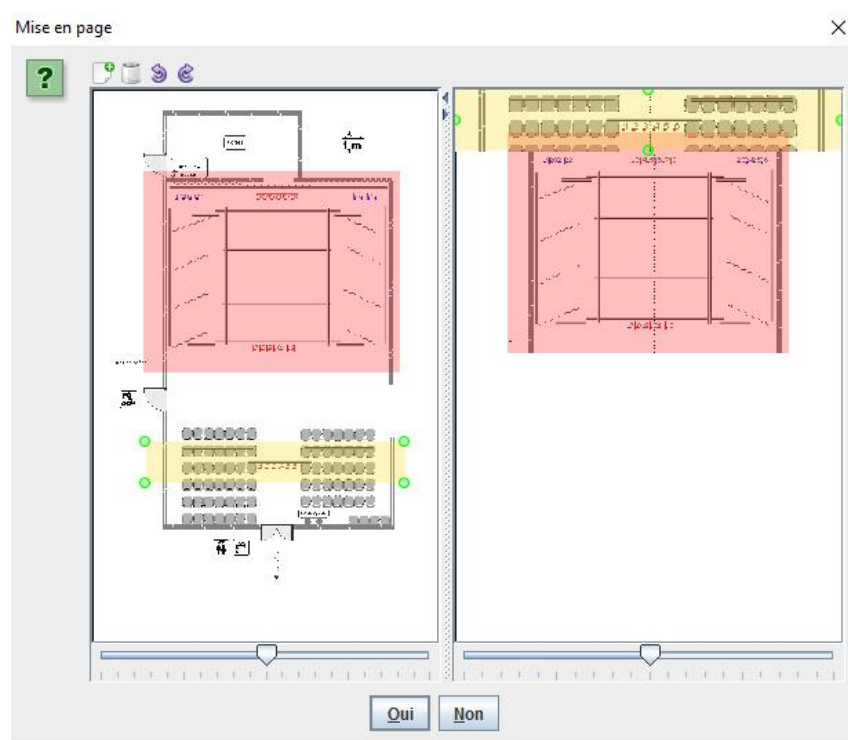


Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

Ajustez la taille et la position de la zone sélectionnée dans la page à imprimer en cliquant-glissant sur la poignée verte au milieu et en bas de la sélection. En cliquant-glissant sur la zone sélectionnée, vous pouvez ajuster la position de la zone réajustée dans la page d'impression :

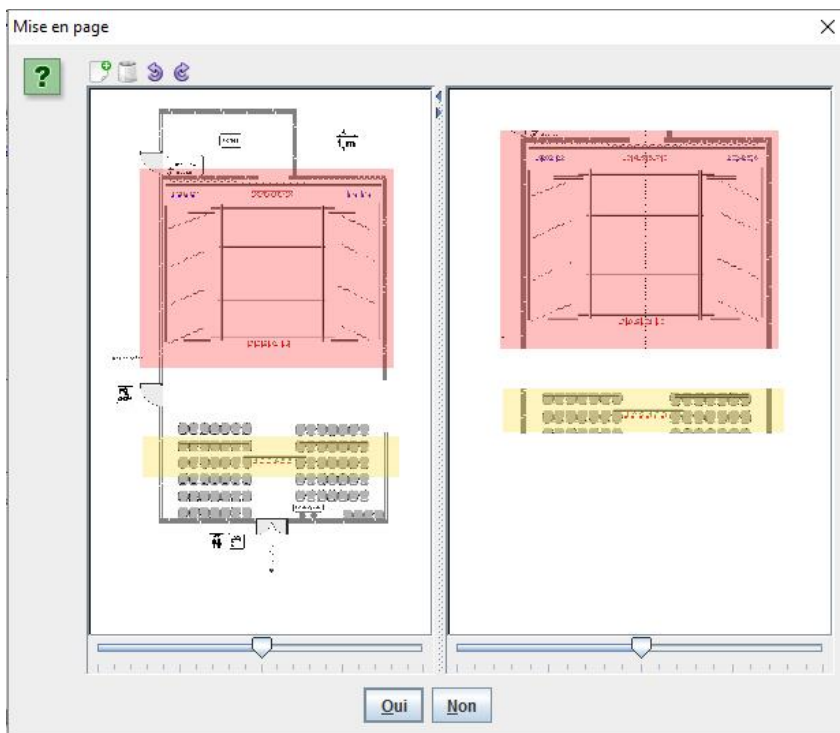


Vous pouvez sélectionner une zone supplémentaire à imprimer : Cliquer sur l'outil « Ajouter une zone » : vous pouvez alors sélectionner une deuxième zone. Tout l'aperçu se colore en jaune. Dans les coins de l'aperçu, des poignées permettent d'ajuster à la souris la taille de la nouvelle zone. En relâchant le bouton de la souris, la deuxième zone sélectionnée apparaît dans la page à imprimer et se superpose à la première zone : déplacez-la et ajustez sa taille comme précédemment. Ainsi :



Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

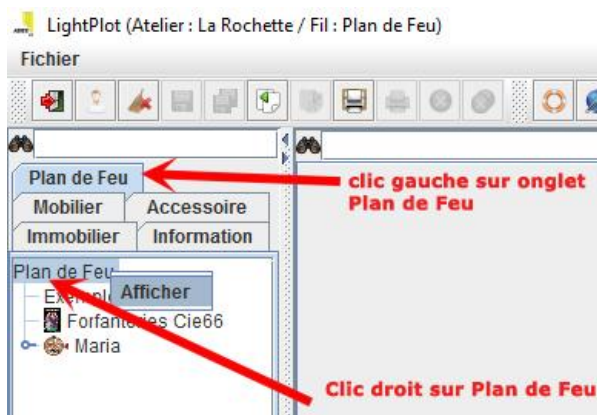
Ajustement et repositionnement de la deuxième zone :



Pour lancer l'impression, cliquez sur le bouton « **Qui** »

4 Créer un Plan de feu basique sur un plan de salle, ici : Théâtre de La Rochette

Clic gauche sur l'onglet « **Plan de feu** » :
Clic droit sur le nom « Plan de Feu » qui apparaît dans la liste par défaut
Vous n'avez qu'une option : **Afficher**. Or, nous voulons **créer** un Plan de Feu.



Nous allons enrichir notre boîte à outils en changeant de rôle dans la barre des tâches : nous allons devenir « **Régisseur** » : Cliquer sur le bouton « **Changer de rôle** » :

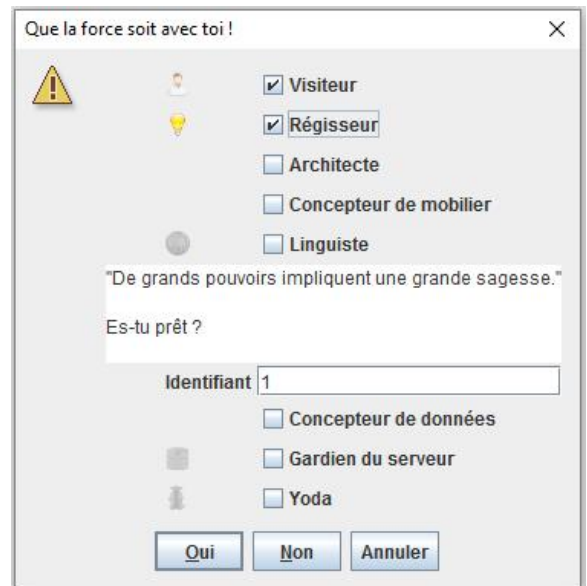


Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

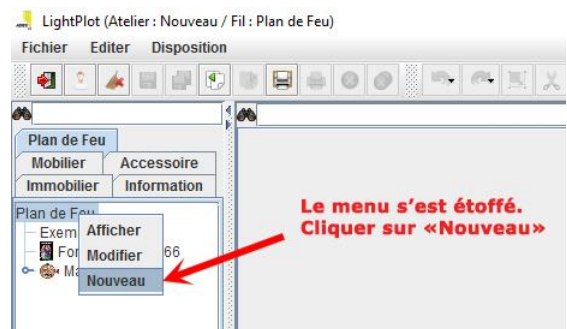
La boîte de dialogue suivante s'ouvre :
La case « **Visiteur** » est cochée par défaut
Cochez la case « **Régisseur** »

Validez votre choix en cliquant sur le bouton
« **Qui** ».

Le nombre d'icônes d'outils dans la barre des tâches a notablement augmenté. Chouette !

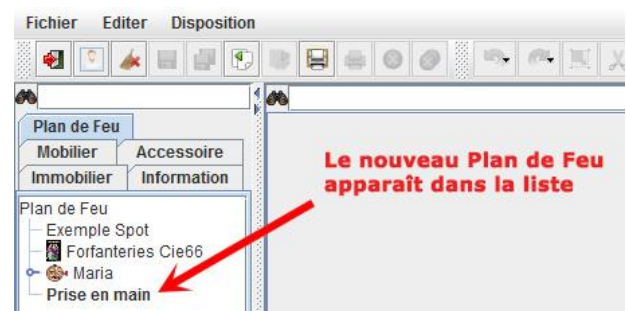


Clic gauche sur l'onglet « **Plan de feu** » :
Clic droit sur le nom « Plan de Feu » qui apparaît
dans la liste par défaut. Le sous-menu s'est enrichi.
Clic gauche sur « **Nouveau** ».

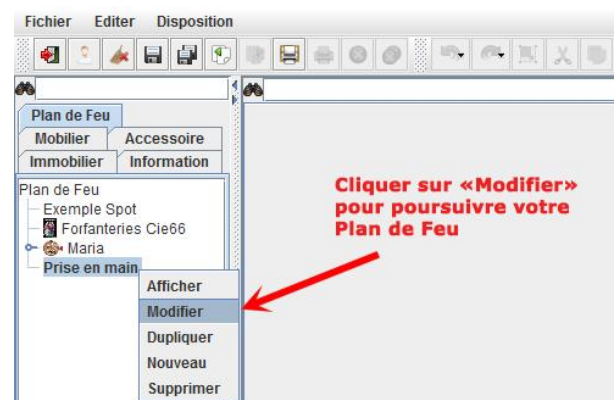


Dans la fenêtre qui s'ouvre, nommez
votre Plan de Feu (nommé « lightplot »
par défaut) : ici, nous l'avons nommé
« **Prise en main** ». Clic sur **OK**

Votre Plan de Feu apparaît dans la liste :



Clic droit sur le nom de votre Plan de Feu :
Clic gauche sur « **Modifier** » dans le sous-
menu qui apparaît.



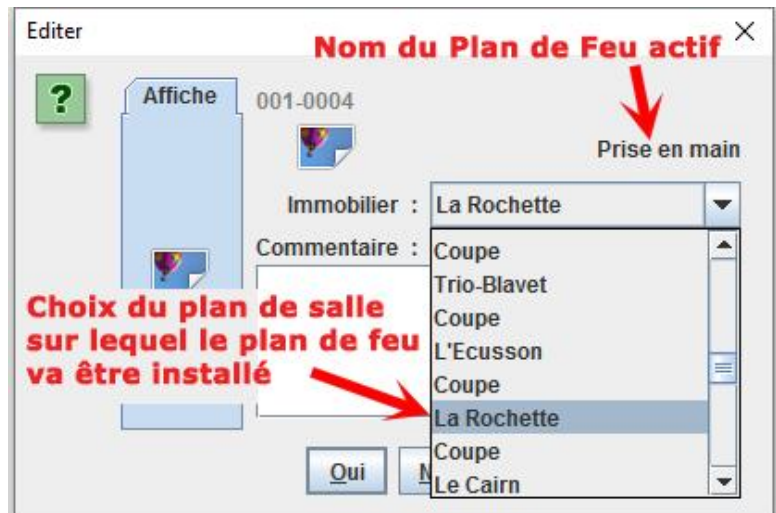
Une boîte de dialogue apparaît :

Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

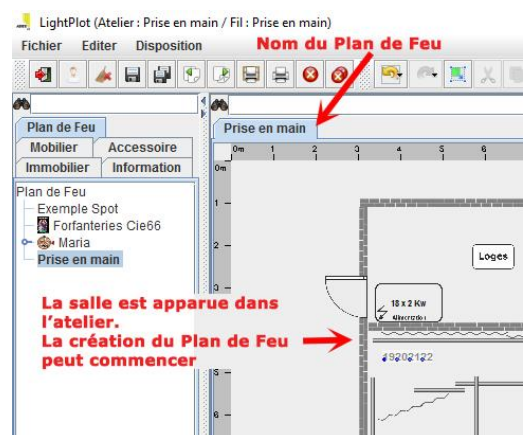
Choisir la salle où vous allez construire votre Plan de Feu :

C'est l'une des fonctionnalités magique de LightPlot : le plan de feu et le plan de salle sont superposés mais néanmoins séparés. Ainsi, vous pourrez transporter l'ensemble des éléments de votre plan de feu sur d'autres plans de salles.

Dans la boîte de dialogue ouverte, cherchez le nom de la salle où vous voulez installer votre plan de Feu, clic gauche sur le nom puis valider avec « **Qui** »



La salle apparaît dans l'Atelier. L'onglet actif dans l'atelier porte le nom de votre premier Plan de Feu. La création du Plan de Feu peut commencer :



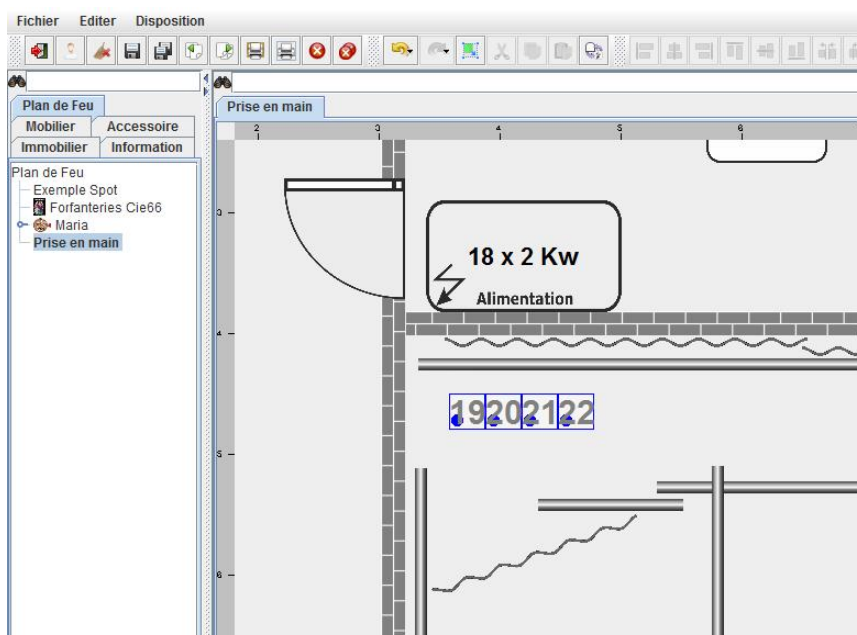
Zoomer sur l'atelier : Pour agrandir (ou réduire) la vue de l'atelier :

Se positionner sur l'espace de l'atelier

Appuyer sur la touche « **Ctrl** », la maintenir enfoncée et actionnez la **molette de la souris** dans un sens ou dans l'autre :



Vue « zoomée » de l'atelier :



Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

Choisir et positionner un projecteur

Clic gauche sur l'onglet « Mobilier »

Clic gauche sur la clé bleue de « Electrique »

La liste des matériels électriques se déroule

Clic gauche sur la clé bleue de « Projecteur »

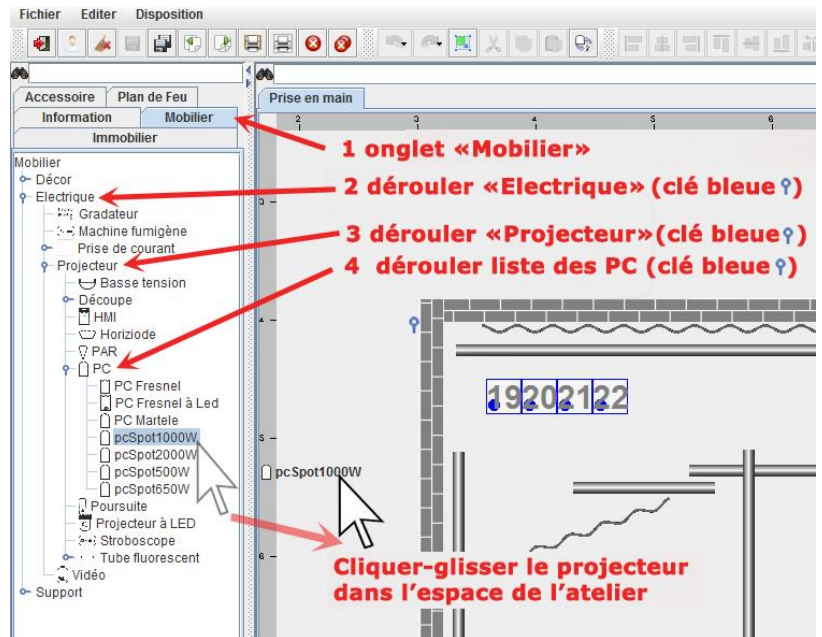
La liste des projecteurs se déroule

Clic gauche sur la liste des PC

La liste des PC se déroule

Sélectionner un PC 1000W

Cliquer-glisser le projecteur dans l'espace atelier

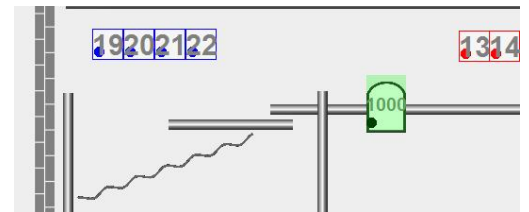


Positionner le projecteur :

Relâcher le bouton de la souris : le projecteur apparaît dans l'atelier là où il a été déposé.

Il apparaît en vert car il est sélectionné

Il contient par défaut une information sur sa puissance (1000 pour 1000 Watts) ainsi qu'un rond noir en bas à gauche : c'est la connexion qui permettra de le brancher.

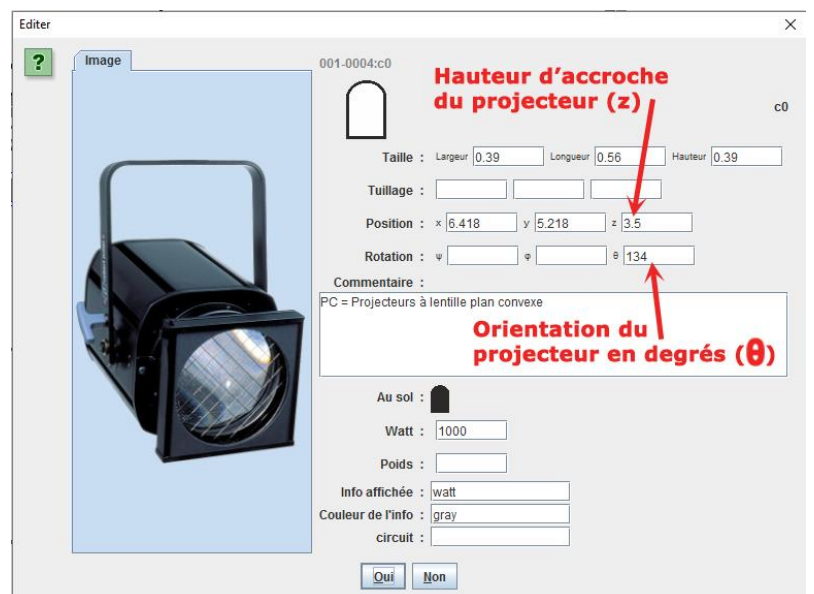


Orienter le projecteur (1) : Pour orienter le projecteur, appuyer sur la touche **Ctrl**, la maintenir enfoncée et faire un cliquer-glisser gauche n'importe où dans l'espace de l'atelier sauf sur le projecteur sélectionné. En cliquant-glissant, le projecteur va se mettre à tourner : relâchez et le projecteur se positionne dans l'orientation qu'il avait quand vous avez relâché.



Orienter le projecteur (2) : Pour orienter le projecteur plus précisément, vous pouvez aussi passer par un menu spécifique en faisant un clic droit sur le projecteur. Un sous-menu se déroule : clic gauche sur « Modifier ». Une boîte de dialogue s'ouvre : vous pouvez notamment régler la hauteur d'accroche en mètres (z) du projecteur et son orientation en degrés (θ).

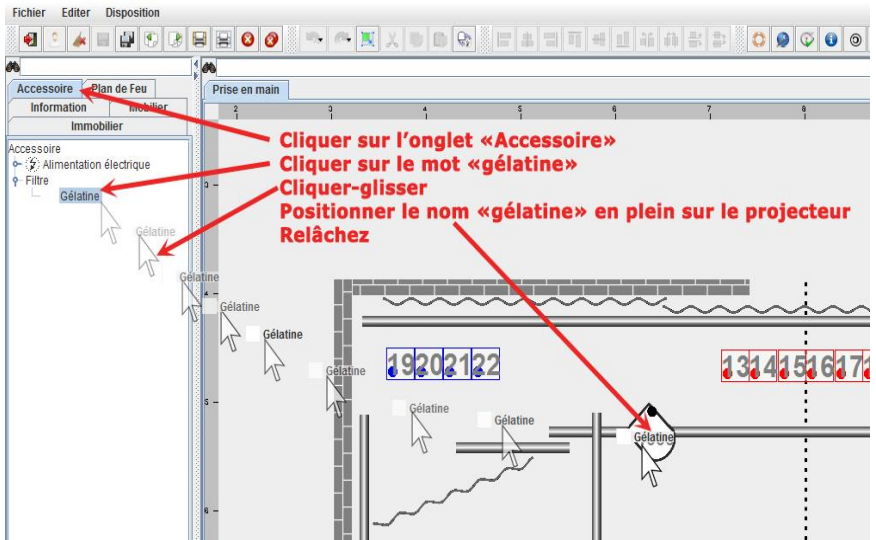
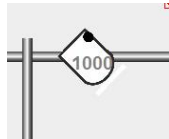
Pour les autres réglages, consulter l'aide complète. Si vous affectez au projecteur une hauteur d'accroche inférieure à 0,20m, celui-ci devient entièrement noir, code couleur indiquant que le projecteur est positionné au sol.



Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

Affecter une gélatine au projecteur :

Aller sur l'onglet « Accessoire »
Clic gauche sur « Gélatine »
Cliquer-glisser jusqu'au projecteur
Relâchez le clic quand le mot gélatine est bien positionné sur le projecteur. La gélatine s'installe automatiquement :



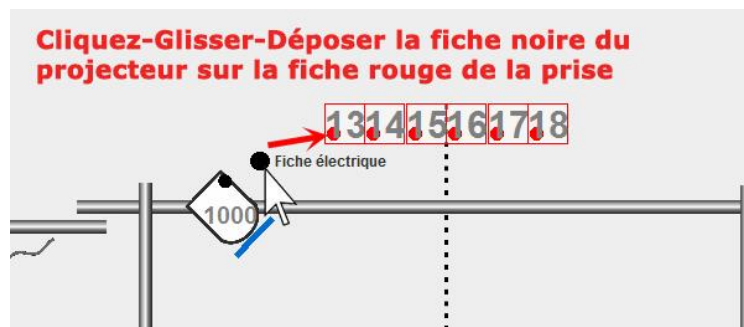
Clic droit sur la gélatine.
Clic gauche, dans le sous-menu qui s'affiche, sur « Modifier »
Une boîte de dialogue s'ouvre :
Renseigner le numéro de référence de la gélatine : pour Lee Filters, inscrivez **LF** suivi du numéro de la gélatine **sans espace**.
Exemple : **LF195**



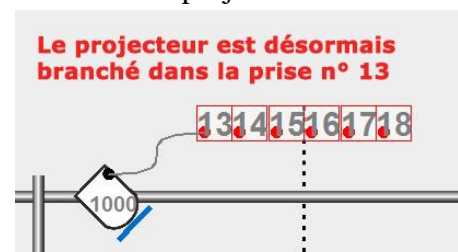
La gélatine affectée au projecteur prend la couleur de son numéro de référence.
Pour supprimer une gélatine, prenez-la en cliquant-glissant et déposez-la dans un espace libre de l'atelier : elle disparaît.

Brancher un projecteur

Pour brancher un projecteur à une prise présente dans la salle :
Clic gauche maintenu sur le petit rond noir inclus dans le projecteur
Puis glisser-déposer le rond noir (Fiche électrique) sur le rond rouge d'une prise



Relâchez : le projecteur est branché.



Pour **débrancher un projecteur**, reprenez son rond noir et relâchez-le dans un endroit libre de l'espace atelier. Le projecteur est débranché et prêt à être rebranché ou non sur une autre prise.

Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

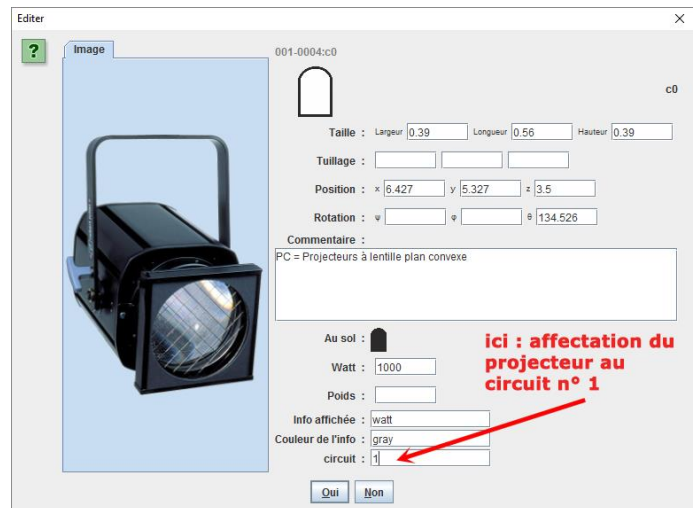
Affecter un projecteur à un numéro de circuit

Clic droit sur le projecteur

Clic gauche sur « **Modifier** » dans le sous-menu qui s'affiche

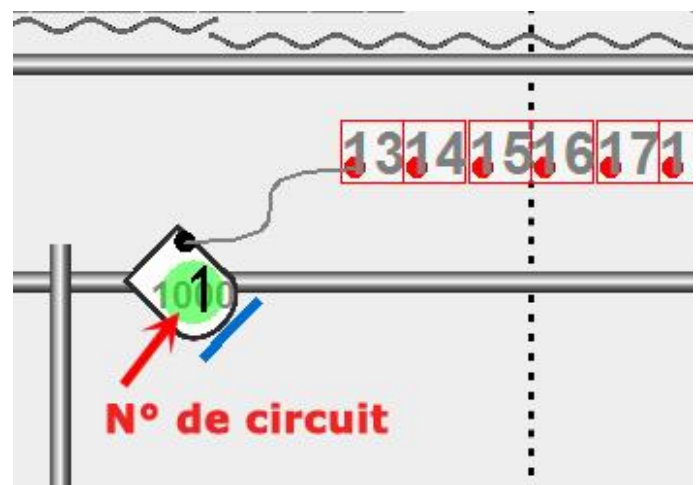
Affecter un numéro de circuit dans la case réservée à cet effet

Validez avec « **Qui** »



Le numéro de circuit s'inscrit sur le projecteur :

Des projecteurs branchés sur des prises différentes (lignes) peuvent recevoir le même numéro de circuit (circuit console) : ils seront ainsi couplés et commandés par le même curseur à la console. Il convient de s'assurer que la somme des puissances des projecteurs couplés est inférieure à la puissance tolérée par le circuit du gradateur où ils seront branchés (voir fiches n° 7.1 à 7.5 [ici](#))



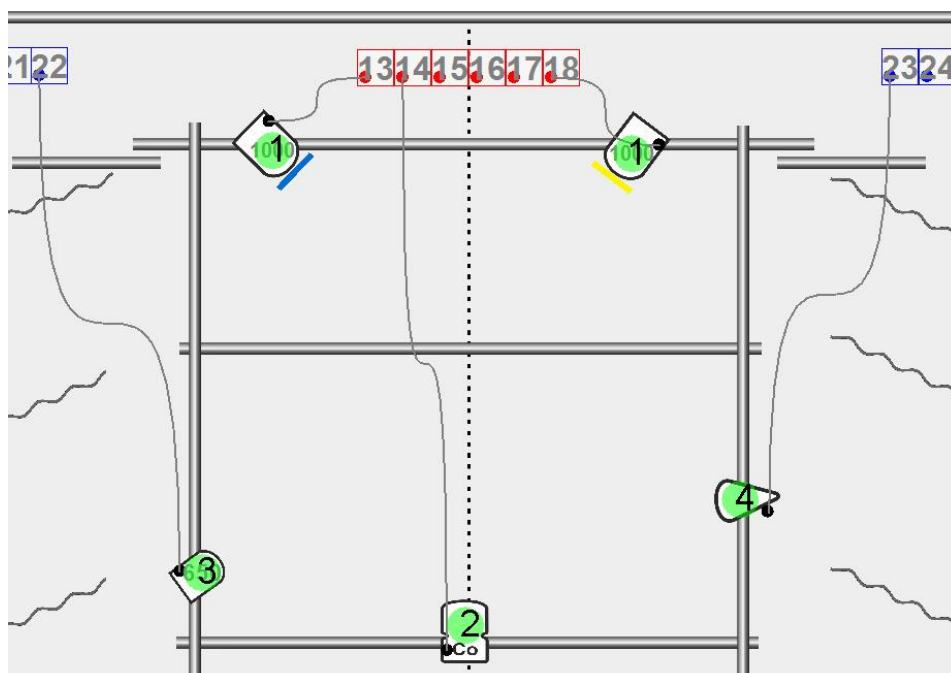
Rajoutons de la même manière que précédemment :

1 PC 1000 (ligne 18, circuit 1, gélatine LF101),

1 PC 650 (ligne 22, circuit n°3),

1 PAR 64 (ligne 23, circuit n° 4),

1 Découpe courte (ligne 14, circuit n°2), ce qui va donner :



Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

Editer le patch

Tous les projecteurs étant branchés et affectés à un circuit, on peut éditer le patch, c'est le résumé des correspondances entre les lignes électriques de la salle avec les circuits de la console qui commandera la conduite lumière du spectacle.

Barre des tâches : bouton « **Patch** » :



Situé ici sur la barre des tâches :



Ce qui donne :

Première ligne : il y a 4 circuits.

Le circuit 1 cumule 2 Kwatts, sur deux lignes de salle (13 et 18)

Le circuit 2 n'est pas renseigné au niveau des Kwatts car la puissance n'a pas été renseignée dans le menu du projecteur. Il alimente la ligne 14 de la salle

Le circuit 3 comporte un 650 W sur la ligne 22
Le circuit 4 est non renseigné au niveau puissance, pour la même raison que le circuit 2

Circuit	1	2	3	4	
Ligne	13, 18	14	22	23	
Watt	2 k	0	650	0	
Ligne	13	14	18	22	23
Circuit	1	2	1	3	4
Watt	1 k	0	1 k	650	0

Non connecté
Court-circuit
Sans circuit

Si je renseigne la puissance des projecteurs des circuits 2 et 4, et si je débranche le projecteur du circuit 3, cela va donner le patch suivant :

Il y a 3 circuits.

Le circuit 1 n'a pas changé

Le circuit 2 alimente toujours la ligne 14 avec une puissance de 1,2 Kwatts

Le circuit 3 est déclaré « non connecté »

Le circuit 4 alimente toujours la ligne 23 mais sa puissance est désormais connue : 1kw.

Circuit	1	2	4	
Ligne	13, 18	14	23	
Watt	2 k	1,2 k	1 k	
Ligne	13	14	18	23
Circuit	1	2	1	4
Watt	1 k	1,2 k	1 k	1 k

Non connecté : 3
Court-circuit
Sans circuit

Quand un circuit est attribué à un projecteur non branché, le fond coloré du numéro de circuit passe du vert à l'orange, ainsi :



Pour des renseignements plus pointus et précis, consulter le manuel d'utilisation :

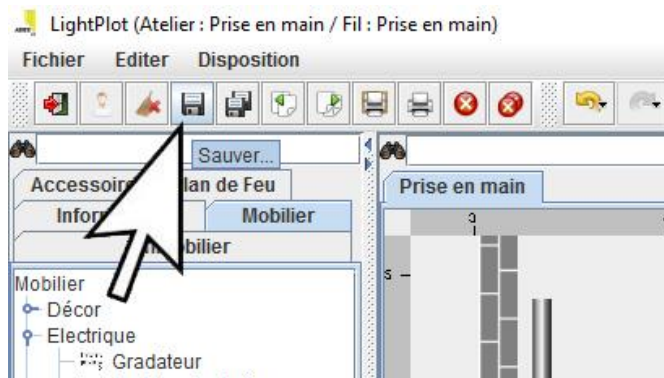


Prise en main rapide : créer un plan de feu basique dans une salle / version 09/08/2016

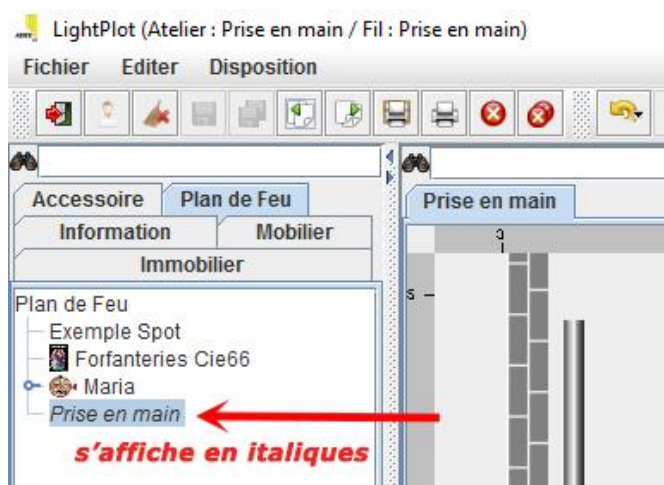
Sauvegarder son travail :

Dans la barre des tâches :

Cliquer sur l'icône d'enregistrement pour sauvegarder l'onglet actif dans l'atelier (ici « Prise en Main ». Si voulez sauvegarder l'ensemble des onglets ouverts dans l'atelier, cliquer sur la double icône de sauvegarde placée à côté.



Une fois sauvegardé, le nom de votre travail s'affiche en italiques dans la colonne de gauche :



BONS PLANS DE FEU !!!