

Ray Console

Q-Ray Console 24 Q-Ray Console 36

Manuel

Version 2.2

Le fabricant se réserve le droit d'apporter des modifications afin d'améliorer le fonctionnement de l'appareil. Veuillez visiter rayconsole.com pour télécharger la dernière version..

PXM Trade GmbH
Rennemattenweg 13
79576 Weil am Rhein
Germany
rayconsole.com



Introduction

Ce manuel contient une description exhaustive de toutes les fonctions de la Ray Console. Il couvre les fonctionnalités du matériel, du logiciel et de la boutique en ligne et fournit des introductions à divers aspects techniques de l'éclairage de scène. Il est conçu comme une référence, où chaque partie peut être lue indépendamment de l'ensemble. Le manuel sera mis à jour en permanence au fur et à mesure de l'extension modulaire du logiciel de la Ray Console. Si vous remarquez des problèmes ou des possibilités d'amélioration, n'hésitez pas à nous contacter.

Comment utiliser ce manuel

Dans ce Manuel, les conventions suivantes sont utilisées:

Colour - Les boutons de l'écran tactile sont écrits en gras

[Delete] - Les boutons mécaniques et les faders sont indiqués entre crochets et en gras

Help Overlay - Les dialogues sur l'écran tactile sont écrits en italique

Light / Colour / Picker - Les emplacements sur l'écran tactile sont écrits sous forme de séries de boutons séparés par des barres obliques

- Les hachages sont utilisés pour indiquer un nombre inconnu.

Utilisation prévue

Ray Console a été conçu pour contrôler tout type de technologie d'éclairage via DMX signal, ArtNet et sACN, p. ex. lampes conventionnelles, moving lights, LEDs, vidéos ou autres médias.

Toute autre utilisation n'est pas prévue et peut entraîner des dommages matériels ou corporels.

PXM Trade GmbH n'accepte aucune responsabilité pour tout dommage causé par l'utilisation de la console non prévue.

Table de matières

- [Manuel](#)
 - [Introduction](#)
 - [Comment utiliser ce manuel](#)
 - [Livraison](#)
 - [Avis de livraison](#)
 - [Contenu du paquet](#)
 - [avertissements relatifs à l'alimentation](#)
 - [Disposition](#)
 - [Versions de la Ray Console](#)
 - [Présentation des connecteurs](#)
 - [Détails des Connecteurs](#)
 - [Buttons et Faders](#)
 - [Device Fader Statut](#)
 - [Layout for Views](#)
 - [Layout pour les Dialogues](#)
 - [Trouver de l'aide](#)
 - [Retour à Light View](#)
 - [Accès Settings](#)

- [Comptes d'utilisateurs](#)
- [Se connecter à Internet](#)
- [Se connecter ou s'inscrire](#)
- [Patching](#)
- [Ajout Devices](#)
- [DMX Adresse](#)
- [Fader et Page](#)
- [Device propriétés](#)
- [Light Layout](#)
- [Personnaliser le Device](#)
- [Contrôler les attributs](#)
- [Device Symbol](#)
- [Copy et Paste](#)
- [Couleur](#)
- [Colour Picker](#)
- [Colour Tiles](#)
- [Colour Faders](#)
- [Colour Espace](#)
- [Position](#)
- [Position Picker](#)
- [Position Joystick](#)
- [Position Faders](#)
- [Beam Picker](#)
- [Beam Faders](#)
- [Beam Explained](#)
- [Gobo](#)
- [Gobo Picker](#)
- [Gobo Faders](#)
- [Memories](#)
- [Créer Memories](#)
- [Jouer des Memories](#)
- [Modifiez vosres Memories](#)
- [Personnalisez Memories](#)
- [Suppression des Memories](#)
- [Sequences](#)
- [Sauvez Sequence Steps](#)
- [Modifiez votre Sequence](#)
- [Modifiez vosres Steps](#)
- [Jouez Sequences](#)
- [Step Timers](#)
- [Personnalisez Step](#)
- [Personnalisez Sequences](#)
- [Supprimer Sequences](#)
- [Media](#)
- [Qu'est-ce que les médias ?](#)
- [Ajout de Media](#)
- [Jouer Media](#)
- [Commencer Media de Memories et Steps](#)
- [Shows/Spectacle](#)

- [Sauver les spectacles](#)
- [Charger Shows](#)
- [Backup et transférer des spectacles](#)
- [Modules](#)
- [Acheter ou s'abonner à des modules](#)
- [Choisissez Modules](#)
- [Permettre l'accès à Modules](#)
- [Options](#)
- [Options View](#)
- [Sauver les spectacles](#)
- [Desk Brightness/Luminosité du bureau](#)
- [Manuel](#)
- [Light Layout](#)
- [Fades & Masks](#)
- [Remember Previous](#)
- [Settings](#)
- [Settings View](#)
- [Charger Shows](#)
- [Changer de langue](#)
- [Serrure Console](#)
- [Network/Réseau](#)
- [ArtNet et sACN](#)
- [Patching](#)
- [Device Template Editor](#)
- [Créer un device nouveau](#)
- [Modifier un device existant](#)
- [Importer un nouveau device](#)
- [Submasters](#)
- [User Account/Compte utilisateur](#)
- [Owner Accounts/Comptes du propriétaire](#)
- [Quelle est la différence entre un compte de paramètres propriétaire et utilisateur?](#)
- [Settings Access Profiles/Paramètres Profils d'accès](#)
- [Mes Modules](#)
- [Update/Mise à jour](#)
- [Réinitialiser Console](#)
- [Réinitialiser le mot de passe](#)
- [Template Shows/Modèles de spectacles](#)
- [Glossaire](#)
- [Déclaration de conformité](#)

Livraison

- [Contenu du paquet](#)
- [Avis de livraison](#)
- [avertissements relatifs à l'alimentation](#)

Avis de livraison

Lorsque Ray Console arrive, veuillez vérifier que l'emballage n'est pas endommagé. Déballer ensuite la Ray Console et vérifiez qu'elle n'a pas été endommagée pendant le transport. Si vous constatez des

dommages liés au transport, contactez immédiatement le transporteur ou le détaillant et faites les réclamations nécessaires.

Contenu de l'emballage

Votre nouvelle Ray Console sera livrée avec les éléments suivants. Veuillez vous assurer qu'ils sont tous présents et non endommagés:

Q-Ray Console

Alimentation électrique

Flight Case

Lumière (Littlite)

Quick-Start Manuel



Flight Case



Alimentation électrique

Avertissements concernant l'alimentation électrique

La console dispose d'un bloc d'alimentation universel qui peut fonctionner avec des tensions comprises entre 100 et 240 volts dans une plage de fréquence de 50 à 60 Hz. Avant de connecter le bloc d'alimentation à l'alimentation électrique, vérifiez que la tension est comprise dans les plages spécifiées.

CE SYSTÈME DOIT ÊTRE RELIÉ À UN CONDUCTEUR DE TERRE DE PROTECTION.

Remarque: Toutes les connexions doivent être effectuées lorsque les composants du système sont hors tension, sinon les composants du système pourraient être endommagés.

Disposition

- [Versions de la Ray Console](#)
- [Buttons et Faders](#)
- [Layout for Views](#)
- [Trouver de l'aide](#)
- [Layout pour les Dialogues](#)
- [Retour à Light View](#)

Versions de la Ray Console

Il y a deux versions différents pour la Ray Console: Q-Ray Console 24 et Q-Ray Console 36. Dans ce manuel, nous ferons référence à la Q-Ray Console 36 et mentionnerons les éventuelles différences avec la Q-Ray Console 24. Vous trouverez ci-dessous un aperçu de la principale différence entre les deux consoles :

Q-Ray Console 36

24 Fader de Device

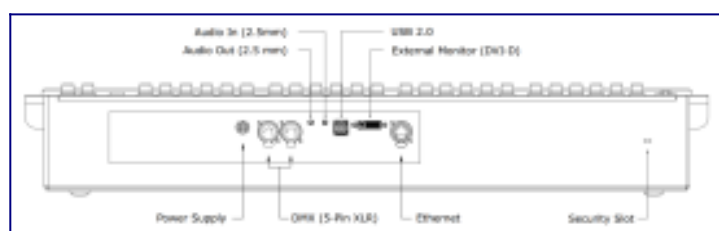
12 Fader de Mémoires

Q-Ray Console 24

18 Fader de Device

Fader de Mémoires

Présentation des connecteurs

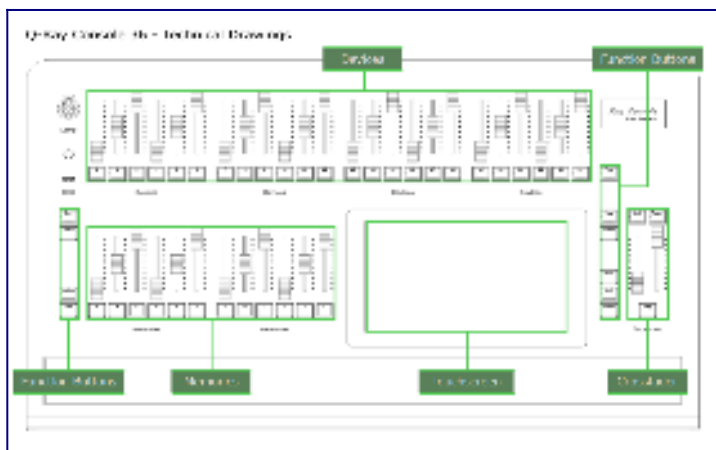


Les mêmes connecteurs se trouvent à l'arrière de Q-Ray Console 24 et Q-Ray Console 36. Le tableau ci-dessous présente chaque connecteur, la norme du connecteur, le facteur de forme spécifique du connecteur et ce à quoi le connecteur est destiné.

Détails des Connecteurs

Power Supply	12V, 5A	4 Pin Power DIN	Fournit l'énergie nécessaire au fonctionnement de la Ray Console
DMX 1	DMX512	5 Pin XLR	Transmet des messages de contrôle aux dispositifs
DMX 2	DMX512	5 Pin XLR	Transmet des messages de contrôle aux dispositifs
Audio In	TRS	3.5mm	Envoi d'un signal audio à la console pour les fonctions de sonorisation et d'éclairage
Audio Out	TRS	3.5mm	Ecouter des pistes audio directement à partir de la console
USB (top)	USB 2.0, 0.5A	Type A	Connexion de matériel externe à la console
USB (back)	USB 2.0, 1.0A	Type A	Connexion de matériel externe à la console
External Monitor	DVI	DVI-D	Affichage d'informations supplémentaires ou lecture d'une vidéo
Ethernet	Internet, IP, ArtNet, sACN	RJ45	Connexion à l'internet ou à des réseaux de contrôle d'éclairage basés sur l'IP
Lock	Kingston	Security Slot	Fixer la console de manière à ce qu'elle ne puisse pas être déplacée

Buttons et Faders



Devices: Un bouton device est attribué à chaque dispositif patché, p.ex. **[3]**, et fader. Le fader contrôle l'intensité du dispositif tandis que le bouton est utilisé pour sélectionner le dispositif afin de modifier les attributs tels que la couleur, la position...

Memories: Chaque mémoire sauvegardée est associée à un bouton de mémoire, p.ex. **[C]**, et fader. Le fader contrôle proportionnellement l'intensité des dispositifs sauvegardés tandis que le bouton permet de sélectionner la mémoire pour la revoir ou la modifier.

Sequence: Le fader de gauche supprime l'intensité des dispositifs de l'étape actuelle tandis que le fader de droite ajoute l'intensité des dispositifs de l'étape suivante. Le **[Seq]** bouton peut exécuter des fades automatiquement, dont **[Pause]** puis fait une pause et **[Back]** exécute le fade en arrière

Actions: Les boutons suivants ont des actions spécifiques:

[Copy] - Copie les attributs d'un device, memoire, step, etc...

[Paste] - Coller les attributs d'un device précédemment copiés vers un device, une mémoire précédemment copiée vers une nouvelle mémoire ou étape, etc...

[Save] - Sauvegarder le spectacle actuel sur la scène comme un souvenir ou un pas de séquence.

[Update] - Mettre à jour une mémoire ou un pas de séquence existant en changeant les attributs des dispositifs de brillance.

[Free] - Renvoie l'intensité des devices dont l'intensité a été remplacée par le fader du device, le plus élevé étant prioritaire.

[Help] - Afficher des informations brèves et utiles sur la visualisation ou le dialogue en cours sur l'écran tactile.

[Guide] - Affichez des informations détaillées sur la visualisation ou le dialogue en cours sur l'écran tactile.

[Undo] - Accédez à l'options view où se trouve une liste des dernières actions et appuyez sur Undo pour annuler la dernière action effectuée.

[Del] - Remettre tous les attributs d'un dispositif à leur valeur par défaut, supprimer une mémoire, supprimer une étape, etc....

[Home] - Revenir en arrière d'un écran sur l'écran tactile ou appuyer longuement pour revenir à Light View

Device Fader Statut

La position de chaque device fader (la ligne supérieure des faders) vous donne des informations utiles sur le fader et les devices. La position des faders du device est indiqué sur le bouton physique sous le fader et dans le coin supérieur gauche du symbole du device où le fader est affiché. Les device fader position sont:

- White - Un device est connecté au fader
- Cyan - Une memoire est à l'origine de l'intensité du device (montré via light guides)
- Magenta - Une séquence provoque l'intensité du device (montré via the light guides)
- Red - Le device fader à remplacé (capturé) la sortie d'une mémoire ou d'une séquence (appuyez sur **[Free]** pour annuler)
- Blue - Le device fader a été paginé et le fader doit être déplacé pour correspondre à la sortie du devcie (montré via the light guides) pour reprendre le contrôle du device
- Green- Le device a été sélectionné et fonctionne (e.g. Colour, Position, etc..) sur Light View peut être utilisé pour définir ses attributs
- Off - Aucun device n'est patché

Layout for Views

The Light, Sequence, Memory, Media, Audio and Settings view in the Ray Console software has the same general layout. This layout contains:

View Layout

Title Bar - Gives access to options and settings as well as dropdowns to change fader pages

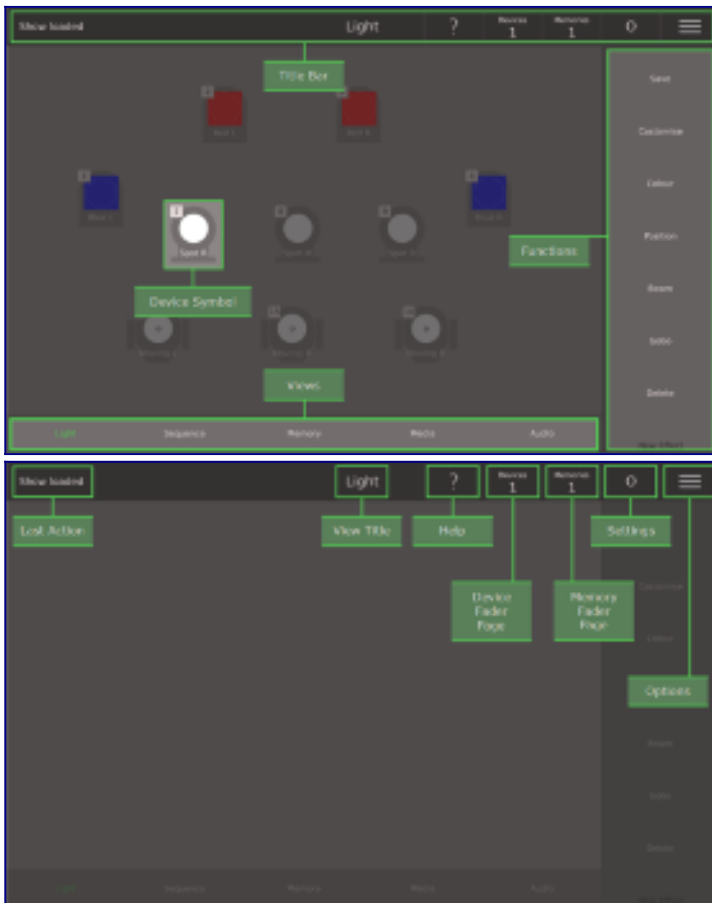
Device Symbols - Includes name, type and attributes of one patched device on the current device page

Functions - Opens dialogues or performs actions specific to the current view

Views - Select another view

View Title Bar

- Last Action** - Displays the last action done on the console. A complete list is in the *Options View*
- View Title** - Displays the name of the current view (also highlighted in green at the bottom)
- Help** - Displays the help overlay giving general information about how to use the view
- Devices Page** - Changes which page of devices is controlled by the top row of faders (only shown if more than one device page exists)
- Memories Page** - Changes which page of memories is controlled by the bottom row of faders
- Settings** - Quick settings access and lock settings (only shown if the settings is unlocked)
- Options** - Displays the options view with functions: Save Show, Light Layout, Desk Brightness, Flash, Go etc....



Layout pour les Dialogues

Chaque dialogue du logiciel Ray Console a la même disposition générale, bien que certains dialogues aient des boutons plus ou moins standard. Voici un aperçu de cette disposition :

- Back** - Retourne au dialogue précédent ou, s'il n'y a pas de dialogue précédent, ferme le dialogue.
- Help** - Affiche la superposition d'aide donnant des informations générales sur la façon d'utiliser le dialogue.
- Close** - Ferme le dialogue et tous les dialogues précédents pour revenir à la vue.
- Information** - Un bref conseil sur la façon d'utiliser le dialogue
- Finished Using Dialogue** - Habituellement, le bouton Apply ou Close est utilisé lorsque vous avez terminé d'utiliser la boîte de dialogue.

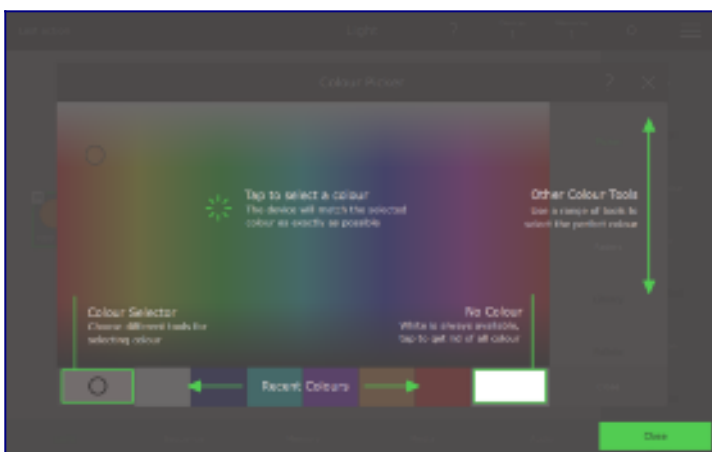


Trouver de l'aide

Ray Console a l'aide dont vous avez besoin, quand et où vous en avez besoin. Pour commencer à travailler rapidement sur une vue ou un dialogue spécifique, appuyez sur le **?** de l'écran ou sur le bouton **[Help]** ce qui affichera une superposition avec quelques conseils de départ. Pour obtenir des informations spécifiques mais un peu plus approfondies, appuyez sur le bouton **[Guide]** qui vous présentera quelques pages d'informations, y compris des informations techniques de base. Si vous avez besoin d'informations plus détaillées, veuillez consulter ce manuel.



Bouton Help et Guide



Colour Picker Help Overlay

Retour à Light View

Si vous vous perdez dans le logiciel ou si vous ne savez pas comment fermer un dialogue, appuyez simplement sur le bouton **[Home]**. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton **[Home]**, un dialogue se ferme ou une page est modifiée. Pour revenir à the *Light View*, il suffit d'appuyer sur le bouton **[Home]** jusqu'à ce que vous reveniez à *Light View*.



Bouton Home



Light View

Accès Settings

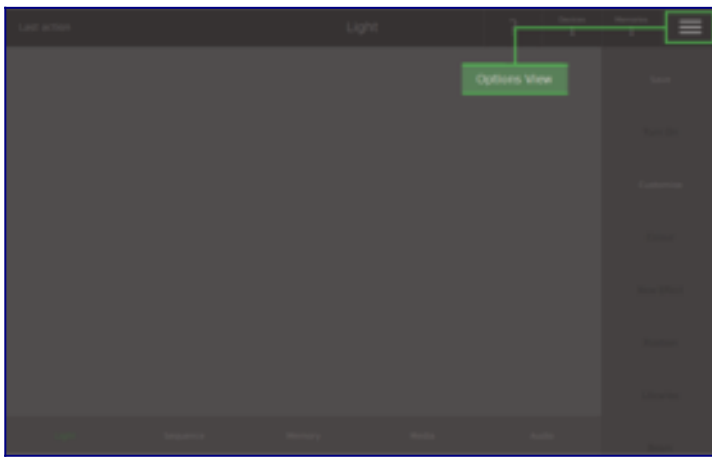
- [Se connecter à Internet](#)
- [Se connecter ou s'inscrire](#)
- [Comptes d'utilisateurs](#)

Comptes d'utilisateurs

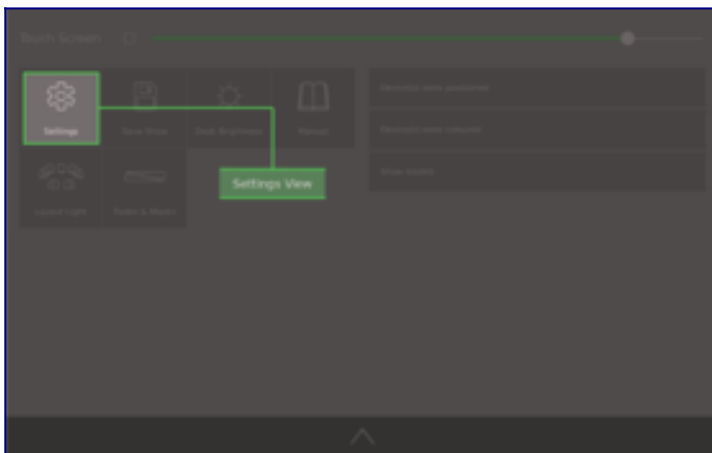
Pour accéder aux configurations de la console, vous devez vous connecter ou créer un compte client. Sélectionnez les trois lignes en haut à gauche pour aller à **Options View** puis sélectionnez le bouton **Settings**. Vous devriez alors voir le dialogue *Sign In*. Si vous avez déjà un compte client rayconsole.com, connectez-vous avec votre adresse e-mail et votre mot de passe.

Le propriétaire de la console peut créer des comptes utilisateurs sur la console. Chaque compte utilisateur possède un nom, un mot de passe et un profil d'accès. Il existe quatre profils d'accès standard.

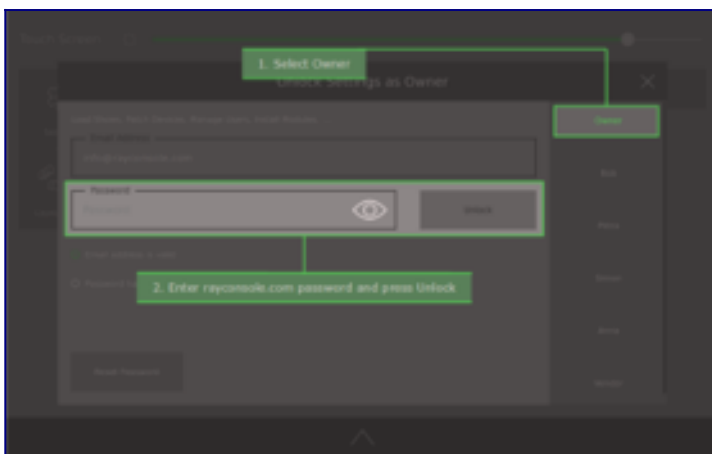
Ray Console permet de définir certains paramètres spéciaux pour chaque utilisateur de la console.



1. Choisissez Options View



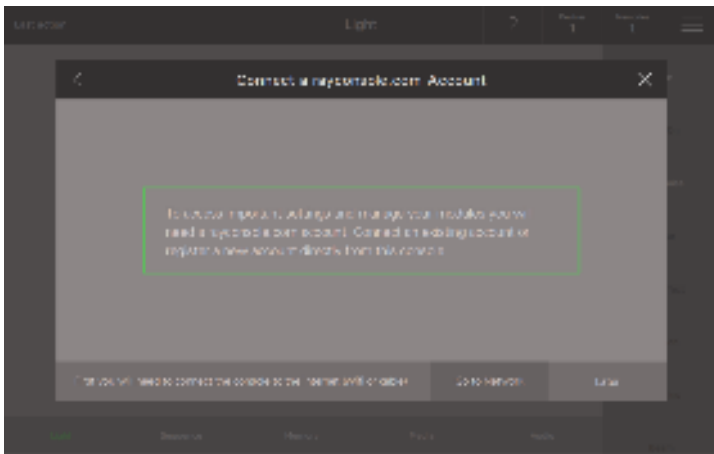
2. Choisissez Settings View



3. Déverrouiller les paramètres en tant que propriétaire

Se connecter à Internet

Si vous n'êtes pas connecté à Internet lors du démarrage ou lors de la création ou de la connexion de votre compte client, il vous sera demandé d'accéder au dialogue *Network* en appuyant sur **Go to Network**. Une solution consiste à connecter un câble Ethernet physique à la console. Vous pouvez aussi choisir **Go to Network** puis choisissez **WiFi** puis choisissez un réseau dans la liste, saisissez votre mot de passe réseau et connectez-vous. Pour plus de détails, voir [Network](#).

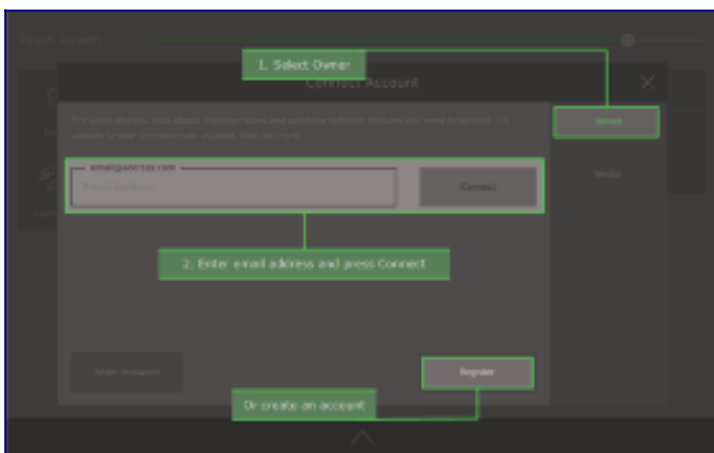


Se connecter ou s'inscrire

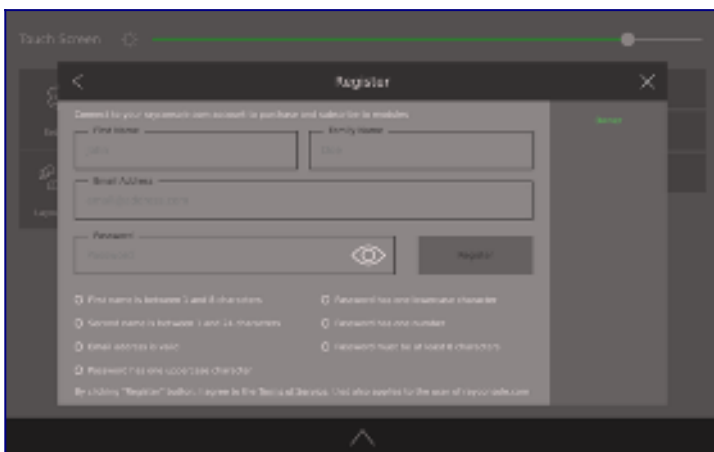
Votre compte rayconsole.com vous permet de gérer toutes vos consoles et leurs modules en un seul endroit. [Learn more here.](#)

Si vous avez un compte rayconsole.com, il suffit d'entrer l'adresse électronique utilisée pour créer le compte et d'appuyer sur **Connect**. Cela permettra de connecter automatiquement votre console à votre compte.

Si vous n'avez pas de compte rayconsole.com, sélectionnez le bouton **Register** en bas à droite. Vous pourrez alors enregistrer un nouveau compte rayconsole.com directement sur la console.



Connect



Register

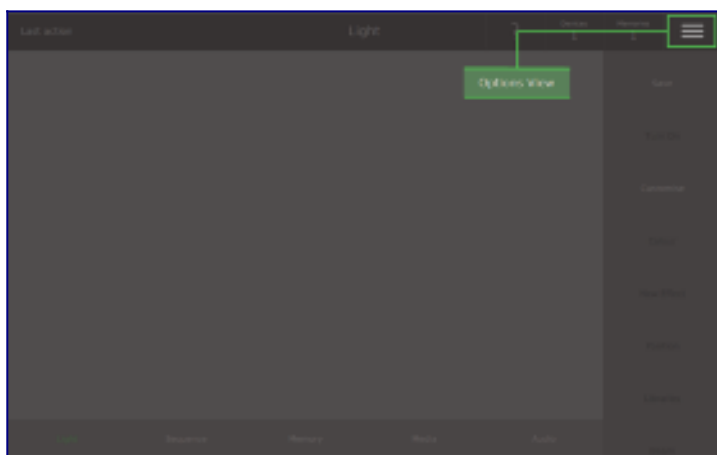
Patching

- [Ajout Devices](#)
- [DMX Adresse](#)
- [Fader et Page](#)
- [Device propriétés](#)
- [Light Layout](#)
- [Personnaliser le Device](#)

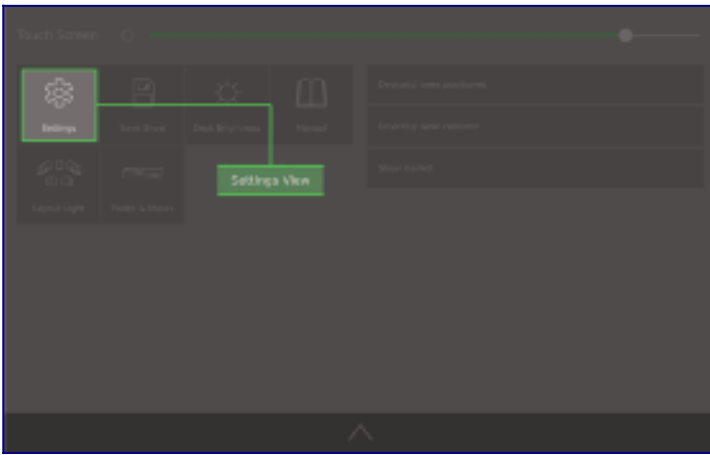
Ajout Devices

Pour patch un device, suivez ces étapes:

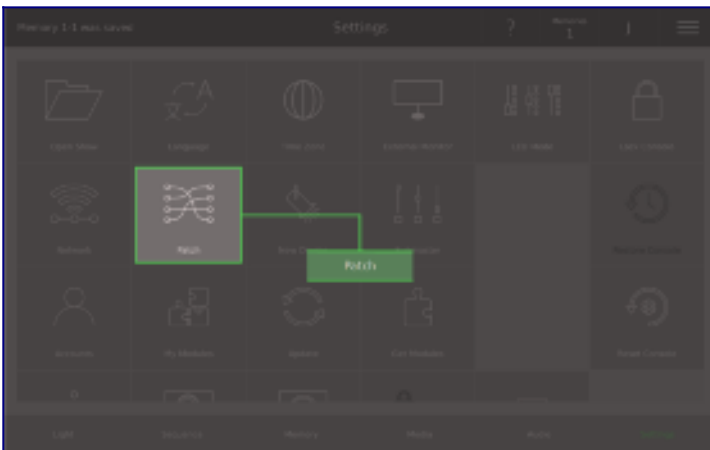
1. Choisissez Options
2. Choisissez Settings
3. Choisissez Patch
4. Tapez le bouton Add Device
5. Choisissez la bibliothèque à partir de laquelle vous voulez ajouter un device. Si vous n'êtes pas sûr, choisissez the Ray Console library
6. Choisissez ensuite le device que vous souhaitez patcher, le device est défini par:
 - Manufacturer - Le fabricant est la société qui a produit votre appareil. Le nom du fabricant est généralement imprimé sur l'appareil. Si vous disposez d'un device simple et courant comme un PAR can ou Blinder, nous vous suggérons d'utiliser l'un des devices répertoriés dans la section "Generic"
 - Model - Le modèle est le nom de l'appareil lui-même. Ceci devrait également être imprimé sur le device. Si vous ne trouvez pas votre device, merci de contacter Ray Console et ils l'ajouteront à la bibliothèque.
 - Mode - Le mode définit la manière dont la console contrôle device. Il s'agit d'une liste des modes dont dispose device sélectionné. La plupart des devices ont des modes différents qui permettent à la console de contrôler le device différemment. Nous vous recommandons de sélectionner le mode avec le plus grand nombre de canaux DMX pour tirer le meilleur parti de votre device. Pour régler le mode de votre device, veuillez vous référer au devices manuel.
 - Number - Il s'agit du nombre de devices sélectionnés que vous souhaitez patcher.
7. Choisissez apply pour ajoutez les devices
8. Tapez **[Home]** 3 fois pour revenir au Light View



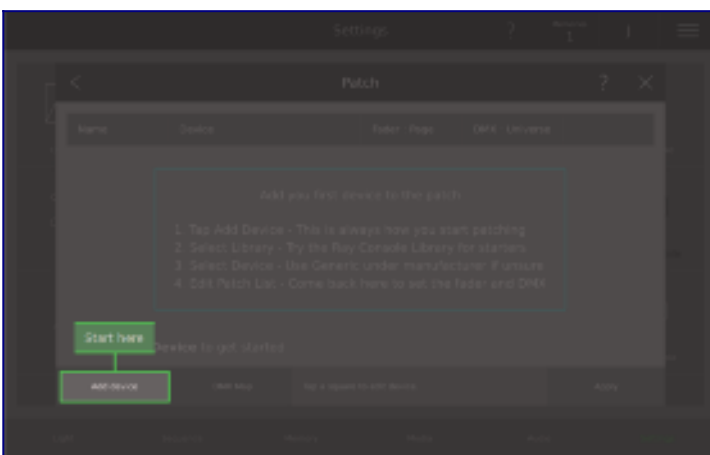
1. Choisissez Options View



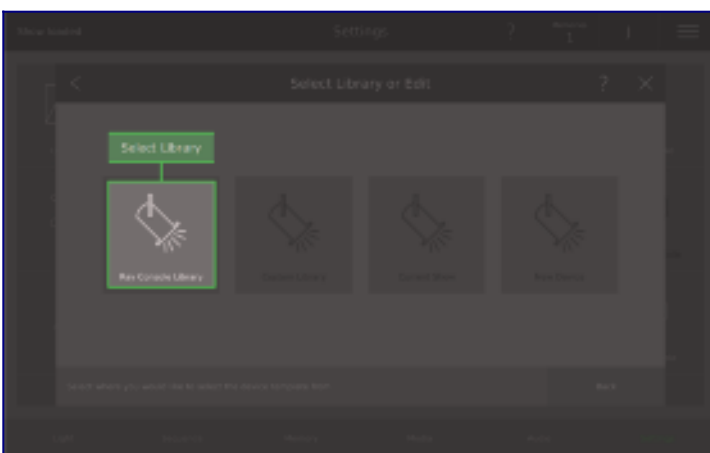
2. Choisissez Settings View



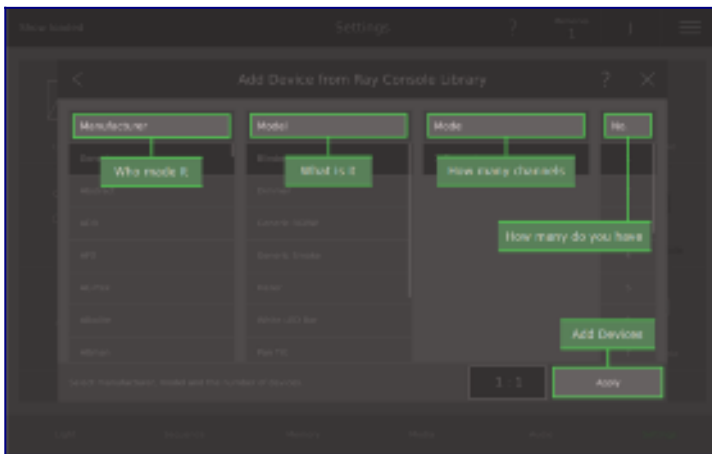
3. Choisissez Patch



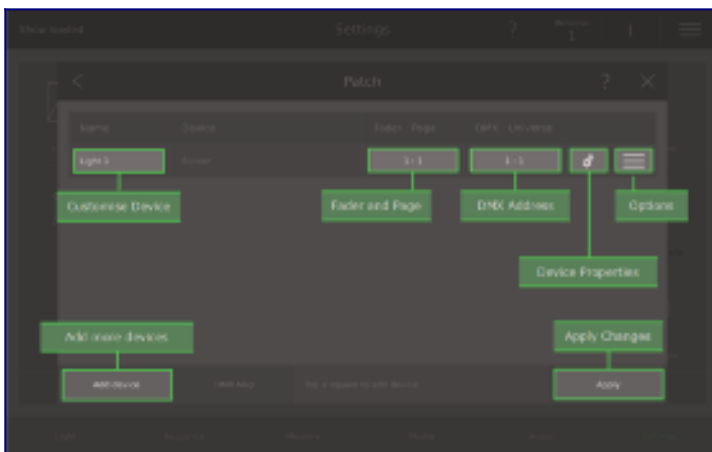
4. Tapez Add Device



5. Choisissez Ray Console Library



6. Choisissez a Device



7. Apply Changes



8. Tapez le bouton [Home] 3 fois

DMX Adresse

DMX 512 est la norme de communication utilisée pour contrôler les systèmes d'éclairage de scène. Chaque univers de DMX possède 512 canaux de contrôle. Ces canaux sont utilisés par Ray Console pour contrôler les attributs d'un device (intensité, pan, strobe, haze, etc...) en envoyant une valeur entre 0 et 255. Un device peut utiliser un ou plusieurs canaux DMX, mais tous les canaux d'un appareil doivent être sur un seul univers. Le premier canal d'un device est l'adresse de départ, et doit être défini sur le device (voir le manuel de votre device).

Pour modifier l'adresse DMX, il suffit de sélectionner la cellule *DMX : Universe* pour le device que vous souhaitez modifier, puis la nouvelle position de départ. L'ancienne position est indiquée en noir, la nouvelle en vert, et les conflits éventuels sont indiqués en rouge. Appuyez sur **Apply** pour confirmer une nouvelle adresse DMX valide. Si vous souhaitez déplacer plusieurs devices à la fois, utilisez le dialogue plus avancé *DMX Map*.

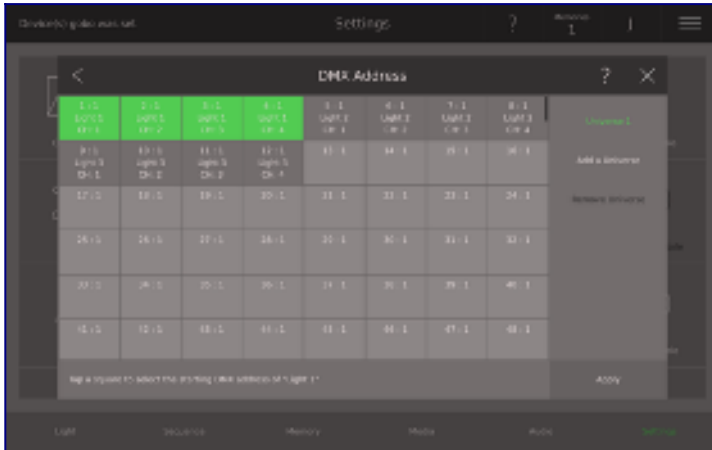
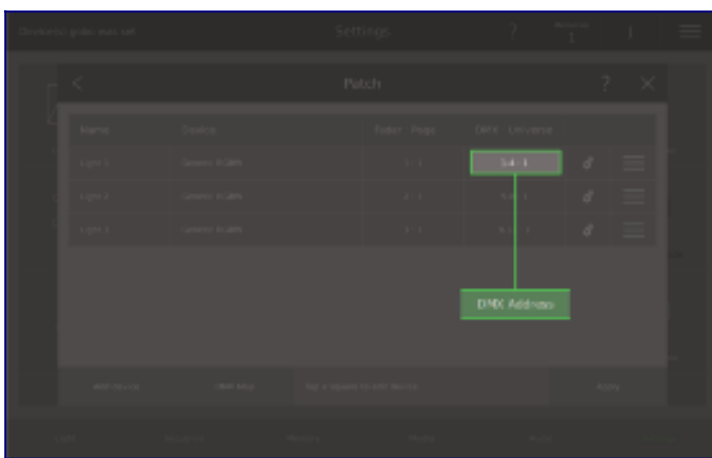
Qu'est-ce que l'univers? Le protocole DMX définit 512 canaux par univers de DMX. Afin de contrôler de nombreux devices, surtout s'ils ont chacun beaucoup de canaux, Ray Console peut envoyer du DMX sur plusieurs univers. Il suffit d'appuyer sur **Add a Universe**. Si vous avez précédemment ajouté un univers qui est vide et dont vous n'avez plus besoin, il suffit de sélectionner **Remove Universe**. Le dernier univers de la liste sera toujours supprimé en premier.

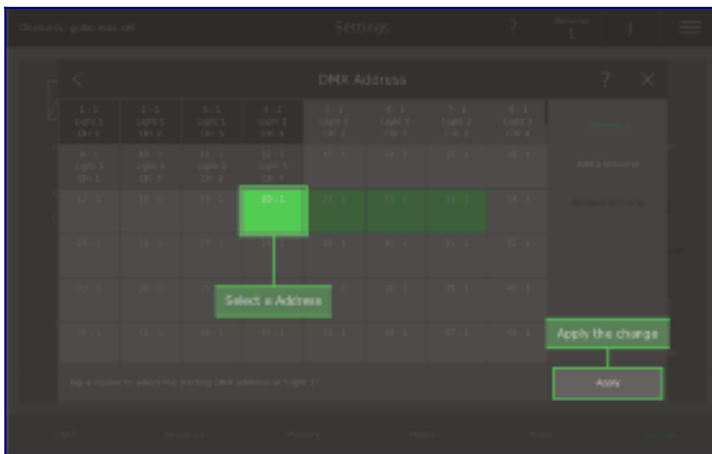
Il est de pratique professionnelle courante de regrouper les devices par type et/ou emplacement à travers les univers DMX. Il est ainsi possible d'ajouter quelques devices sans avoir à modifier l'ensemble de votre théâtre. Voici quelques règles de base:

Le gradateur doit être raccordé à DMX adresse 1

Hazer / Machine à fumée devrait être à la fin de l'univers (512)

Commencez chaque nouveau bloc de device à chaque 50e ou 100e adresse.



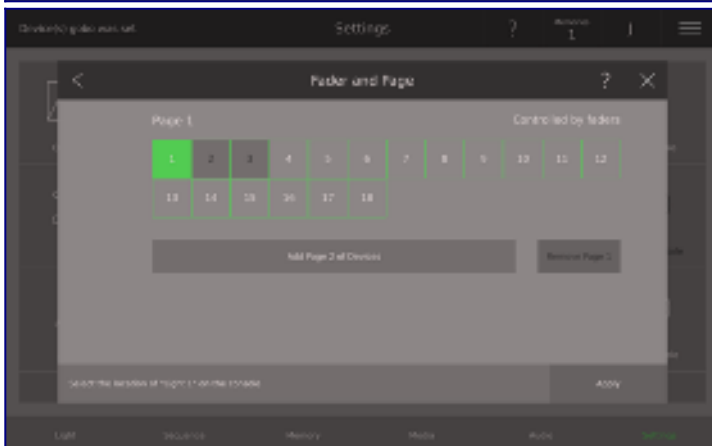
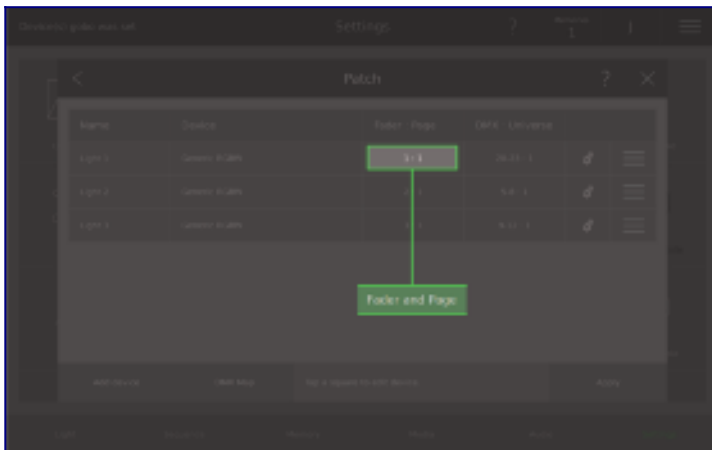


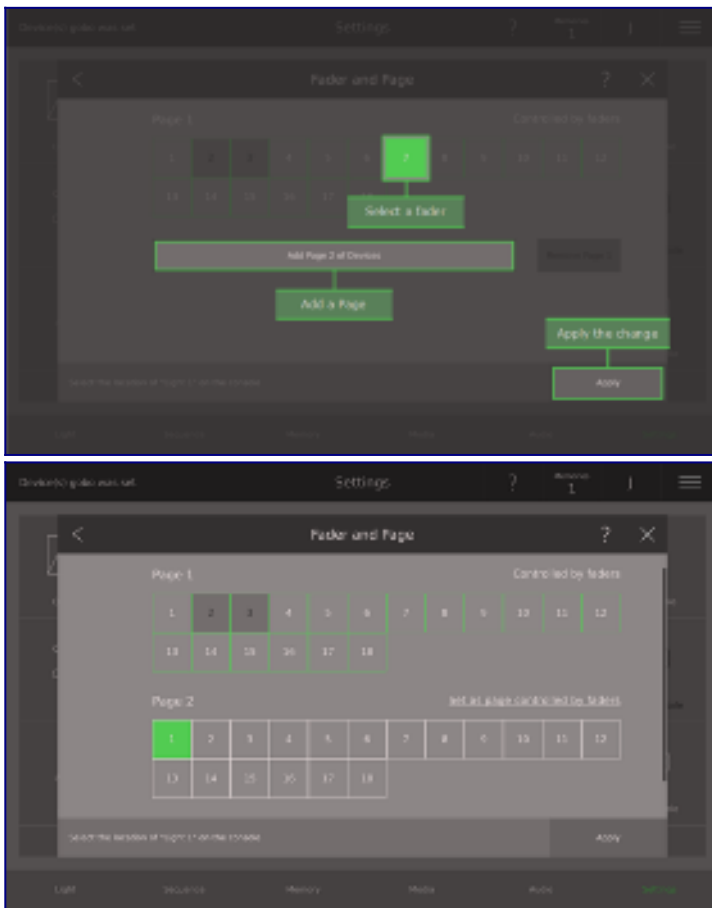
Fader et Page

La liste des patches est simple mais flexible. Vous pouvez changer le fader qui contrôle du device, changer l'adresse DMX par laquelle device est contrôlé et même changer le modèle de device sans perdre aucune information de vos mémoires sauvegardées ou des pas de séquence. La ligne supérieure des faders de la console Ray est exclusivement constituée de faders devices et ne sert qu'à sélectionner les devcies et à contrôler leur intensité. Dans la boîte de dialogue Fader et Page, vous pouvez modifier le fader d'un device.

Pour changer le fader d'un device, tapez le **Fader : Page** cellule pour le device que vous voulez changer. Le dialogue pour changer de page montre quels faders sont libres (gris clair), qui sont déjà pris (gris sombre) et le fader actuellement sélectionné (vert).

Il est également possible d'ajouter une page de faders de device. Choisissez simplement **Add Page # of Devices**. Vous pouvez également supprimer la dernière page de faders de device, si cette page est vide, en sélectionnant **Remove Page #**.





Device propriétés

En sélectionnant l'icône de la denture dans **Settings View / Patch** ouvre le dialogue *Device Properties*. Dans le dialogue *Device Properties* vous pouvez définir certains paramètres clés relatifs au fonctionnement de votre device.

Inverser Pan et inverser Tilt

Pan c'est la possibilité pour votre device de tourner autour d'un cercle. Tilt c'est la possibilité pour votre device à se balancer en avant en arrière. Selon la façon dont vous avez positionné votre appareil sur la scène ou dans le gréement, le Pan et le Tilt sembleront fonctionner dans des directions différentes. L'inversion du Pan vous permet d'inverser la façon dont les devices réagissent lorsque vous utilisez le dialogue Position Picker et Position Joystick. Il est recommandé que tous les devices du même modèle aient les mêmes paramètres ici.

Limite Intensité

Si l'une de vos lampes est beaucoup plus lumineuse que les autres, vous pouvez limiter sa luminosité. Si vous souhaitez préchauffer certaines lumières, vous pouvez définir une intensité minimale ici. La limitation de l'intensité ne modifie pas les intensités enregistrées, elle restreint simplement les intensités des dispositifs. Si une intensité supérieure au maximum est enregistrée, le device n'ira qu'au maximum. Il suffit de saisir une valeur comprise entre 0 et 100. Notez que le minimum doit être inférieur au maximum.

Pan Limite et Tilt Limite

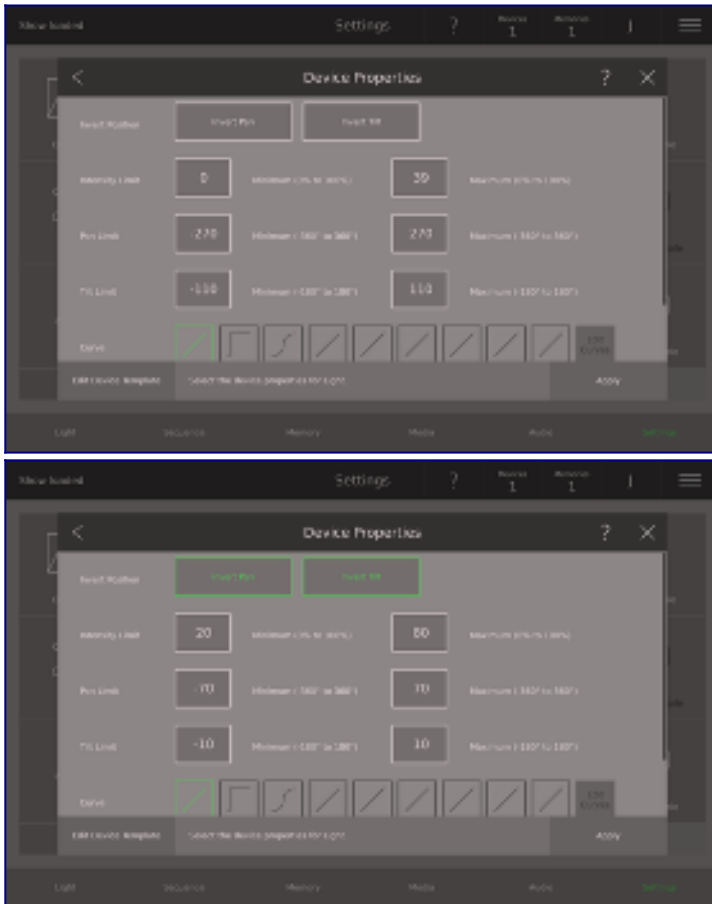
Vous souhaitez peut-être limiter le mouvement d'un device à une inclinaison de 360° uniquement ou empêcher votre device de briller dans certaines zones de la salle. Limiter le Pan et Tilt ne change pas les positions sauvegardées, cela ne fait que restreindre la gamme de mouvements du dispositif. Si une position au-delà du maximum est enregistrée, le device n'ira que jusqu'au maximum. Il suffit d'entrer une valeur entre les deux valeurs indiquées. Notez que le minimum doit être inférieur au maximum.

Curve/Courbe

Cela peut également être réglé sur le device ou le gradateur.

Park/Garer

Park gèle les valeurs de sortie actuelles d'un device. C'est utile si quelque chose a mal tourné avec un device.



Light Layout

L'écran principal sur Ray Console c'est Light View. Cette vue vous montre ce qui se passe sur la scène en ce moment. Dans le dialogue Light Layout vous pouvez organiser spatialement vos devices patchés sur Light View. Double-tapez sur la barre de titre pour faire passer le dialogue en plein écran.

Le dialogue Light Layout se trouve sous Options View / Light Layout. Organiser les devices:

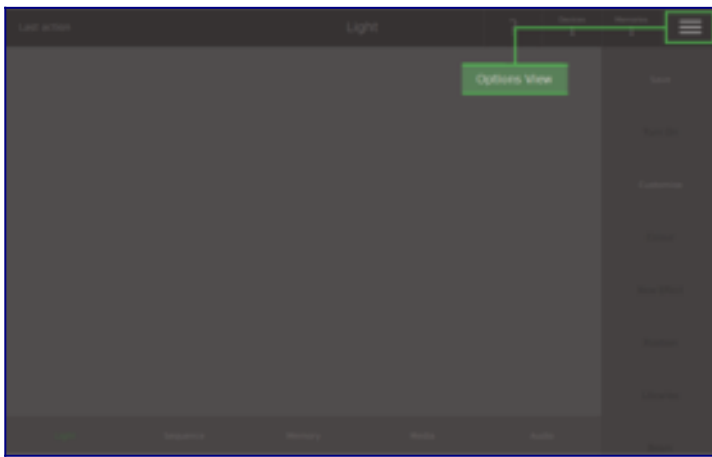
Déplacez les devices pour to changer leur position

Choisissez le device en les tapant

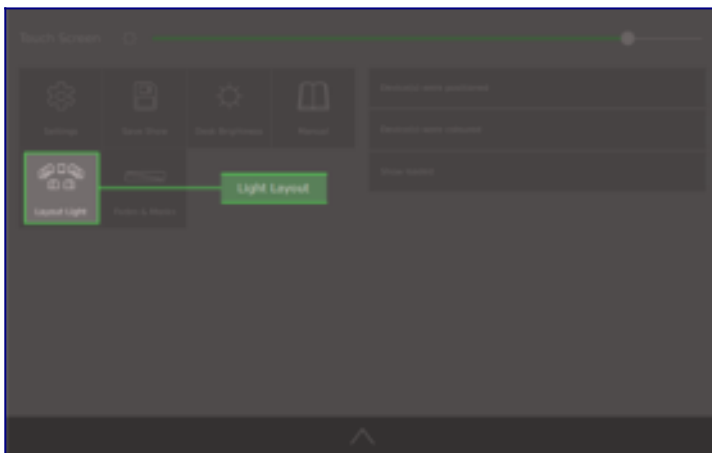
Désélectionner tous les devices en tapant le fond deux foix

Alignez les devices sur le dernier device sélectionné en tapant sur une option en bas à gauche de l'écran

Espacez uniformément les devices en tapant sur une option en bas à gauche de l'écran



1. Choisissez Options View



2. Choisissez Light Layout



3. Placez device symbols

Personnaliser le Device

Personnaliser le Device vous permet de configurer le Symbol Device. Le Symbol Device vous donne un aperçu de l'état du device. Pour personnaliser le device allez sur **Light View / Customise** ou **Settings View / Patch / Name**. Dans *Customise Device* vous pouvez régler:

Name/Nom

Il s'agit du nom du device affiché sur le Symbol Device. Il peut comporter 8 caractères au maximum.

Control Functions/Fonctions de contrôle

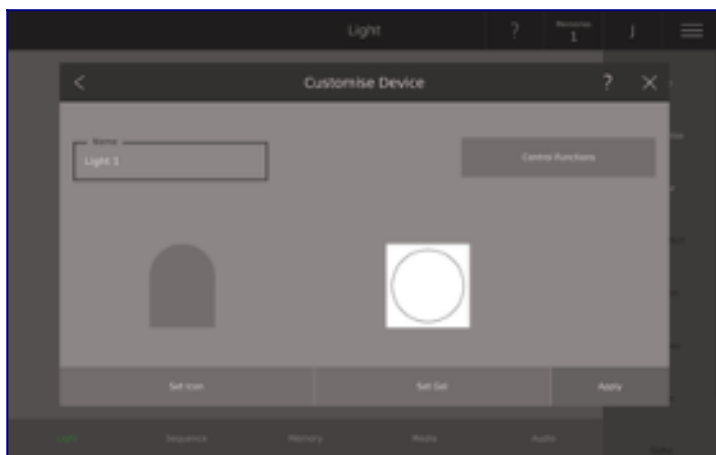
Il s'agit de fonctions spéciales du device, comme la réinitialisation du device ou l'allumage de la lampe à distance par DMX.

Set Icon/Mettez une icône

Vous pouvez choisir parmi une série d'icônes des devices qui vous aideront à reconnaître rapidement les devices.

Set Gel/Mettez Gel

Si vous avez placé un gel physique devant votre device, c'est ici qu'il faut le placer. Il est ainsi plus facile de reconnaître et de sélectionner le bon device.



Contrôler les attributs

- [Couleur](#)
- [Position](#)
- [Gobo](#)
- [Beam Picker](#)
- [Colour Picker](#)
- [Colour Tiles](#)
- [Colour Espace](#)
- [Device Symbol](#)
- [Position Picker](#)
- [Position Joystick](#)
- [Beam Explained](#)
- [Position Faders](#)
- [Colour Faders](#)
- [Beam Faders](#)
- [Gobo Picker](#)
- [Gobo Faders](#)
- [Copy et Paste](#)

Device Symbol

Le Symbol Device peut être vu sur Light View, Memory View et de nombreux autres endroits dans Ray Console Logiciel. Le Symbol Device vous donne un aperçu utile de l'état du device:

Device Name/Nom

Il s'agit d'un nom personnalisable comportant jusqu'à 8 caractères. Aller à **Light View / Customise** pour le changer.

Device Type

Il s'agit de la forme générale du fond du symbol device. Utilisez-la pour vous aider à différencier vos devices. Aller à **Light View / Customise** pour le changer.

Device Gel

Définissez cette option si vous avez placé un gel physique devant votre device pour colorer la lumière. Aller à **Light View / Customise** pour le changer. Voir device 8.

Device Selected/Sélectionné

Si vous tapez sur le Symbol Device ou si vous tapez sur le bouton d'un device, celui-ci devient sélectionné. Les devices sélectionnés ont un contour vert. Le device sélectionné le plus récemment a un contour vert et un fon vert. Voir device 2.

Fader Number/Numéro

Dans le coin supérieur gauche du symbol device vous pouvez voir le numéro du fader de devices. Regardez le long de la rangée supérieure de faders pour trouver le fader qui contrôle l'intensité du device.

Fader State/Etat des faders

La boîte dans le coin supérieur gauche indique également l'état du device. Il s'agit toujours de la même couleur que celle des boutons du device. [Pour en savoir plus sur les états des appareils, cliquez ici.](#)

Device Intensité

Autour du cercle situé au milieu du symbole device se trouve une bande indiquant l'intensité actuelle du device (sa luminosité). Déplacez le fader du device pour le modifier. Voir device 3.

Device Couleur

Le cercle au milieu du Device Symbol indique la couleur de device. Tapez le Symbol Device pour le sélectionner, puis tapez sur **Colour** à droite (vous devez être en mode Light View, tapez **[Home]** pour y accéder). Voir device 4.

Device Position

Un petit point au milieu du Symbol Device donne une indication approximative de la position du device. Tapez le Symbol Device pour le sélectionner, puis tapez sur **Position** à droite (vous devez être en mode Light View, tapez **[Home]** pour y accéder). Il n'y aura un point que si la console est capable de changer la position des devices (s'il s'agit d'une moving head). Voir device 5.

Device Gobo

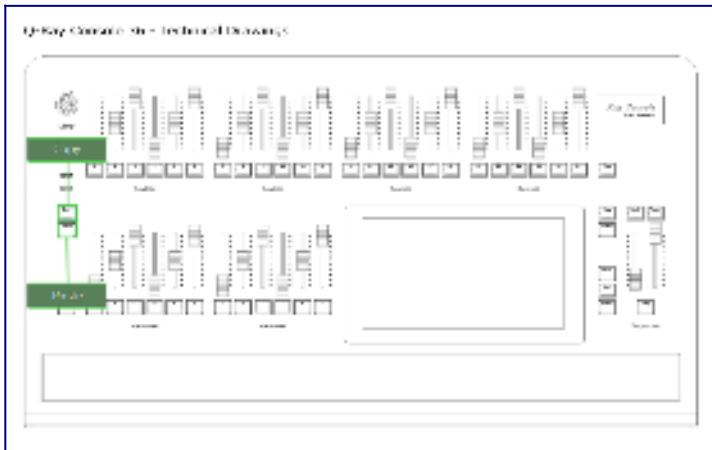
Si un Gobo est défini, un G sera visible au centre du Symbol Device. Tapez le Device Symbol pour le sélectionner, puis tapez sur **Gobo** à droite (vous devez être en mode Light View, tapez **[Home]** pour y accéder). See device 6.



Copy et Paste

Les hardware boutons **[Copy]** et **[Paste]** peut être utilisé dans de nombreuses situations différentes lors de la programmation de votre show. Ils fonctionnent de la même manière que le classique ctrl+C et ctrl+V sur un clavier d'ordinateur. Choisissez d'abord bouton **[Copy]** ou **[Paste]** et ensuite ce que vous voulez copier ou coller. Voici quelques exemples d'utilisation de ces boutons:

- Attributes - Choisissez **[Copy]**, après tapez le symbol device. Choisissez **[Paste]**, après tapez un autre symbol device. Les attributes (colour, position, gobo, beam) du premier device seront copiés sur le second (dans la mesure du possible)..
- Memories - Choisissez **[Copy]**, après tapez un bouton memory p.ex. **[A]** choisissez **[Paste]**, après tapez un autre bouton memory p.ex. **[B]**. L'ensemble du Memory A, avec toutes les personnalisations, est copié dans Memory B.



Couleur

Pour définir la couleur d'un device:

1. Allez sur **Light View** (tapez **[Home]** plusieurs fois).
2. Tapez le Symbol Device ou tapez le bouton d'un device que vous voulez positionner.
3. Choisissez **Colour** à droite
4. Glissez le point pour modifier la couleur

Le dialogue Couleur inclut *Colour Picker*, *Colour Tiles* et *Colour Faders* dialogues. Grâce à ces dialogues, vous pouvez contrôler les attributs de couleur de vos devices, qu'ils soient générés par RVB, Colour Wheel, mélange CMY, etc... Les différents types de génération de couleurs sont les suivants :

Fixed Gel - Il s'agit d'une pièce physique en plastique coloré qui est placée devant du device. Cela ne peut pas être modifié dynamiquement via Couleur, mais peut se mettre en **Light View / Customise Device / Gel**

Colour Scroller - Cela fonctionne comme un rouleau romain avec deux tubes rotatifs sur lesquels est maintenu un plastique de différentes couleurs. Ceci est contrôlé en utilisant *Colour Tiles*.

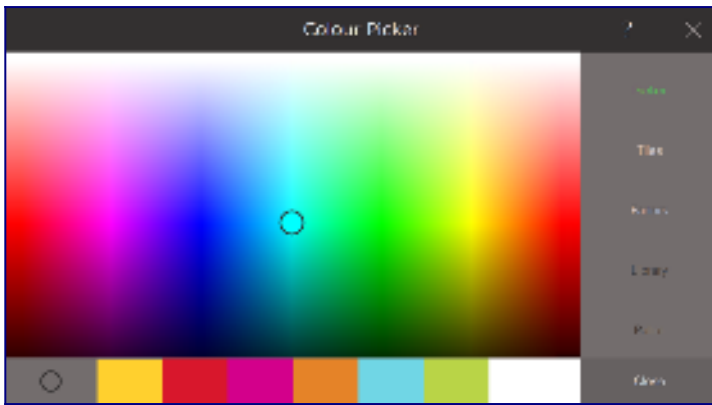
Colour Wheel - Il s'agit d'une roue contenant des petites fenêtres, chacune avec un film plastique de couleur différente. Lorsque l'on fait tourner la roue, différentes couleurs sont placées devant la source de lumière. Le meilleur moyen de contrôler cette situation est d'utiliser *Colour Tiles*.

RVB - C'est lorsque la source lumineuse elle-même est composée d'une source de lumière rouge, verte et bleue. En modifiant la quantité de chacune d'elles, on obtient une large gamme de couleurs. Le meilleur moyen de contrôler cette situation est d'utiliser *Colour Picker*.

RVBB - C'est la même chose que RVB mais avec l'ajout d'une source de lumière blanche, ce qui permet d'obtenir des couleurs blanches plus claires. Le meilleur moyen de contrôler cette situation est d'utiliser *Colour Picker*.

CMJ - Il s'agit de réduire la quantité de lumière cyan, magenta et jaune émise par l'appareil pour créer une large gamme de couleurs. Le meilleur moyen de contrôler cette situation est d'utiliser *Colour Picker*.

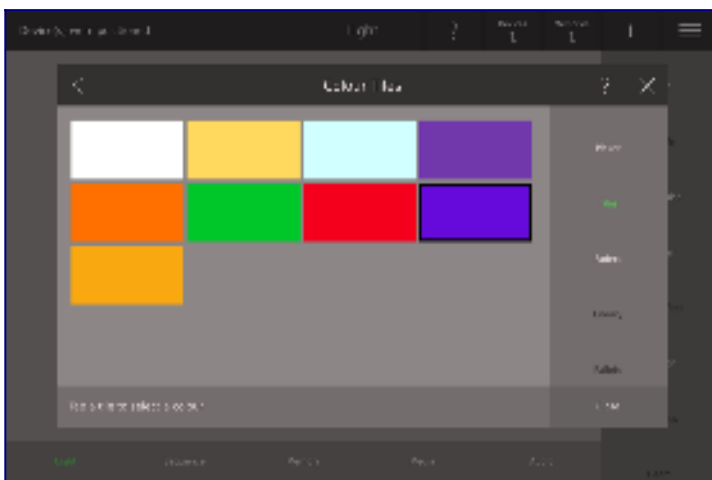
Colour Picker



Le colour picker est utilisé pour sélectionner l'attribut de couleur des devices sélectionnés. Tapez n'importe où sur le panneau du *Colour Picker* pour sélectionner une couleur. Vous pouvez également faire glisser votre doigt sur le panneau de couleur pour sélectionner dynamiquement une couleur. Ray Console estime intelligemment la couleur, que vous utilisiez un device avec RVB, CMJ, Colour Wheel ou Colour Scroller.

Le colour picker comprend également une liste de couleurs récentes qui se met à jour chaque fois que vous sélectionnez une couleur. Tapez sur une couleur récente pour la définir pour les devices sélectionnés. Vous pouvez toujours revenir à la couleur par défaut (blanc) en sélectionnant le bouton blanc permanent dans la barre inférieure.

Colour Tiles



Touchez une tuile pour choisir cette couleur pour les devices sélectionnés. La tuile avec la bordure noire est sélectionnée. Ray Console sélectionne intelligemment les tuiles de couleur à afficher, en fonction du device que vous avez sélectionné. Par exemple, si un device doté d'une roue chromatique est présenté, les couleurs de cette roue chromatique seront affichées sous forme de tuiles. Ray Console estime intelligemment la couleur si un dispositif RVB, RVW ou CMJ est sélectionné.

Colour Faders

Le Fader Couleur est utilisé pour définir l'intensité des couleurs des devices RVB.

Le Fader Couleur mont:

- Le nom de la couleur

- La valeur actuelle du fader en pourcentage
- Une barre de défilement montrant la couleur résultante si la valeur est modifiée.

Les faders peuvent être déplacés vers une nouvelle position sur l'écran. Vous pouvez taper n'importe où sur la barre, ce qui modifiera la valeur du fader. En tapant sur le nom du fader, vous modifiez la valeur en trois étapes : le premier à 50%, puis à 100%, puis à 0% et ainsi de suite. Si le fader actuel est déjà au-dessus de 50%, la valeur est de 100%. Pour modifier la valeur en pourcentage, tapez sur le chiffre du pourcentage, le clavier numérique s'ouvre, saisissez maintenant un pourcentage (précis jusqu'à 2 décimales).

Si le device sélectionné est doté d'une roue de couleur ou d'un dérouleur de couleur, vous disposerez également d'un fader supplémentaire à l'écran pour le contrôler. Touchez le nom du fader pour faire défiler les couleurs disponibles ou utilisez la barre de défilement pour sélectionner la couleur souhaitée.





Colour Espace

Tous les devices ne peuvent pas être de la même couleur. Les devices dotés d'un ensemble fixe de couleurs, par exemple les roues chromatiques, ne peuvent changer que les couleurs disponibles. Les Devices dotés d'une source de couleur RVB sont plus limités que ceux dotés d'une source de couleur RVBW. La console Ray modifie le device en lui donnant la couleur la plus proche possible de celle que vous avez sélectionnée dans le sélecteur de couleur. Pour cette raison, la couleur que le device adopte réellement peut être quelque peu différente de la couleur choisie dans le sélecteur de couleurs. Cela signifie également que si vous sélectionnez plusieurs devices en même temps et que vous choisissez une couleur, il se peut qu'ils ne produisent pas exactement la même couleur. Pour éviter ces problèmes, modifiez toujours la couleur d'un seul type de device à la fois et utilisez la boîte de dialogue Colour Tiles pour les devices ayant un jeu de couleurs fixe.

Position

Pour définir la position d'un device:

1. Allez sur **Light View** (appuyez [**Home**] quelques fois).
2. Tapez sur le Device Symbol ou tapez le bouton du device vous voulez vous positionner.
3. Choisissez **Position** sur la droite
4. Faites glisser le point pour modifier la position

Pour rendre les commandes de Pan et Tilt plus intuitives, allez à **Settings View / Patch / Device Properties**. Choisissez **Invert Pan** et/ou **Invert Tilt** pour faire le Position Picker et Position Joystick plus intuitif.

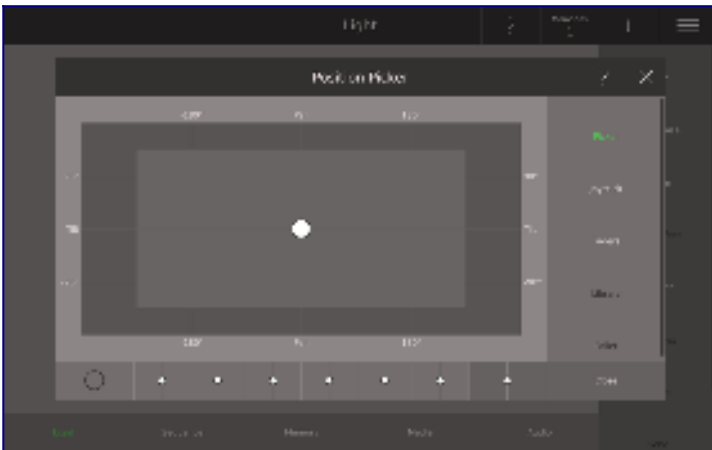
Certaines lumières plus avancées ont la capacité de se déplacer. Ces devices sont souvent appelés Moving Lights. La plupart des Moving Lights ont deux commandes de position appelées Pan and Tilt. Pan est la

quantité en degrés de la rotation d'un device autour de sa base à partir de sa position de départ. Tilt est la quantité en degrés qu'un device est incliné par rapport à sa position verticale.

Sur Ray Console vous contrôlez les degrés, et non les valeurs DMX, ce qui signifie que si vous avez deux devices avec des gammes de mouvement différentes, ils se déplaceront intelligemment en synchronisation l'un avec l'autre.

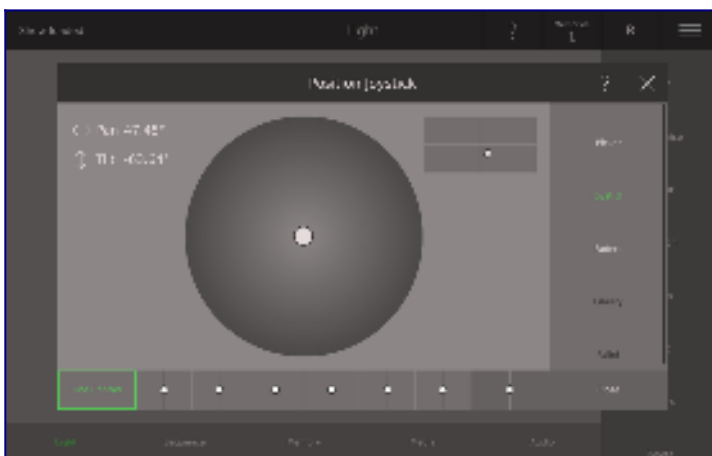
Position Picker

Le position picker est l'outil permettant de contrôler vos Moving Heads en effectuant un panning (rotating) et un tilt de vos devices. L'axe des x contrôle le paramètre de pan. L'axe des y contrôle le paramètre de tilt. Sur la console, les positions que tous les devices sélectionnés peuvent atteindre sont mises en évidence. En bas de la boîte de dialogue se trouve une liste des postes récemment sélectionnés.



Position Joystick

Le Position joystick permet de régler avec précision la position de votre device. Faites glisser le point dans la direction où vous voulez déplacer le Pan et le Tilt. Plus vous faites glisser le point vers le centre, plus du déplace device rapidement. Les valeurs de pan and tilt calculées sont affichées en degrés ainsi qu'un petit graphique. Pour obtenir le tout dernier petit réglage parfait, utilisez le contrôle fin.



Position Faders

Le Fader Position est utilisé pour définir le Pan et Tilt Attributs d'un Moving Head.

Le Fader Position mont:

- Le nom du fader
- La valeur actuelle du fader en pourcentage
- Une barre de défilement s'affiche pour le réglage des valeurs de position

Les faders peuvent être déplacés vers une nouvelle position sur l'écran. Vous pouvez taper n'importe où sur la barre, ce qui modifiera la valeur du fader. En tapant sur le nom du fader, vous modifiez la valeur en trois étapes: le premier à 50%, puis à 100%, puis à 0% et ainsi de suite. Si le fader actuel est déjà au-dessus de 50%, la valeur est de 100%. Pour modifier la valeur en pourcentage, tapez sur le chiffre du pourcentage, le clavier numérique s'ouvre, saisissez maintenant un pourcentage (précis à 2 décimales près).



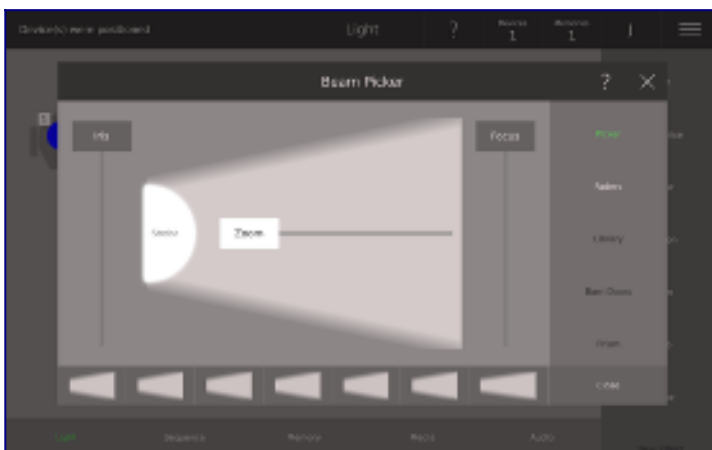


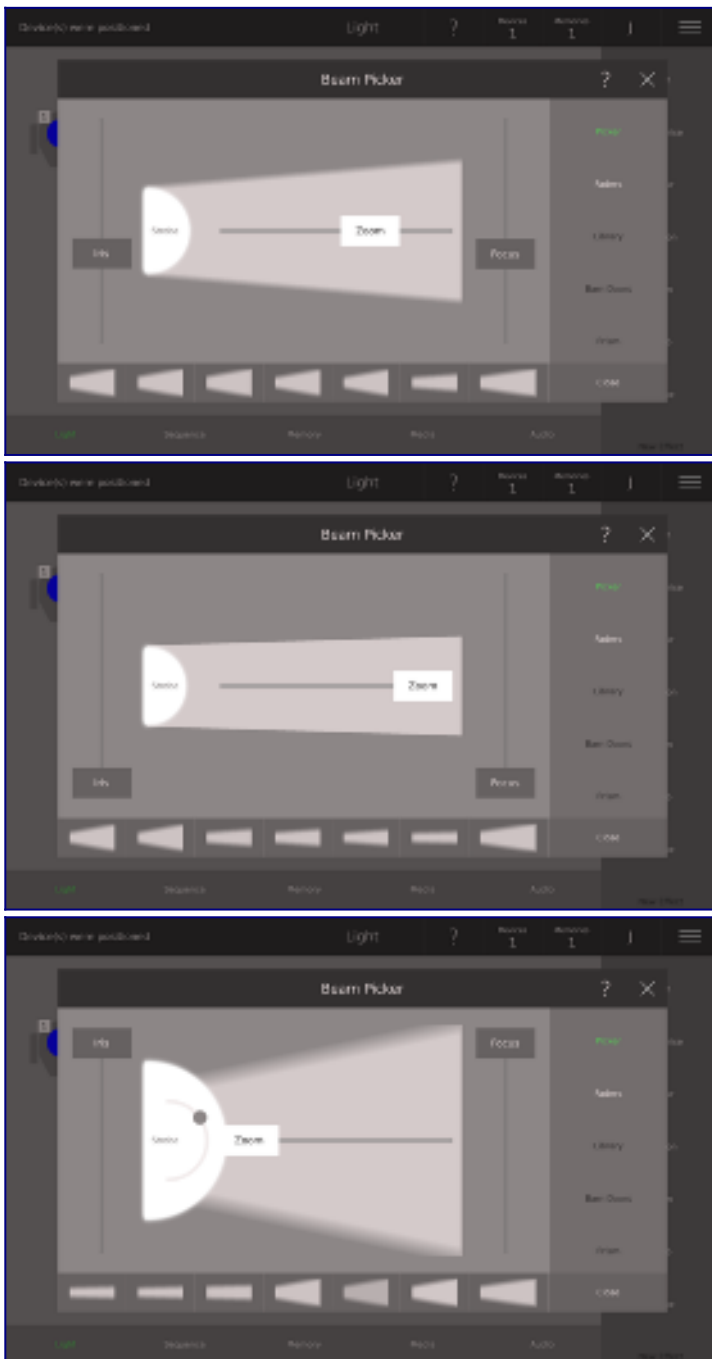
Beam Picker

To set the beam of a device:

1. Allez sur **Light View** (Appuyez [**Home**] quelque fois).
2. Tapez le Device Symbol ou appuyez le bouton du device que vous voulez positionner.
3. Choisissez **Beam** sur la droite
4. Faites glisser le Fader Iris pour contrôler l'Iris
5. Faites glisser le Fader Zoom pour contrôler le Zoom
6. Faites glisser le Fader Focus pour contrôler le Focus
7. Tapez Strobe pour commencer le strobe
8. Faites glisser le point sur le strobe, ceci change la vitesse du strobe

Along the bottom of the Beam Picker are the recently selected beams. Simply tap a recently selected beam apply the selected focus, iris, zoom and shutter to a selected device. If no device has a particular attribute, then the control for it will be greyed out.





Beam Faders

Le Fader Beam Dialogue vous donne la possibilité de modifier 4 attributs différents de Beam:

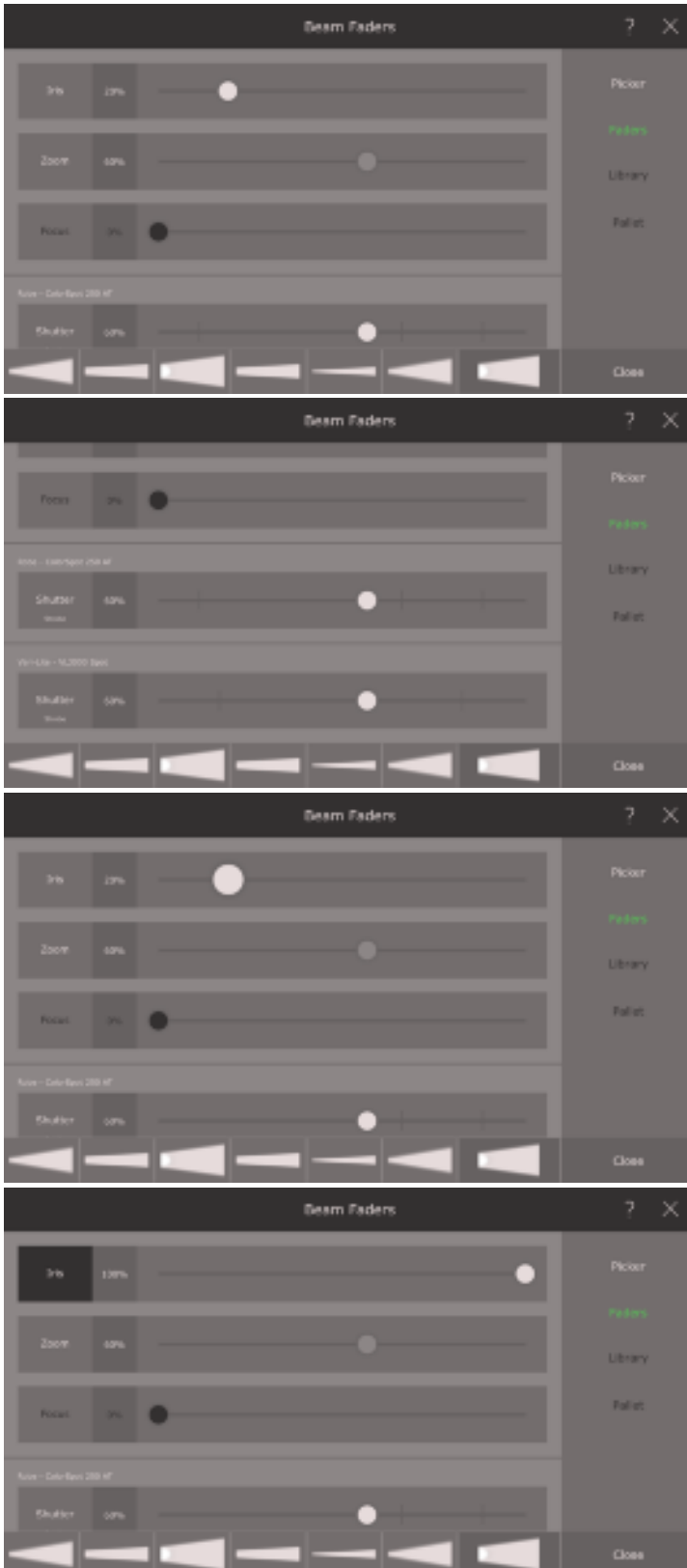
- Iris
- Zoom
- Focus
- Strobe

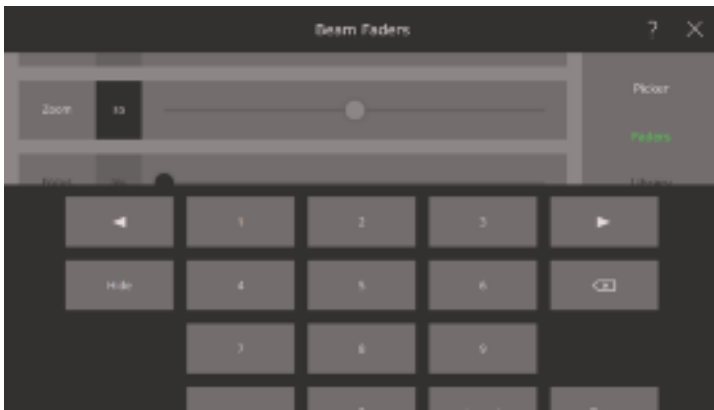
Tout Fader Beam mont:

- le nom du beam
- La valeur actuelle du fader en %.
- Une barre de défilement indiquant la valeur actuelle du fader.

Les faders peuvent être déplacés vers une nouvelle position sur l'écran. Vous pouvez taper n'importe où sur la barre, ce qui modifiera la valeur du fader. En tapant sur le nom du fader, vous modifiez la valeur en trois étapes: le premier à 50%, puis à 100%, puis à 0% et ainsi de suite. Si le fader actuel est déjà au-

dessus de 50%, la valeur est de 100%. Pour modifier la valeur en pourcentage, tapez sur le chiffre du pourcentage, le clavier numérique s'ouvre, saisissez maintenant un pourcentage (précis à 2 décimales près).





Beam Explained

Dans la Ray Console il est possible de contrôler certains attributs de faisceau standard de votre Moving Light:

Iris - Contrôle la taille du trou à travers lequel la lumière est émise. En modifiant cette valeur, vous réduisez la quantité de lumière produite par votre device et le faisceau peut également sembler plus étroit.

Zoom - Contrôle l'étalement du faisceau. Lorsque vous effectuez un zoom arrière, le faisceau est large et votre device couvre une grande surface de la scène. En zoom avant, le faisceau sera étroit et ne brillera que sur une petite zone.

Focus - Contrôle la netteté des bords de la lumière. En modifiant ce paramètre, vous pouvez rendre les bords du cercle de lumière projeté par votre device plus nets ou plus flous. Si vous utilisez des gobos, nous vous recommandons de rendre les bords de votre faisceau nets.

Strobe - Fait clignoter votre device rapidement. Le réglage d'un stroboscope fait clignoter votre device lentement ou rapidement.

Shutter - Le shutter est un composant mécanique utilisé pour créer des effets stroboscopiques. Il s'agit d'une pièce de métal que l'on déplace brièvement devant la source lumineuse. Nous ne recommandons pas de régler l'obturateur sur fermé, car il est facile d'oublier que vous l'avez fait. Veuillez utiliser le fader d'intensité.

Gobo

Pour régler le gobo d'un device:

1. Allez sur **Light View** (appuyez [**Home**] quelques fois).
2. Tapez le Device Symbol ou appuyez le bouton du device que vous voulez positionner.
3. Choisissez **Gobo** sur la droite
4. Trouvez le device que vous voulez régler sur le côté gauche.
5. Tapez d'abord sur la roue que vous voulez régler
6. Sélectionnez le gobo que vous souhaitez régler sur la grande roue au centre de l'écran.

Comme aucun type de device n'a les mêmes gobos situés sur la même position des mêmes roues, il est nécessaire de sélectionner le gobo pour chaque type de device sélectionné.

Gobo Picker

Chaque device sélectionné est répertorié, avec un petit graphique montrant sa roue de gobos. Choisissez un gobo wheel pour choisir un gobo et déplacez le fader à l'écran pour régler la rotation de ce gobo. Jusqu'à trois roues de gobos peuvent être contrôlées par device.

En bas du sélecteur de gobos se trouvent les gobos récemment sélectionnés. Il suffit de toucher une couleur récemment sélectionnée pour l'appliquer à un device. Ray Console vous aidera si vous essayez de sélectionner un gobo récent qui n'est pas disponible sur le device actuel.



Gobo Faders

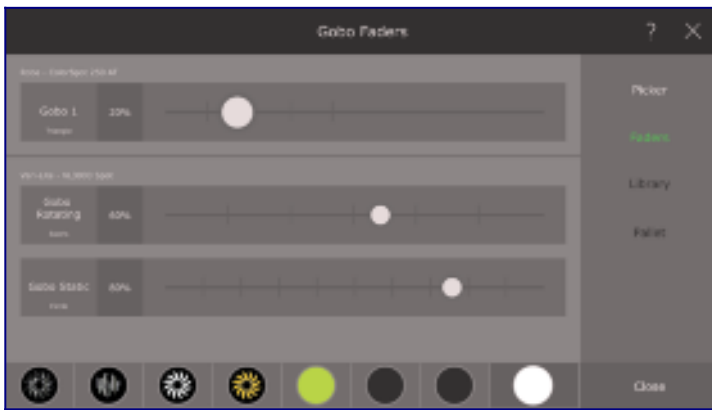
Les Faders Gobo dialogue mont tous les canaux de gobos pour les devices sélectionnés. Si vous faites défiler l'écran vers le bas, les faders de gobo d'un plus grand nombre de devices sélectionnés s'affichent.

Tout Faders Gobo mont:

- Le nom du gobo
- La valeur actuelle du fader en %.
- Une barre de défilement indiquant la valeur actuelle du fader.

Les faders peuvent être déplacés vers une nouvelle position sur l'écran. Vous pouvez taper n'importe où sur la barre, ce qui modifiera la valeur du fader. En tapant sur le nom du fader, vous modifiez la valeur en trois étapes: le premier à 50%, puis à 100%, puis à 0% et ainsi de suite. Si le fader actuel est déjà au-dessus de 50%, la valeur est de 100%. Pour modifier la valeur en pourcentage, tapez sur le chiffre du pourcentage, le clavier numérique s'ouvre, saisissez maintenant un pourcentage (précis à 2 décimales près).





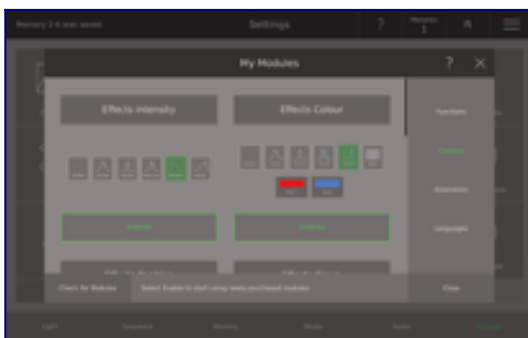
Effets

Une gamme d'effets étonnants sera disponible sous forme modules à acheter ou à souscrire. Vous pourrez facilement et rapidement créer des effets d'intensité, des effets de position, des effets de faisceau, des effets de gobo ou même des combinaisons de ceux-ci.

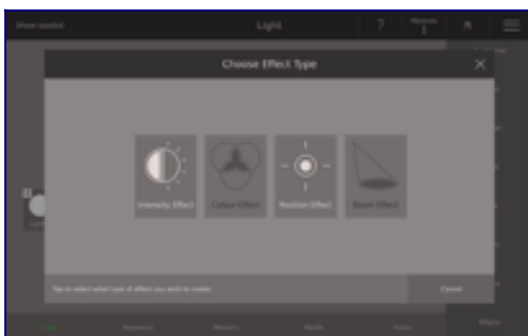
C'est ainsi que vous créez un effet sur votre Ray Console:

1. Choisissez le device auquel vous souhaitez ajouter un effet
2. Tapez sur Effets dans la barre de fonctions de droite, vous devrez peut-être faire défiler un peu la liste, cela dépend du nombre de fonctions que vous avez déjà
3. Choisissez un type d'effet
4. Choisissez l'un des effets listés
5. Editez votre effet en lui donnant un nom unique, réglez la vitesse et la taille de la lumière
6. Fermez le dialogue pour sauver l'effet. Veuillez noter que vous devez suivre l'étape 7 pour voir les résultats
7. Sauver cette lumière dans une memory ou sequence step
8. La visualisation de la memory ou sequence step permet de jouer l'effet sur les devices

Sachez que vous avez besoin d'au moins un module d'effet, par exemple Intensity. Les effets sont combinables.



Activer Intensity Effects Module



Choisissez un type d'effet



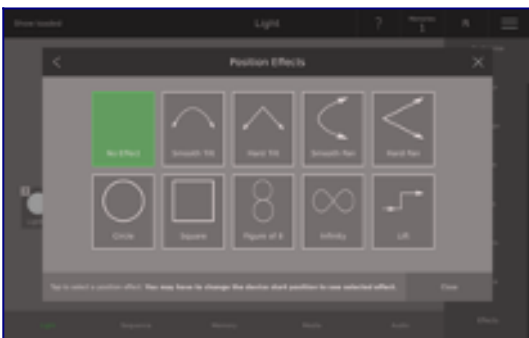
Choisissez un effet intensity



Modifiez l'effet



Effets sur Light View



Choisissez un effet Position



Light View avec Effet Position



Effet Position ajouté à la liste

Memories

- [Créer Memories](#)
- [Jouer des Memories](#)
- [Personnalisez Memories](#)
- [Suppression des Memories](#)
- [Modifiez vos Memories](#)

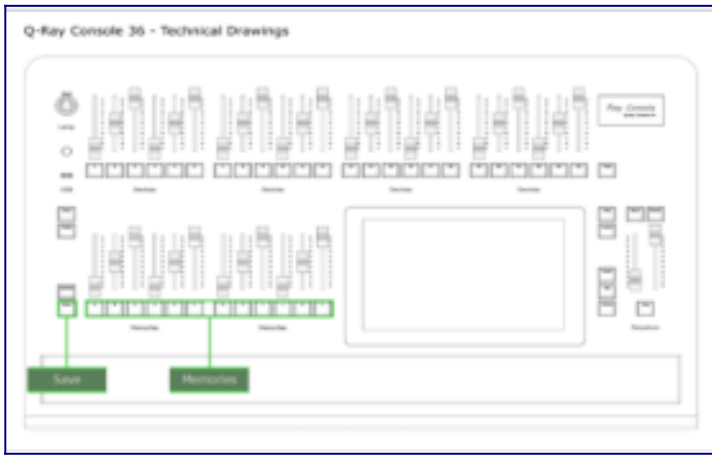
Créer Memories

Dans une memory, vous enregistrez tous les attributs de tous vos devices. Cela signifie que ce que vous voyez sur scène lorsque vous enregistrez est exactement ce que vous verrez plus tard sur scène lorsque vous rejouerez le souvenir. Vous pouvez également utiliser les souvenirs comme des blocs de construction et les combiner pour créer rapidement un nombre illimité de scènes sur votre scène. Pour créer une memory:

1. Appuyez le bouton **[Save]**
2. Les boutons occupés brilleront en rouge
3. Appuyez le bouton **[A]** (ou toute autre lettre)
4. Si tous les boutons de Memory sont rouges, vous pouvez alors écraser une memory ou utiliser l'écran pour enregistrer des memories sur une autre page

Vous pouvez également sauver memories en appuyant **Save** sur le **Light View** et en sélectionnant une memory sur le dialogue affichée.





Jouer des Memories

Pour jouer une memory, il suffit de déplacer le fader au-dessus du bouton où vous enregistrez la memory. Vous pouvez également appuyer sur le bouton lui-même pour faire clignoter la memory.

Si vous avez enregistré un memory sur une autre page, vous devrez d'abord changer de page. Choisissez le bouton Memories sur la barre de titre, puis appuyez sur les flèches pour changer de page. La page est changée instantanément, on peut donc jouer des Memories sans la fermer.

Modifiez vos Memories

Ce que vous voyez est ce que vous obtenez. Donc la façon la plus simple d'éditer une Memory est:

1. Désactivez toutes les memories en déplaçant tous les faders de memory vers le bas jusqu'à zéro (vous devrez peut-être changer de page pour les obtenir toutes)
2. Désactivez tous les devices en déplaçant tous les faders de memory vers le bas jusqu'à zéro (vous devrez peut-être changer de page pour les obtenir toutes)
3. Désactivez la sequence en sautant à une blank step
4. Activez la memory que vous voulez modifier
5. Augmentez l'intensité de tous les devices que vous souhaitez en déplaçant simplement le fader du device vers le haut.
6. Diminuez l'intensité de tous les devices que vous souhaitez en déplaçant le fader du device vers le haut et vers le bas.
7. Changez Colour, Position, Beam ou Gobo en utilisant l'écran tactile sur *Light View*
8. Appuyez le bouton **[Save]**
9. Appuyez le bouton de la memory vous voulez sauver
10. Appuyez **Replace** sur l'écran tactile.

Une autre façon de modifier memory est d'utiliser la mise à jour. La mise à jour ajoute les attributs des devices de brillance à la mémoire. Pour modifier une memory en utilisant la mise à jour:

1. Changez l'intensité et d'autres attributs de vos devices à l'aide de faders et d'un affichage lumineux
2. Appuyez le bouton **[Update]**
3. Appuyez le bouton de la memory que vous voulez mettre à jour

Personnalisez Memories

Pour personnaliser un memory, choisissez le [Memory Page Dropdown](#), tapez sur le memory vous voulez personnaliser et choisissez l'option **Customise** à la droite.

La numéro du memory c'est simplement l'emplacement: [Button][Page]. Tapez sur le nom pour le changer en ce que vous voulez.

Ce que vous voyez est ce que vous obtenez. Cela signifie que tous les attributs de tous les devices sont enregistrés dans votre memory. Cependant, il est parfois utile de ne pas jouer certains attributs, de cette façon vous pouvez par exemple changer la position d'un device indépendamment de son intensité. Voici une explication de chaque option:

Modes

Standard: Les attributs du device sauvé dans la memory sont appliqués à la vue de la lumière et à la sortie DMX. Les changements sont mitigés via HTP et LTP avec tout autre devices, memories ou sequence steps.

Solo: Les attributs du device sauvé dans la memory sont appliqués à la vue de la lumière et à la sortie DMX. Tous les attributs de tous les autres devices qui ne se trouvent pas dans la memory sont supprimés au fur et à mesure de l'introduction de la memory. Lorsque la memory est effacée, tous les attributs des autres devices reviennent à la normale.

Inhibit: Les attributs du device sauvé dans la memory sont retirés de la vue de la lumière et de la sortie DMX au fur et à mesure que la memory s'estompe. Les attributs sont réintroduits au fur et à mesure que le souvenir s'estompe.

Submaster: Différentes fonctions peuvent être mises en place sur le fader du device, telles que grand master, house lights, volume, etc...

Devices

All Devices: Par défaut, les attributs sauvés de tous les devices sont appliqués lorsque la memory est remplacée par une autre..

Shining Devices: Ce paramètre s'applique uniquement aux attributs des devices dont l'intensité est supérieure à 2%. Cela signifie que les attributs des devices qui ne brillent pas ne sont pas modifiés.

Selected Devices: La sélection de ce paramètre ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir exactement les attributs du device qui doivent être appliqués à la vue de la lumière lorsque la memory est allumée.

Attributes

Intensity: Si vous activez cette option, les intensités sauvées dans la memory seront appliquées lorsque la memory sera allumée.

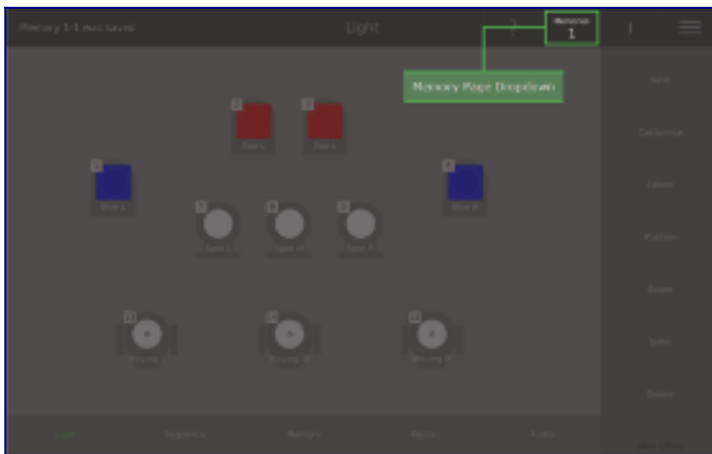
Colour: Si vous activez cette fonction, les couleurs sauvées dans la memory seront appliquées lorsque la memory sera allumée.

Position: Si vous activez cette fonction, les positions sauvées dans la memory seront appliquées lorsque la memory sera allumée.

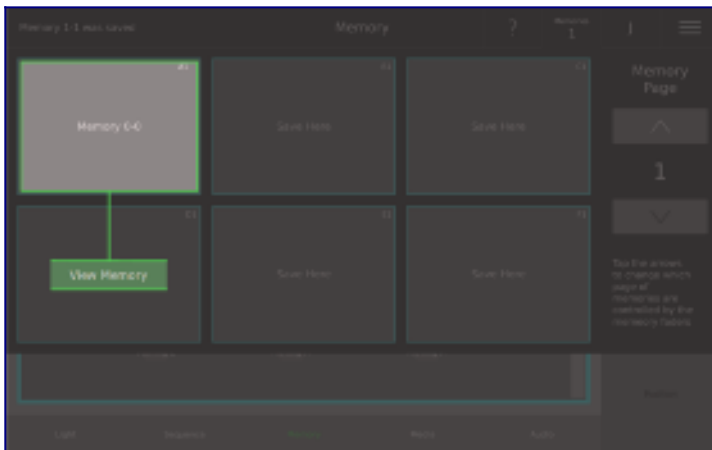
Beam: Si vous activez cette option, les faisceaux sauvés dans la memory seront appliqués lorsque la memory sera allumée.

Gobo: Si vous activez cette option, les gobos sauvés dans la memory seront appliqués lorsque la memory sera allumée.

Enfin, vous pouvez également lancer la lecture d'une piste média en sélectionnant un média comme décrit dans la section [Starting Media from Memories and Steps](#).



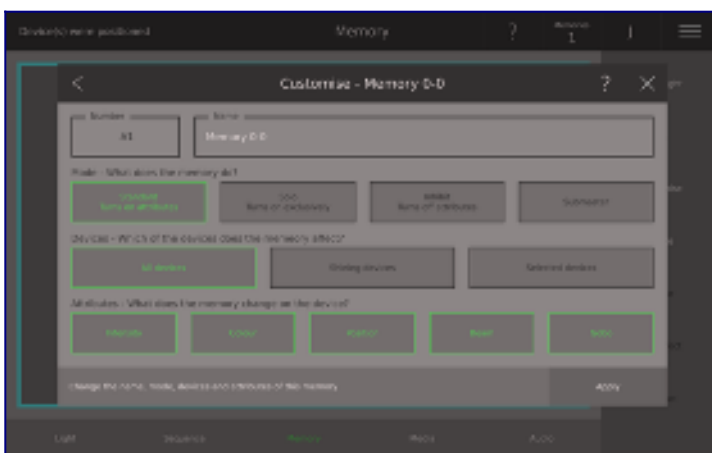
1. Ouvrez memory page dropdown



2. Choisissez memory to customise



3. Choisissez Customise in the memory view



4. Personnalisez memory

Suppression des Memories

Pour supprimer un memory:

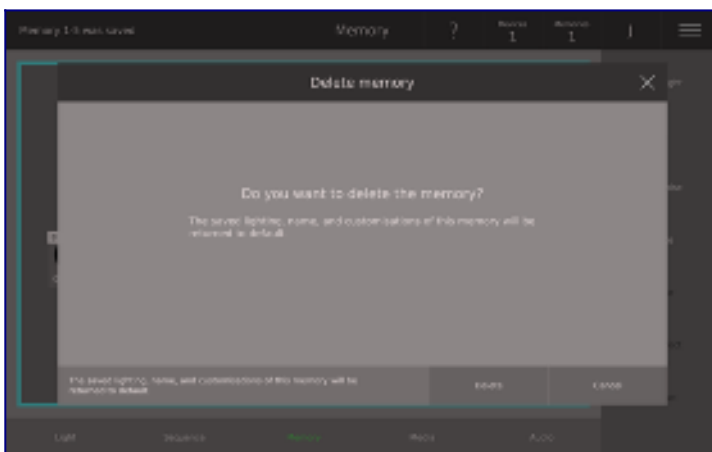
1. Appuyez **Memories** dans la barre de titre pour ouvrir le *Memory Dropdown*

2. Choisissez la memory que vous voulez supprimer
3. Assurez-vous que vous avez sélectionné la bonne memory
4. Appuyez **Delete** à droite de l'écran tactile
5. Appuyez **Confirm** pour supprimer un memory

Alternatively simply press the **[Del]** button and then the button of the memory e.g. **[B]**. You can confirm the delete by pressing the same memory button again.

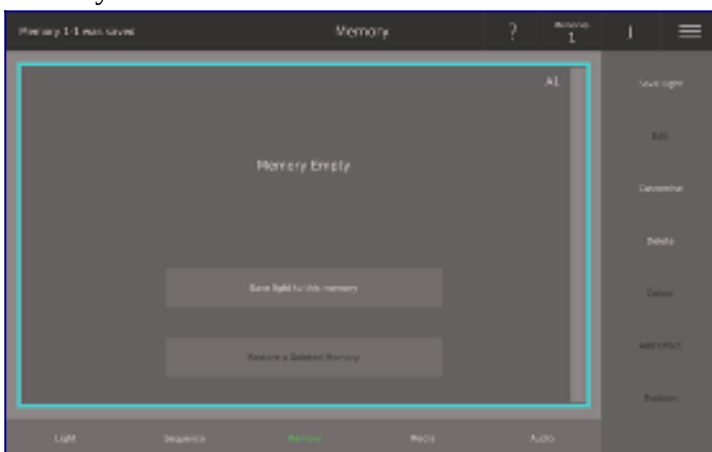


1. Choisissez Delete



2. Confirmez que vous voulez supprimer la

memory



3. Memory est maintenant supprimé



Sequences

- [Sauvez Sequence Steps](#)
- [Jouez Sequences](#)
- [Personnalisez Sequences](#)
- [Supprimer Sequences](#)
- [Modifiez votre Sequence](#)
- [Personnalisez Step](#)
- [Step Timers](#)
- [Modifiez vos Steps](#)

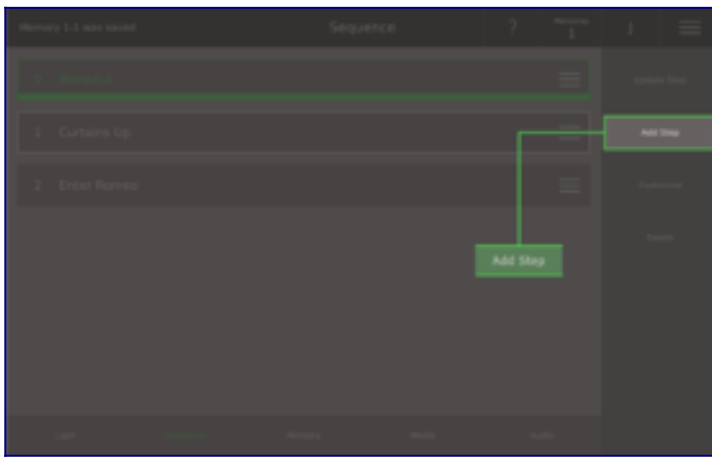
Sauvez Sequence Steps

Vous avez toujours une sequence contrôlée par le crossfader à droite de l'écran tactile. Une sequence est composée des steps/d'étapes, qui sont essentiellement les mêmes que les memories. D'autres sequences peuvent être ajoutées aux memory faders avec le module correspondant.

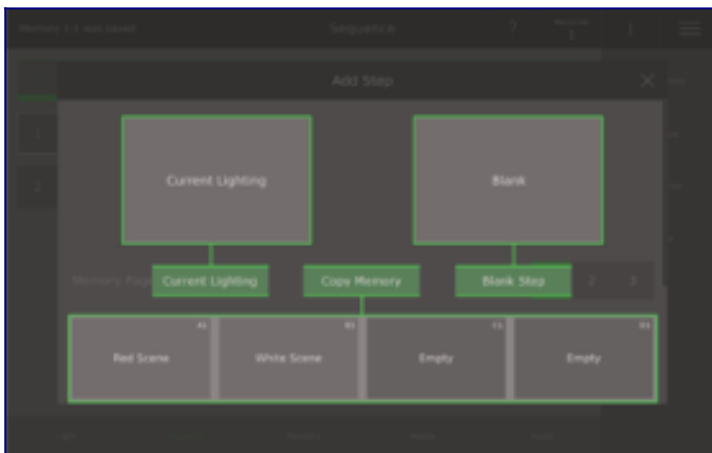
Pour sauver une sequence step appuyez le bouton **[Save]** et puis le bouton **[Seq]**. Maintenant la light view actuelle et la sortie DMX seront sauvées comme un nouveau oas dans la sequence. Steps peut également être sauvés via **Light View / Save** et puis choisissez **Sequence**. Des options plus avancées pour ajouter une nouvelle step peuvent être trouvées dans **Sequence View / Add Step**. Ici, il est possible d'ajouter une step vierge ou d'ajouter une memory précédemment sauvée comme step.



1. Choisissez sequence view



2. Choisissez Add step option



3. Ajoutez une step à la sequence

Modifiez votre Sequence

Une fois que vous avez ajouté quelques steps, vous pouvez maintenant commencer à les modifier et à préparer votre spectacle. Tapez sur les trois lignes à gauche de n'importe quelle step pour afficher les options du step:

Delete: Supprimez le step sélectionné de la sequence

Move Up / Down: Déplacez le step sélectionnée pour qu'il soit lu dans un ordre différent dans la sequence

Duplicate: Faites une copie exacte d'une de vos steps

Customise: Modifiez librement le nom et le numéro de votre step (l'ordre dans lequel les steps sont jouées est défini par la liste de sequences). D'autres options sont détaillées dans Customise Step et Step Timers.

View Step: Voir quels attributs des devices sont sauvés dans le step

Modifiez vos Steps

Ce que vous voyez est ce que vous obtenez. La façon la plus simple de modifier une step est donc la suivante:

1. Désactivez toutes les memories en déplaçant tous les faders de memory vers le bas jusqu'à zéro (vous devrez peut-être changer de page pour les obtenir toutes)
2. Éteignez tous les devices en déplaçant les faders de tous les devices vers le bas jusqu'à zéro (vous devrez peut-être changer de page pour les obtenir toutes)
3. Faites défiler votre séquence jusqu'à ce que le step que vous voulez modifier soit verte (le step actuelle)

4. Augmentez l'intensité de tous les devices que vous souhaitez en déplaçant simplement le fader du device vers le haut.
5. Diminuez l'intensité de tous les devices que vous souhaitez en déplaçant le fader du device vers le haut et vers le bas.
6. Changez Colour, Position, Beam ou Gobo ave l'utilisation sur l'écran tactile *Light View*
7. Appuyez le bouton **Update Step**

Jouez Sequences

Pour jouer manuellement la sequence, déplacez les deux crossfaders (faders à droite de l'écran tactile) d'un bout à l'autre.

Pour jouer automatiquement la sequence, il suffit d'appuyer sur le bouton **[Seq]**.

Manual Play

Le crossfader de gauche contrôle la façon dont le step actuel est supprimé. Le crossfader de droite contrôle la façon dont le step suivant est introduit en fondu. Lorsque les deux crossfaders ont atteint la fin, le step actuelle devient le step suivante et le step suivante passe à le step suivante de la liste. Cela signifie que vous pouvez faire apparaître le step suivante, avant de faire disparaître le step en cours.

Automatic Play

Appuyez sur **[Seq]** commence un crossfade automatique. Le temps nécessaire à la disparition du step en cours et à l'entrée du step suivante est défini dans les sections respectives de l'écran. **Step Options / Customise Step**. Appuyez sur **[Pause]** met en pause le crossfade automatique à l'endroit où il se trouve. Appuyez sur **[Back]** inverse le crossfade. Il est également possible de jouer automatiquement plusieurs steps les unes après les autres en définissant un temps d'attente non nul dans **Step Options / Customise Step** (module requis).



Step Timers

En allant sur **Step Options / Customise Step** il est possible d'automatiser un crossfade avec 5 timers. Voici une explication de chaque timer:

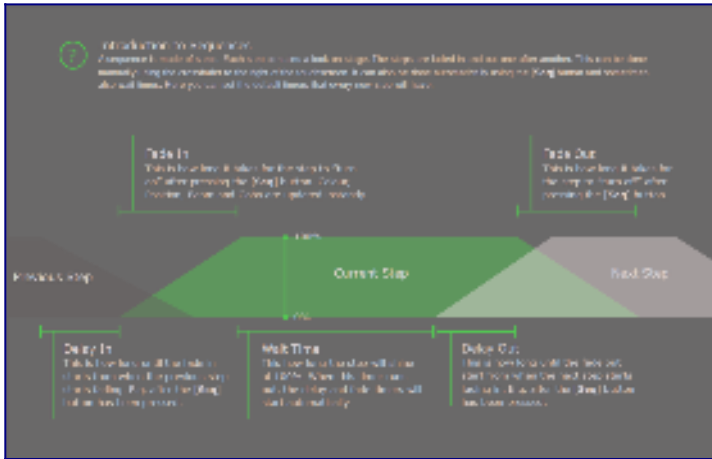
Fade In: C'est le temps qu'il faut pour que le step "turn on" après appuyez le bouton **[Seq]**. Colour, Position, Beam et Gobo sont mises à jour directement

Fade Out: C'est le temps qu'il faut pour que le step "turn off" après appuyez le bouton **[Seq]**.

Delay In: Il s'agit du temps nécessaire pour que le "fade in" commence à partir du moment où le step précédente commence le fade. P.ex. après le bouton **[Seq]** a été pressé.

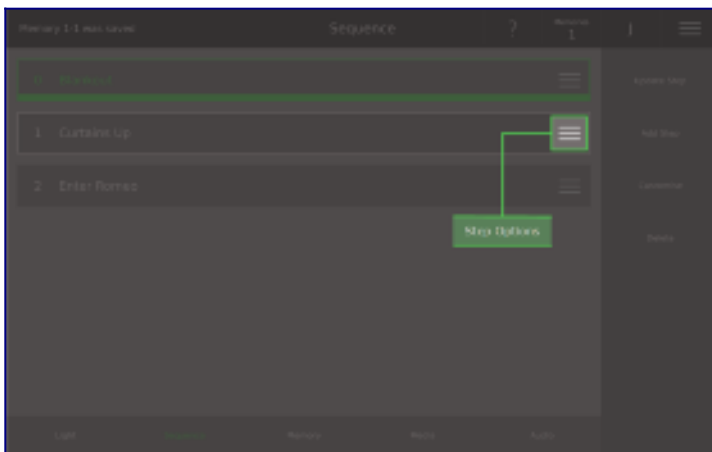
Delay Out: Il s'agit du temps nécessaire pour que le "fade out" commence à partir du moment où le step précédente commence le fade. P.ex. après le bouton **[Seq]** a été pressé.

Wait Time: C'est la durée pendant laquelle step brillera à 100%.Lorsque ce timer s'épuise, les délais et le fade timers démarrent automatiquement. Si le temps d'attente est nul, vous devez appuyer sur **[Seq]** pour commencer à passer au step suivante.

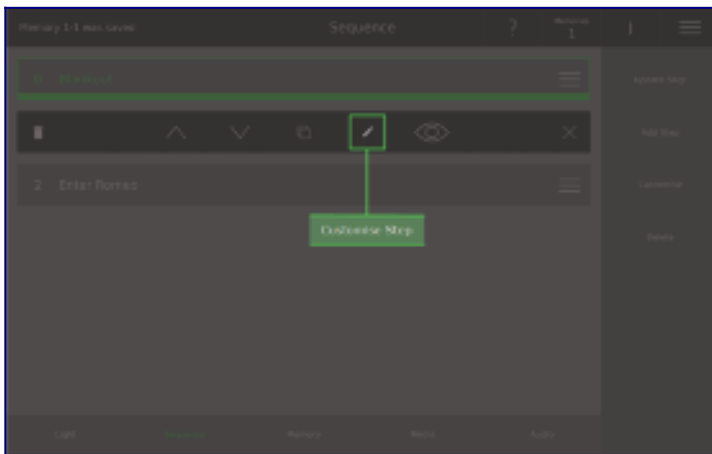


Personnalisez Step

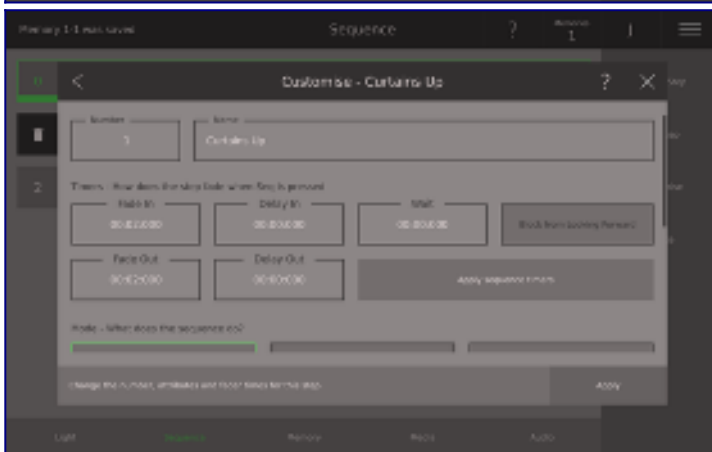
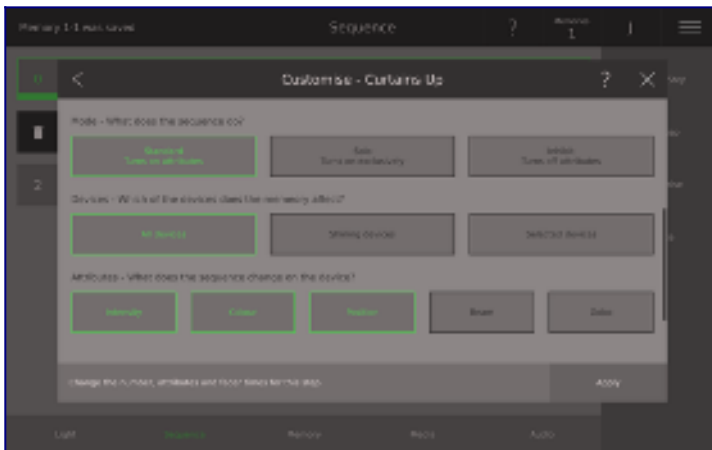
Vous pouvez personnaliser un step en sélectionnant **Step Options / Customise Step**. Dans Customise Step vous pouvez librement définir un numéro et un nom pour le step (l'ordre dans lequel les steps sont jouées est défini par l'ordre des steps dans la liste des sequences.). Vous pouvez également régler toutes les step timers, voyez [Step Timers](#) pour plus de détails et mettre à jour les step timers pour qu'ils soient les mêmes que ceux de la sequence par défaut. Enfin, vous pouvez définir comment le step affecte la light view et DMX output, voyez [Customising Memories](#) pour plus de détails.



1. Choisissez les options du step



2. Choisissez Customise Step



Personnalisez Sequences

Pour définir les valeurs par défaut pour l'ensemble de la sequence, choisissez **Sequence** en bas de l'écran tactile et choisissez **Customise** sur la droite. Ici, vous pouvez donner un nom à la sequence, définir l'emplacement par défaut et les timers par défaut pour les steps nouvellement créées. Des steps nouvellement créées peuvent être ajoutées:

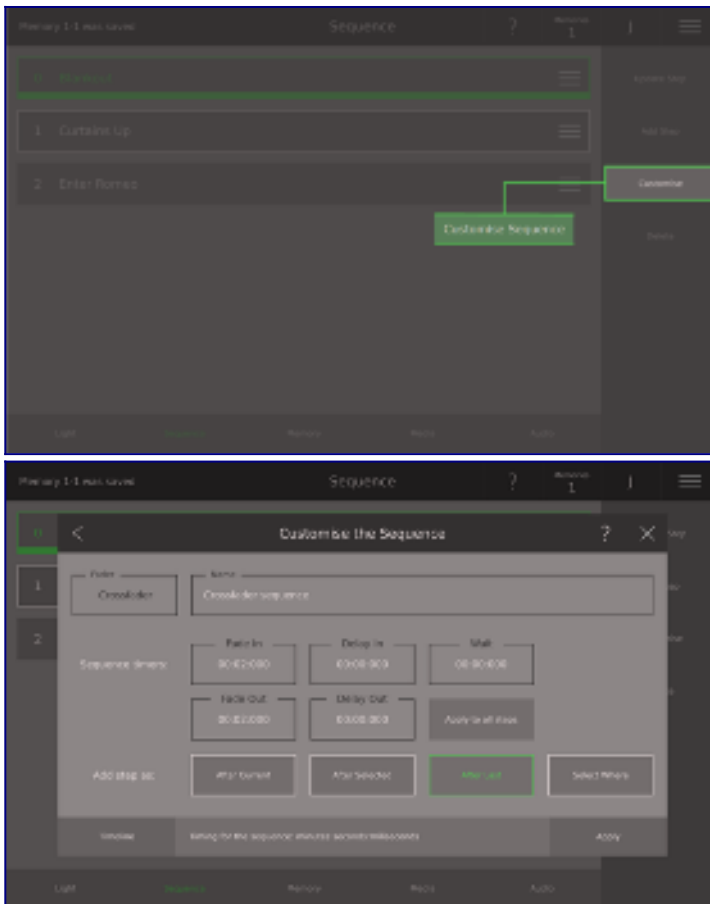
After Current: Après le step en cours (soulignés en vert sur le Sequence View).

After Selected: Après le step sélectionnée (aussi appelée le step suivant, soulignés en blanc sur le Sequence View)

After Last: Après le dernier step de la sequence

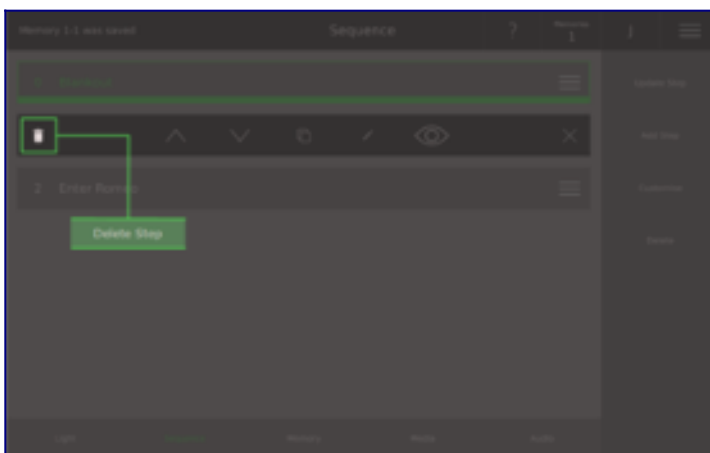
Select Where: Il vous sera demandé à chaque fois où ajouter le nouveau step.

Apply to all steps met à jour tous les timers à chaque step de la sequence pour qu'ils soient les mêmes que ceux montrés ici par défaut **Customise Sequence**.

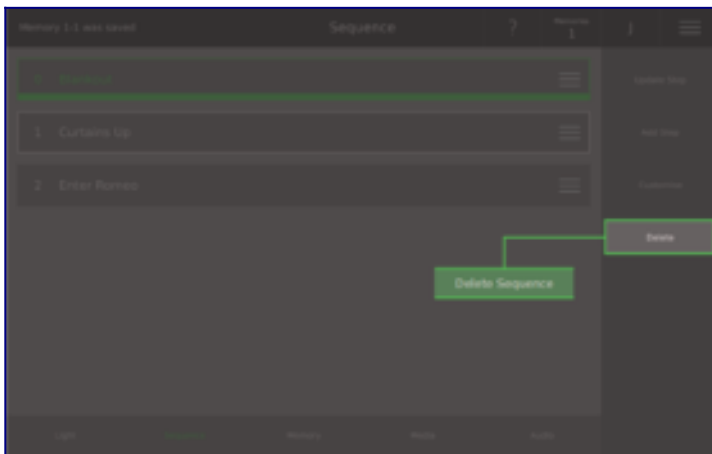


Supprimer Sequences

Pour supprimer toutes les steps de la sequence et retourner Customise Sequence à son défaut, allez sur **Sequence View**, appuyez **Delete** à gauche et confirmez. A l'aide des boutons, appuyez sur **[Del]**, puis **[Seq]** et après confirmez. Les steps individuelles peuvent également être supprimées en appuyant sur **[Del]** et puis **Step** sur **Sequence View**.



Supprimez step individuel



Supprimer la sequence entière



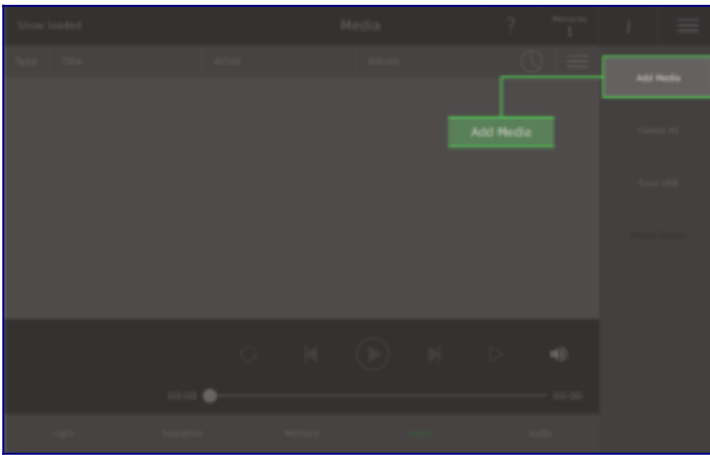
Media

- [Qu'est-ce que les médias ?](#)
- [Ajout de Media](#)
- [Jouer Media](#)
- [Commencer Media de Memories et Steps](#)

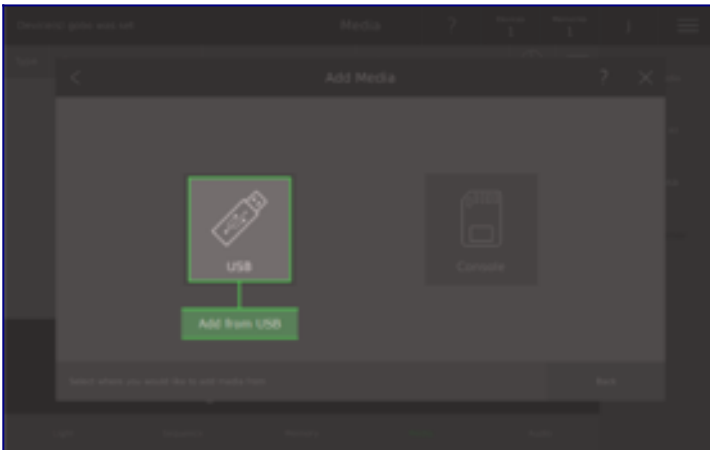
Qu'est-ce que les médias ?

Au lieu d'utiliser un ordinateur portable ou un téléphone séparé, vous pouvez utiliser Ray Console pour lire des pistes audio pendant votre spectacle. Sur Media View vous pouvez ajouter, organiser et lire des pistes audio en tant que partie intégrante de votre spectacle. Les pistes peuvent être ajoutées via USB et sont lues à partir du connecteur Audio OUT de 3,5 mm situé à l'arrière de la console. Pistes dans le Media View peut également être lancé et arrêté par un Memory ou Step et ainsi intégrer l'audio de manière transparente dans votre spectacle d'éclairage.

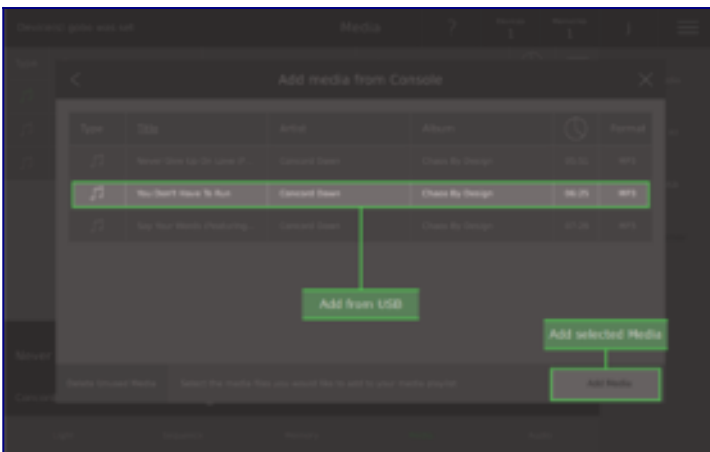
À l'avenir, vous pourrez également intégrer des images et des vidéos dans votre spectacle et les lire directement à partir du connecteur DVI-D de la console. Pour ajouter des pistes audio, vous devez disposer du module Media Control.



1. Choisissez Add Media



2. Choisissez USB



3. Choisissez Media et appuyez Add Media

Ajout de Media

Pour ajouter une nouvelle piste audio à votre émission, sélectionnez **Media View / Add Media** (a besoin du module Media Control) et choisissez **USB**. Vous pouvez y sélectionner toutes les pistes média que vous souhaitez ajouter et appuyer sur **Add Track**. Les pistes seront ensuite ajoutées à Media View dans laquelle elles peuvent être lues. Toutes les pistes enregistrées dans tous les spectacles peuvent également être ajoutées à partir de **Media View / Add Media / Console**.

Le périphérique de stockage USB doit être formaté en FAT32 et les pistes audio doivent se trouver dans le dossier RayConsole / Media. Les formats de fichiers sont pris en charge:

MP3 - .mp3

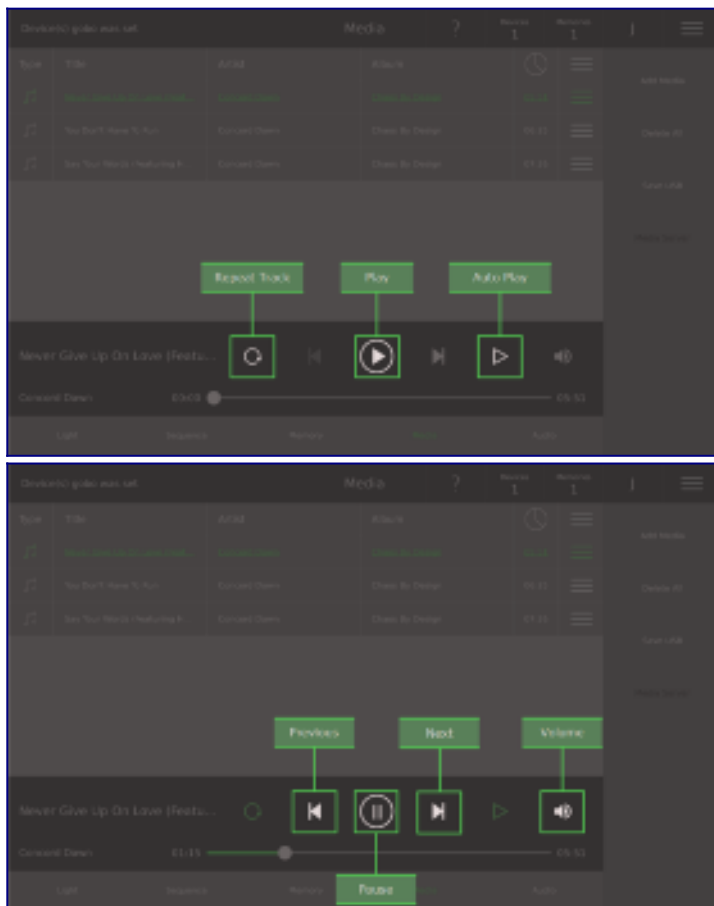
WAV - .wav, .wave (WAV)

FLAC - .flac

ALAC - .m4a, .caf

AAC - .aac, .3gp, .m4r

Il n'y a pas de limite à la quantité de stockage que peut avoir le device connecté.

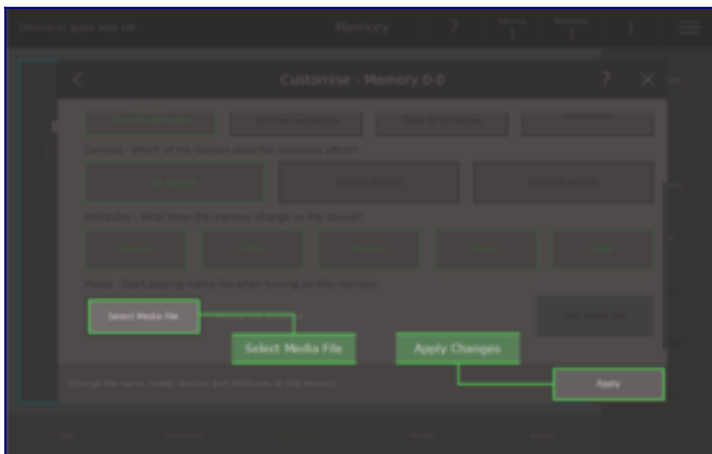


Jouer Media

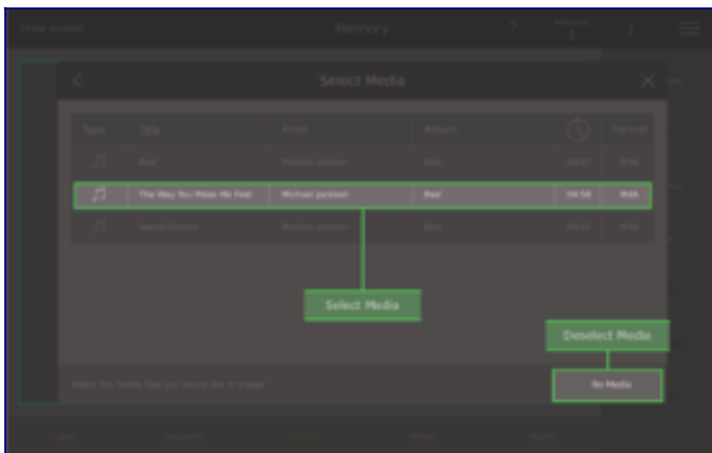
La lecture des pistes dans l'affichage des médias est similaire à celle de n'importe quel logiciel de lecture de médias. Voici un aperçu des contrôles:

- Current Track - Surligné en vert, il s'agit de la piste qui est en cours de play ou qui sera lue lorsque vous appuyez sur le bouton de play.
- Next Track - Souligné, il s'agit de la piste qui sera jouée lorsque la piste actuelle aura terminé de jouer
- Play - Lance la lecture de la piste en cours à partir de la position sélectionnée dans la piste.
- Pause - Met en pause la piste tout en conservant la position dans la piste
- Next Track - Change le Next Track pour être le Current Track
- Previous Track - Retourne au début du Current Track ou fait de la piste suivante de la liste la Current Track
- Repeat Track - Fait le Current Track et Next Track le même, pour que la piste se répète
- Auto Play - Lorsque le Current Track termine, Next Track commencera à jouer automatiquement
- Volume - Règle le niveau sonore de la lecture de la piste

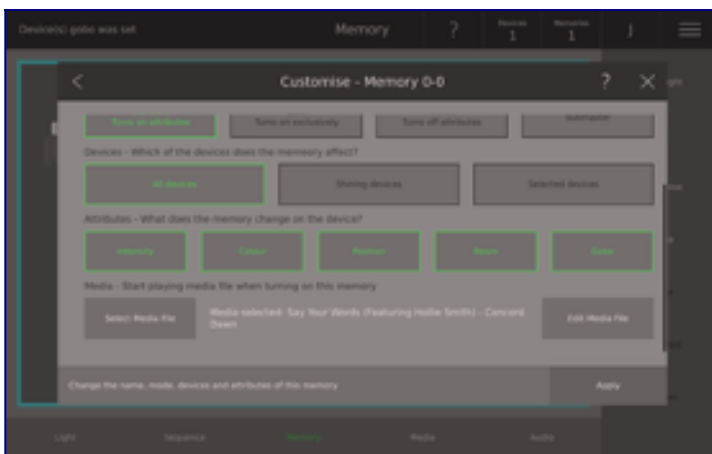
Le nom de la piste et de l'artiste sont affichés à gauche des commandes. Il y a un curseur sous les commandes, le nombre à gauche donne la position actuelle, le nombre à droite donne la durée totale de la piste en minutes et secondes. Le curseur peut être déplacé.



1. Choisissez Media File



2. Choisissez Media



3. Media Selected

Commencer Media de Memories et Steps

N'importe quelle memory ou steppeut être utilisée pour commencer et arrêter une piste sur *Media View*. Pour ce faire, allez soit sur **Memory View / Customise** ou **Sequence View / Step Option / Customise Step**. Faites défiler jusqu'au bas du dialogue et appuyez sur **Select Media File**. Un dialogue avec toutes les pistes de l'émission en cours s'ouvre, appuyez sur la piste que vous voulez contrôler et elle sera sélectionnée. Cela signifie que:

Pour memory:

- En faisant passer le fader memory au-dessus de zéro, la piste commence.
- En faisant revenir le fader memory à zéro, on arrête la piste
- Si une piste est déjà en cours de lecture, le fait de déplacer le memory fader au-dessus de zéro arrêter a la piste en cours et démarrera la piste

Pour step:

- En faisant le crossfader de droite au-dessus de zéro ou appuyer sur **[Seq]** commencera la piste

- En faisant revenir le crossfader de droite à zéro ou appuyer sur **[Back]** et l'attente de la fin du fondu arrêtera la piste
- Une fois que le pas a complètement disparu, déplacez le crossfader de gauche à zéro ou appuyez sur le bouton **[Seq]** et l'attente de la fin du fondu arrêtera la piste
- Si une piste est déjà en cours de lecture, déplacer le crossfader de droite au-dessus de zéro ou appuyer sur **[Seq]** commencera la piste

Remarque: pour une meilleure expérience utilisateur, enregistrez l'audio en memory. Dans ce cas - séparé des steps de la sequence - vous avez un contrôle total sur les fichiers audio.

Shows/Spectacle

- [Sauver les spectacles](#)
- [Charger Shows](#)
- [Backup et transférer des spectacles](#)

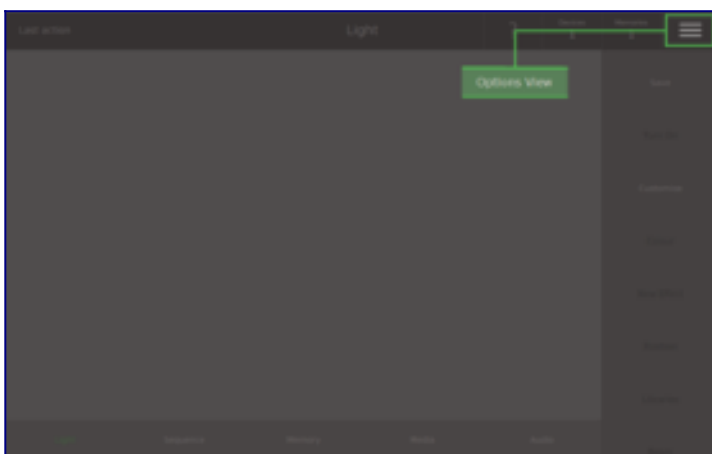
Sauver les spectacles

Un spectacle contient le patch, light layout, toutes les memories, toutes les sequences, tous les media files utilisés, desk brightnesses, submaster paramètres et tous les device templates utilisés.

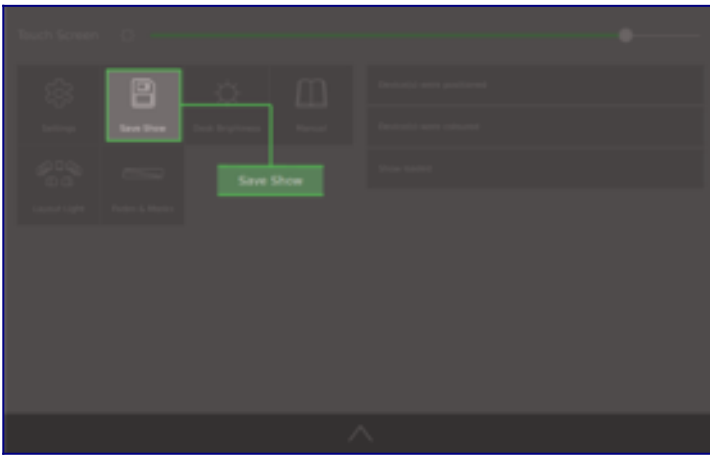
Pour sauver un spectacle, choisissez **Options View** sur la barre supérieure (trois lignes horizontales) et puis choisissez **Save Show**. Il suffit d'appuyer sur **Save** sauvera par-dessus le fichier de spectacle actuel (le dernier enregistré ou chargé). Saisir un nouveau nom et appuyer sur **Save** sauvera le spectacle dans un nouveau fichier. En choisissant un spectacle dans la liste et en appuyant sur **Save** sauvera le fichier de spectacle sélectionné.

Vous pouvez sauver vos fichiers de spectacle sur un périphérique de stockage USB. Branchez un appareil de stockage (formaté FAT32) dans l'un des ports USB. Puis choisissez **Copy to USB**, puis sélectionnez les spectacles que vous souhaitez sauver et enfin appuyez sur **Select**. Vous pouvez recopier les fichiers sur la console dans **Settings View / Open Show**.

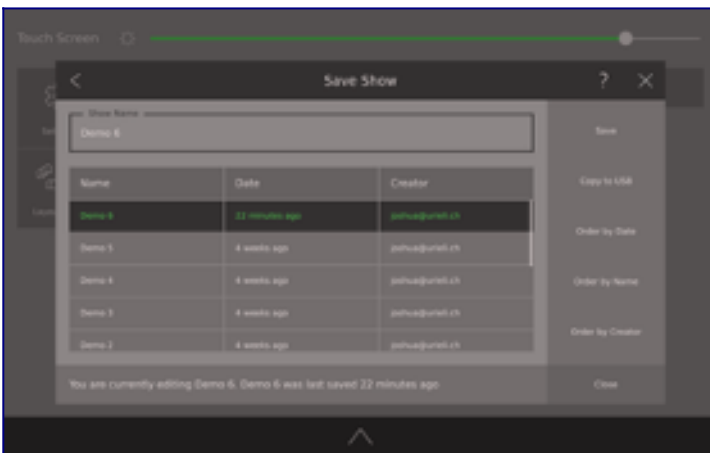
Si vous manquez d'espace sur la console pour sauver des spectacles, vous pouvez soit acheter une mise à niveau du module, soit supprimer des spectacles dans la console. **Settings View / Open Show / Delete**.



1. Choisissez Options View



2. Choisissez Save Show

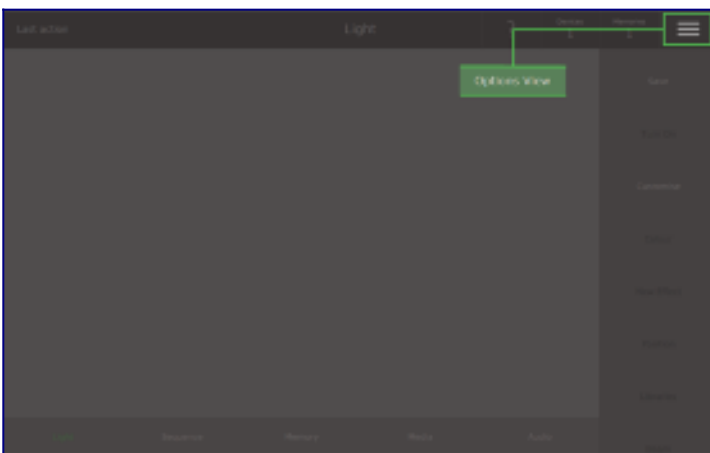


3. Sauver Show

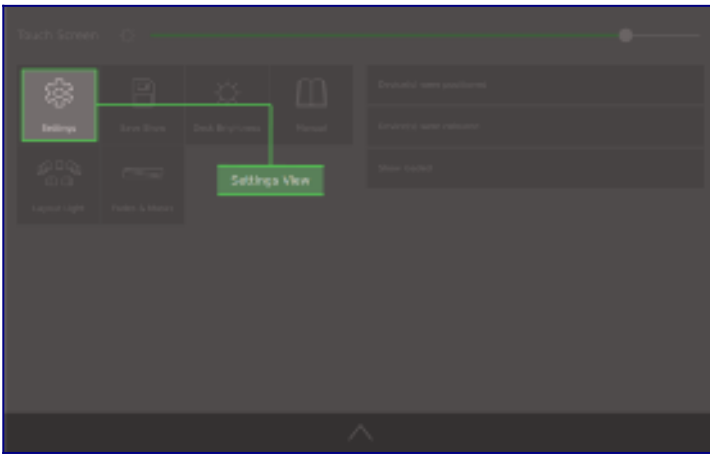
Charger Shows

Pour charger un spectacle précédemment sauvé, allez dans *Settings View* et appuyez **Open Show**. Une liste de tous les spectacles sauvés sur la console apparaît, tapez pour en sélectionner un et appuyez sur **Load** à droite. Maintenant, Ray Console vous demandera si vous voulez sauver le spectacle actuel avant d'en charger un autre. Notez que toute modification non sauvée de le spectacle en cours sera perdue.

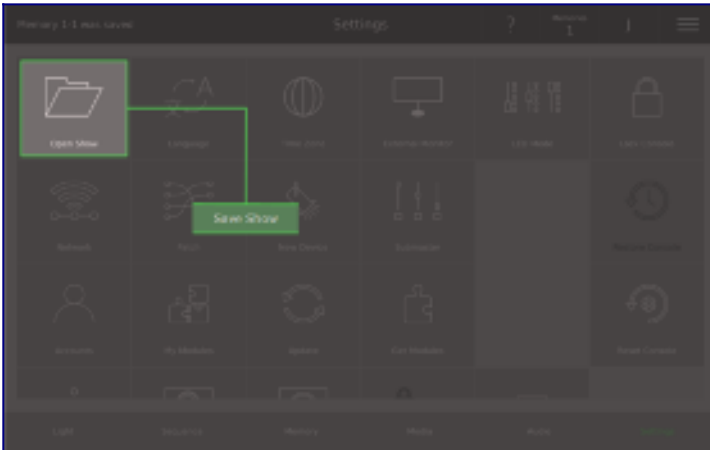
Dans le dialogue *Open Show* vous pouvez également supprimer des spectacles. Il suffit de sélectionner le spectacle que vous souhaitez supprimer et d'appuyer sur Delete à droite.



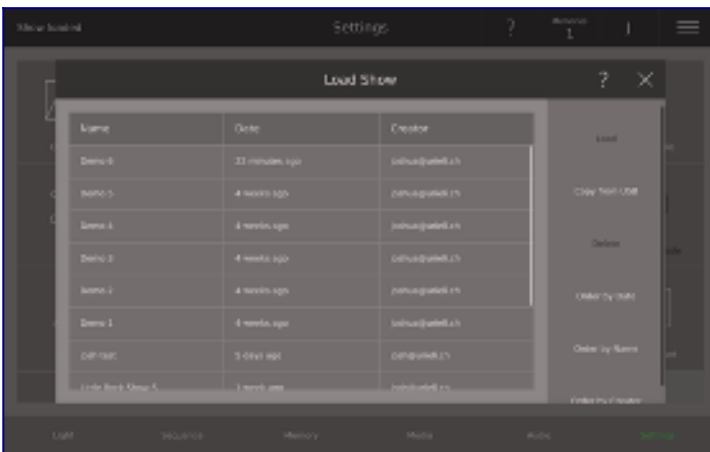
1. Choisissez Options



2. Choisissez Settings



3. Choisissez Open Show



4. Choisissez Load show

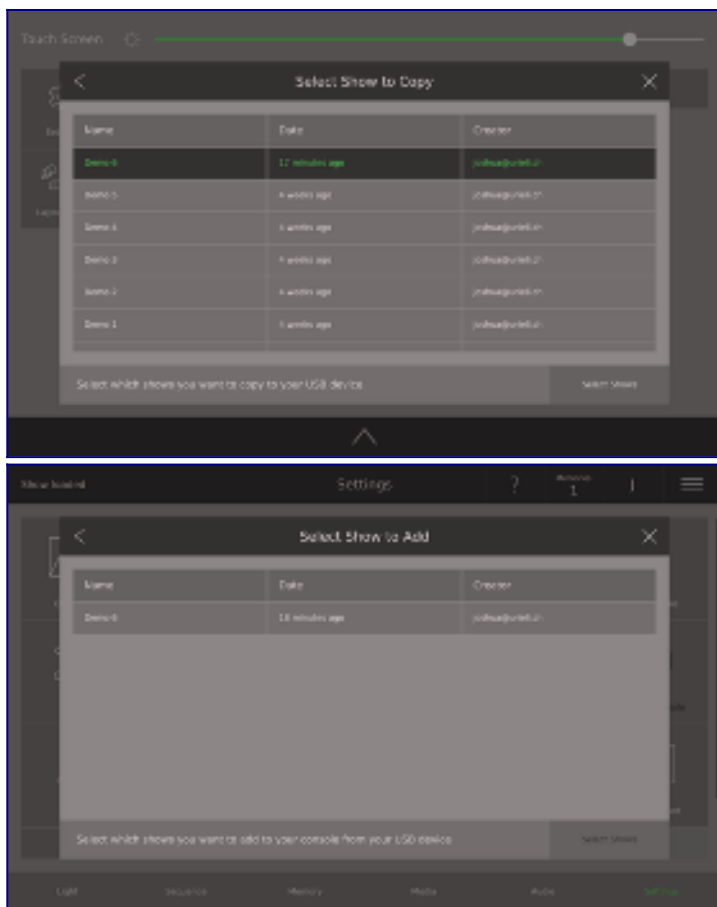
Backup et transférer des spectacles

Vous pouvez sauvegarder vos fichiers de spectacle sur un appareil de stockage USB. Branchez un appareil de stockage USB (formaté comme suit FAT32, aucune limite de taille) dans l'un des ports USB. Puis choisissez **Copy to USB**, puis sélectionnez les spectacles que vous souhaitez sauvegarder et enfin appuyez sur **Select**. Une fois que les fichiers du spectacle ont été copiés, vous pouvez débrancher votre appareil USB.

Pour recopier un spectacle sur la console à partir d'un appareil de stockage USB, branchez votre appareil de stockage USB sur l'un des ports USB. Allez sur **Settings View** et choisissez **Load Show**. Après choisissez **Copy from USB**, choisissez les spectacles à copier et appuyez sur **Select**. Une fois que les fichiers du spectacle ont été copiés, vous pourrez les charger sur la console.

Si vous copiez un spectacle de Q-Ray Console 36 à Q-Ray Console 24 ou d'une console avec plus d'univers que les memories et devices resteront dans le spectacle mais ne pourront pas être joués

directement. Ils doivent d'abord être déplacés pour s'adapter aux memory faders / pages et universes respectivement.



Modules

- [Choisissez Modules](#)
- [Acheter ou s'abonner à des modules](#)
- [Permettre l'accès à Modules](#)

Acheter ou s'abonner à des modules

Vous pouvez étendre les fonctionnalités et les capacités de votre console en achetant ou en vous abonnant à des modules. Les modules peuvent être achetés ou souscrits sur rayconsole.com via un ordinateur, une tablette ou un téléphone. En vous connectant (ou en vous inscrivant) à votre compte sur rayconsole.com et en saisissant le numéro de série figurant au dos de votre console, vous pourrez gérer rapidement et facilement les modules de chacune de vos consoles Ray.

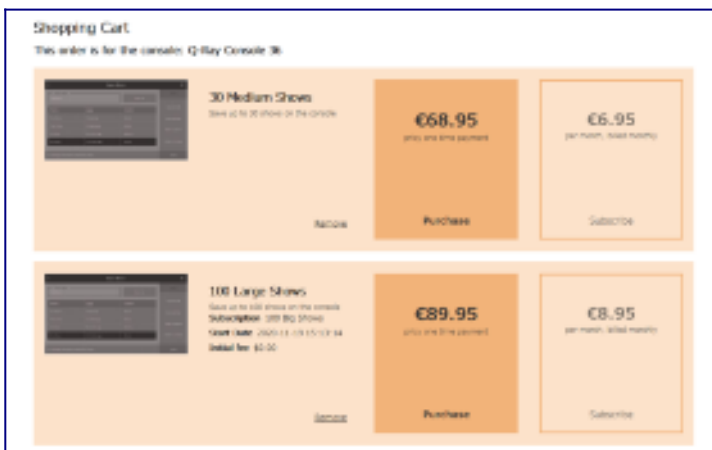
Deux options de licence sont disponibles, les modules peuvent être achetés ou souscrits sur une base mensuelle. Si vous n'êtes pas certain d'avoir besoin d'un module, nous vous recommandons l'abonnement mensuel. Les abonnements mensuels peuvent être désabonnés à tout moment sur votre compte rayconsole.com en Account / My Subscriptions. Un module désabonné reste valide jusqu'à ce que sa date d'expiration soit atteinte.

Les modules peuvent être payés par carte de débit, carte de crédit ou par une facture envoyée par votre

[distributeur](#) local (nécessite une pré-approbation de votre distributeur). Il est également possible de recevoir des modules gratuits et des réductions en saisissant un code de réduction.



1. Choisissez Modules



2. Choisissez Purchase ou Buy Subscription



3. Payez via Credit Card, Debit Card ou Invoice



4. Extend Your Console

Choisissez Modules

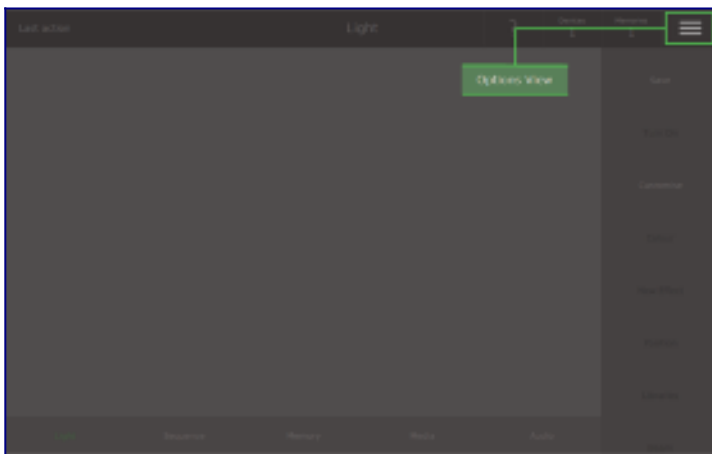
Les détails des modules pertinents sont donnés tout au long de la console, partout où ils peuvent s'avérer utiles. Les modules peuvent également être consultés sur rayconsole.com où ils sont répartis en 4 catégories:

Functions: Ces modules vous permettent de modifier des attributs plus complexes de manière plus complexe. Les modules de cette catégorie comprennent: Position Control, Gobo Control, Intensity Effects et bien plus encore...

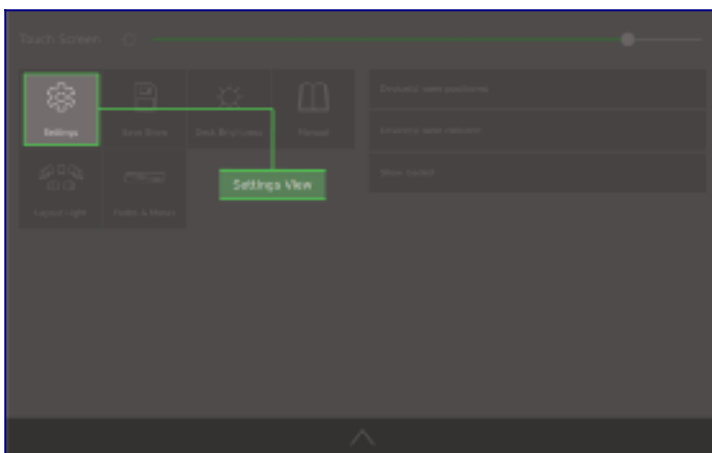
Controls: Ces modules vous permettent de créer des playbacks plus complexes de vos memories et steps sauvés. Les modules de cette catégorie comprennent: Delay and Wait, Submaster Control, 3 Medium Sequences et bien plus encore...

Extensions: Ces modules vous permettent d'étendre la taille du système que votre console peut contrôler. Les modules de cette catégorie comprennent: System Control, 30 Medium Shows, 8 Settings Accounts et bien plus encore...

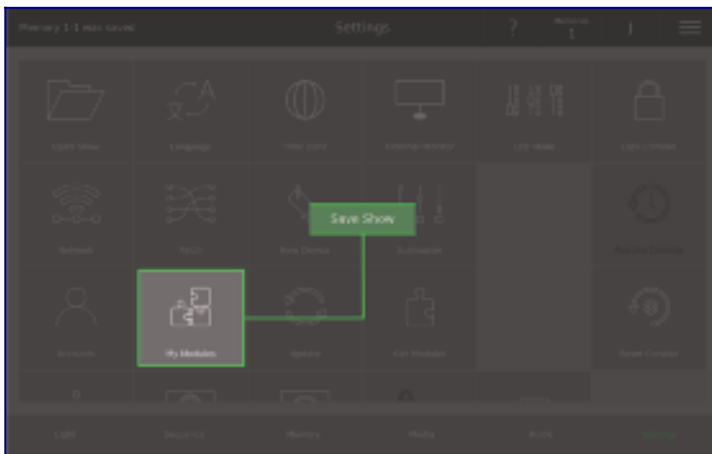
Languages: Ces modules vous permettent d'accéder à des aides contextuelles pratiques sur la console dans une autre langue. Les modules de cette catégorie comprennent: German, French, Polish et bien plus encore...



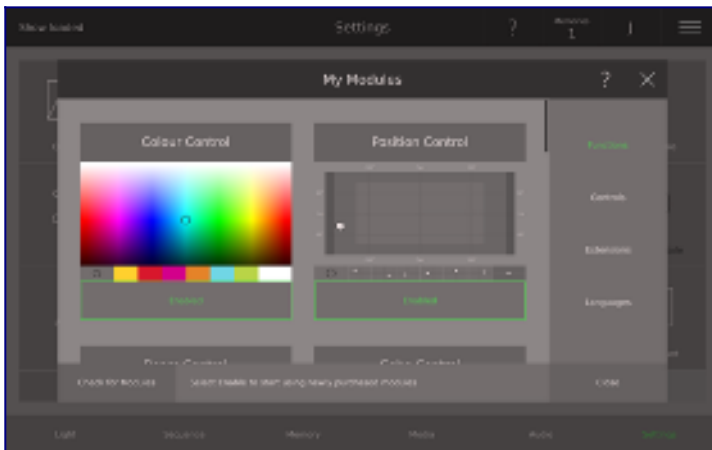
1. Choisissez Options View



2. Choisissez Settings View



3. Choisissez My Modules



4. Appuyez sur pour activer les modules

Permettre l'accès à Modules

Une fois qu'un module a été acheté ou souscrit, le module sera disponible la prochaine fois que la console se connectera à l'internet. La prochaine fois que vous activez votre console, allez sur **Settings View** (connecté en tant que console owner), ouvrez le *My Modules* dialogue et appuyez **Check for Modules**. Vous pouvez ensuite activer chaque nouveau module en appuyant sur **Disable**, à l'heure qui vous convient. Lorsque le bouton est vert et affiche Enabled, alors le module est activé.

Cette opération ne nécessite pas beaucoup de bande passante, donc si vous ne connectez pas normalement votre console à Internet, l'utilisation rapide d'un hotspot n'utilisera que quelques kilo-octets de vos données.

Disabling and Removing Modules

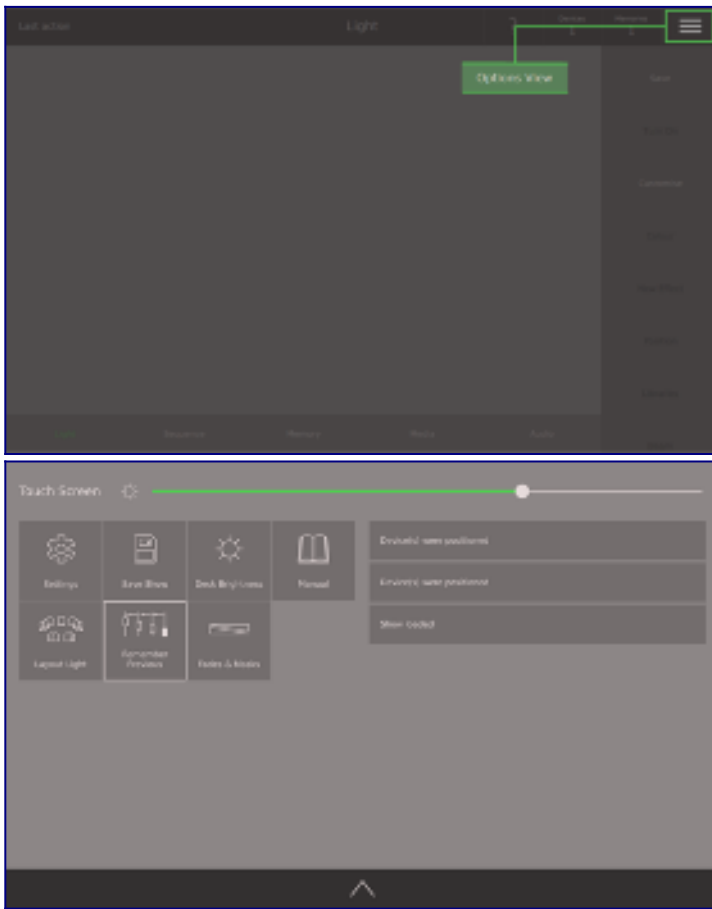
Vous pouvez voir quels sont les modules activés en allant sur **Settings / My Modules** sur la console. Si vous souhaitez désactiver un module, il suffit de choisir **Disable**. Les modules souscrits peuvent être annulés sur rayconsole.com. Les spectacles créés avec des modules maintenant annulés peuvent toujours être joués, mais certains attributs et paramètres ne seront pas modifiables.

Options

- [Desk Brightness/Luminosité du bureau](#)
- [Options View](#)
- [Sauver les spectacles](#)
- [Manuel](#)
- [Light Layout](#)
- [Fades & Masks](#)
- [Remember Previous](#)

Options View

L'*Options View* contient certains paramètres clés et est disponible pour tous les utilisateurs, sans avoir à se connecter. Pour accéder à l'*Options View* appuyez sur les trois lignes horizontales de la barre supérieure ou faites glisser la barre supérieure vers le bas. Sur la gauche, il y a plusieurs options. À droite, vous trouverez une liste des actions récentes.



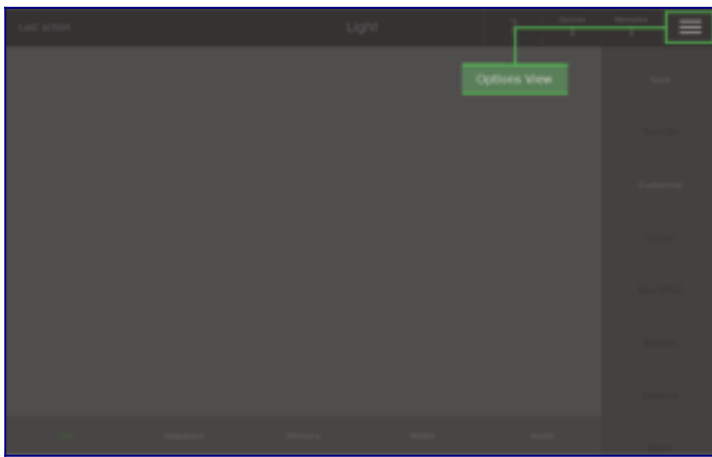
Sauver les spectacles

Un spectacle contient le patch, light layout, toutes les memories, toutes les sequences, tous les media files utilisés, desk brightnesses, submaster paramètres et tous les device templates utilisés.

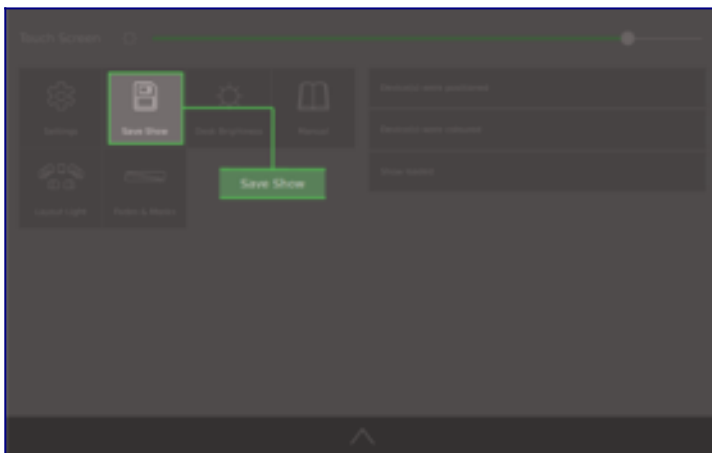
Pour sauver un spectacle, choisissez **Options View** sur la barre supérieure (trois lignes horizontales) et puis choisissez **Save Show**. Il suffit d'appuyer sur **Save** sauvera par-dessus le fichier de spectacle actuel (le dernier enregistré ou chargé). Saisir un nouveau nom et appuyer sur **Save** sauvera le spectacle dans un nouveau fichier. En choisissant un spectacle dans la liste et en appuyant sur **Save** sauvera le fichier de spectacle sélectionné.

Vous pouvez sauver vos fichiers de spectacle sur un périphérique de stockage USB. Branchez un appareil de stockage (formaté FAT32) dans l'un des ports USB. Puis choisissez **Copy to USB**, puis sélectionnez les spectacles que vous souhaitez sauver et enfin appuyez sur **Select**. Vous pouvez recopier les fichiers sur la console dans **Settings View / Open Show**.

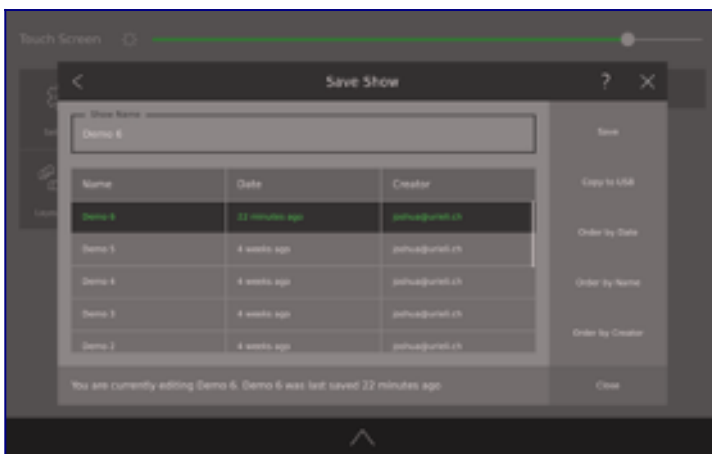
Si vous manquez d'espace sur la console pour sauver des spectacles, vous pouvez soit acheter une mise à niveau du module, soit supprimer des spectacles dans la console. **Settings View / Open Show / Delete**.



1. Choisissez Options View



2. Choisissez Save Show



3. Sauver Show

Desk Brightness/Luminosité du bureau

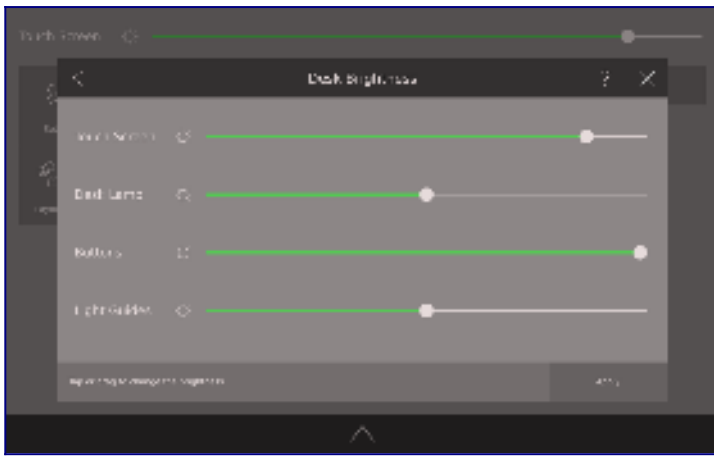
Vous pouvez modifier la luminosité de l'écran tactile, de la lampe de bureau, des boutons et des guides lumineux pour les adapter à votre environnement de travail. Allez sur *Options View* et tapez sur **Desk Brightness**. Voici ce que fait chaque curseur:

Touch Screen: Réglez la luminosité de l'écran tactile en faisant glisser ou en touchant le curseur.

Desk Lamp: Fixez une lampe de bureau au connecteur situé en haut à gauche de la console et réglez sa luminosité en faisant glisser ou en touchant le curseur.

Buttons: Réglez la luminosité de tous les boutons en faisant glisser ou en touchant le curseur.

Light Guides: Réglez la luminosité de tous les guides de lumière (rangées de DEL à côté de chaque fader) en faisant glisser ou en touchant le curseur.



Manuel

Le manuel de démarrage rapide est disponible si vous connectez un moniteur externe au connecteur DVI-D à l'arrière de la console. Choisissez **Options View**, après tapez sur **Manual** et vous pouvez maintenant sélectionner le sujet que vous souhaitez afficher. La rubrique pertinente du manuel s'affiche alors sur le moniteur externe.

Vous faites défiler les pages vers le haut et vers le bas avec les flèches de l'écran tactile.

Nous recommandons pour le moniteur externe: 1920 x 1080 (FullHD) et 1280x720(HD Ready)

Ces résolutions sont également prises en charge:

Ratio 3:2

- 720x480
- 1152x768
- 1440x960

Ratio 4:3

- 320x240
- 640x480
- 800x600
- 960x720
- 1024x768
- 1152x864
- 1280x960
- 1440x1080

Ratio 5:3

- 800x480
- 1280x768

Ratio 5:4

- 1280x1024

Ratio 16:9

- 1280x720
- 1365x768

- 1600x900
- 1920x1080

Ratio 16:10

- 320x200
- 640x400
- 1280x800
- 1440x900

Light Layout

L'écran principal sur Ray Console c'est Light View. Cette vue vous montre ce qui se passe sur la scène en ce moment. Dans le dialogue Light Layout vous pouvez organiser spatialement vos devices patchés sur Light View. Double-tapez sur la barre de titre pour faire passer le dialogue en plein écran.

Le dialogue Light Layout se trouve sous Options View / Light Layout. Organiser les devices:

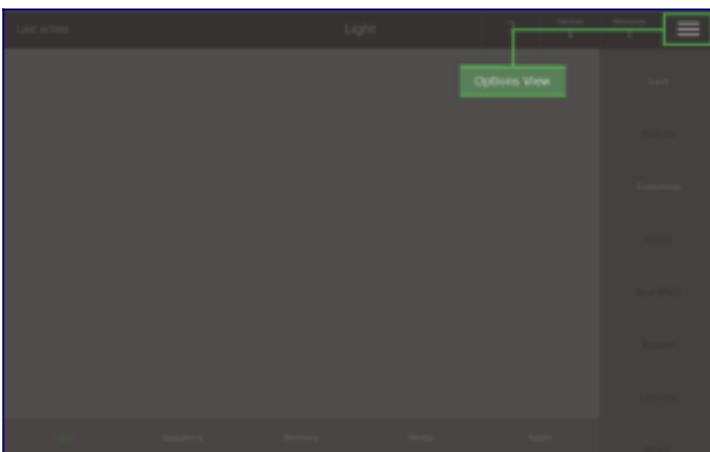
Déplacez les devices pour to changer leur position

Choisissez le device en les tapant

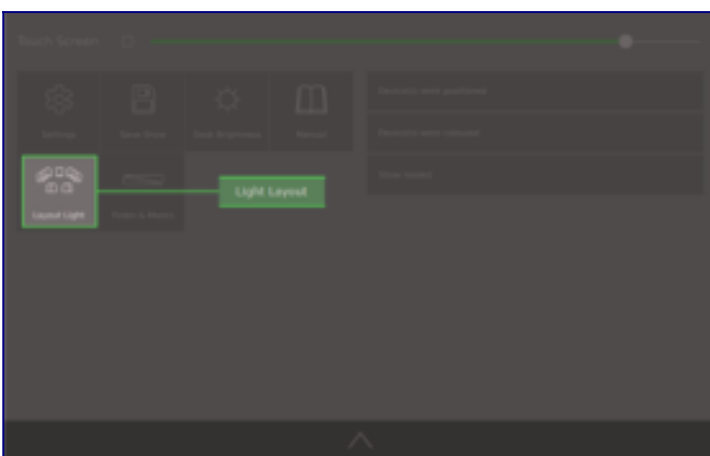
Désélectionner tous les devices en tapant le fond deux fois

Alignez les devices sur le dernier device sélectionné en tapant sur une option en bas à gauche de l'écran

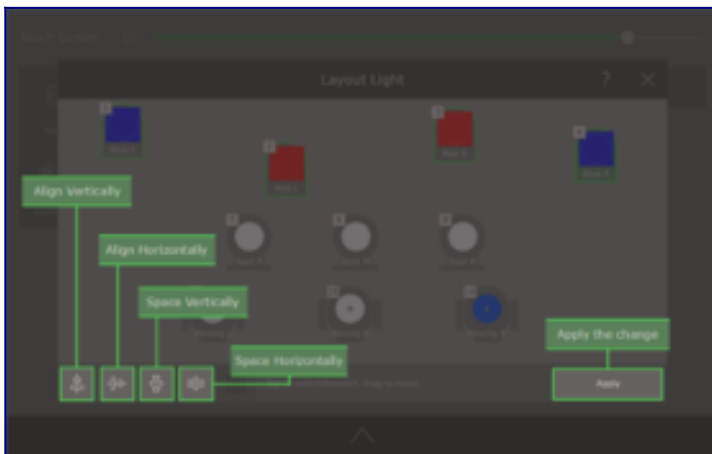
Espacez uniformément les devices en tapant sur une option en bas à gauche de l'écran



1. Choisissez Options View



2. Choisissez Light Layout



3. Placez device symbols

Fades & Masks

Ce dialogue contient certains paramètres globaux. Vous pouvez y accéder en allant sur *Options View* et choisissez **Fades & Masks**. Les paramètres globaux sont:

Réinitialisation de l'intensité après la libération de la capture: C'est le temps qu'il faut à l'intensité d'un dispositif capturé pour retrouver la valeur HTP après **[Free]** a été pressé.

Masque par défaut pour une nouvelle step o memory: Ceci définit le défaut dans **Memory View / Customise Memory** et **Sequence View / Step Options / Customise Step**



Remember Previous

Ce dialogue contient une extension des règles strictes LTP (last take precedence/les derniers ont la priorité) principe du logiciel Ray Console. Si le bouton **Remember Previous** est activé (encadré en vert), toutes les valeurs d'attributs (sauf l'intensité) qui sont définies par les faders sont enregistrées dans la pile LTP. Si l'affaiblisseur, qui a provoqué l'établissement d'une valeur d'attribut LTP, est remis à zéro, la valeur d'attribut précédente est établie. Pour les sequences, le step actuel et le step suivant sont inclus dans la pile pendant un crossfade. Le step actuel est le bas de la pile, donc lorsque la sequence progresse, toutes les entrées avant le step actuel sont supprimées. Le fait d'appuyer sur **[Back]** réinitialise complètement la pile.

Settings

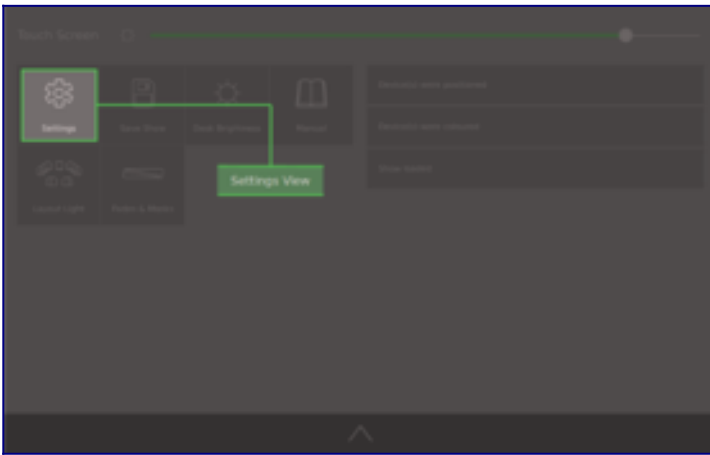
- [Changer de langue](#)
- [Serrure Console](#)
- [Submasters](#)
- [Charger Shows](#)
- [ArtNet et sACN](#)
- [Network/Réseau](#)
- [Patching](#)
- [User Account/Compte utilisateur](#)
- [Quelle est la différence entre un compte de paramètres propriétaire et utilisateur?](#)
- [Settings Access Profiles/Paramètres Profils d'accès](#)
- [Mes Modules](#)
- [Update/Mise à jour](#)
- [Réinitialiser Console](#)
- [Owner Accounts/Comptes du propriétaire](#)
- [Template Shows/Modèles de spectacles](#)
- [Réinitialiser le mot de passe](#)
- [Device Template Editor](#)

Settings View

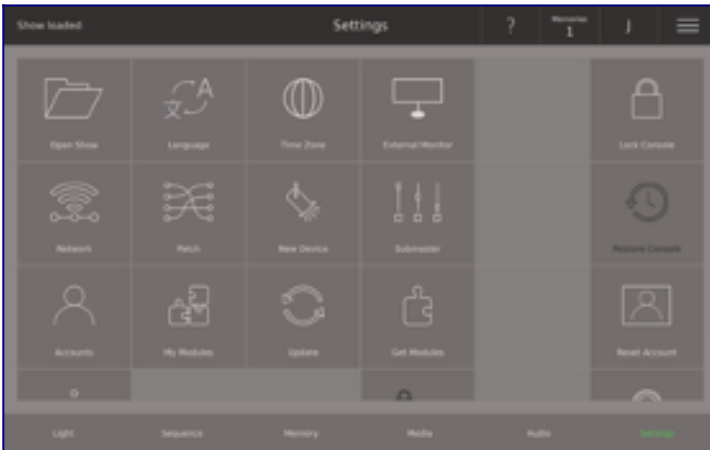
Le *Settings View* contient tous les paramètres avancés. Il n'est possible d'y accéder qu'en se connectant et les paramètres disponibles dépendent des privilèges du compte qui est connecté (voyez [Accounts](#)). Pour accéder au *Settings View* tapez les trois lignes horizontales dans la barre supérieure ou faites glisser la barre supérieure vers le bas, puis sélectionnez le bouton **Settings**. Vous devrez peut-être être connecté (voyez [Settings Access](#)). Chaque tuile représente une option que l'on peut toucher pour afficher un dialogue avec les paramètres correspondants.



1. Choisissez Options View



2. Choisissez Settings View

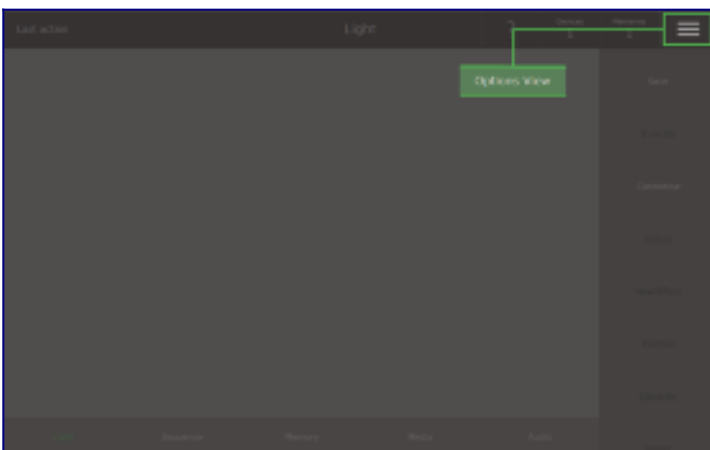


3. Sélectionnez un paramètre à changer.

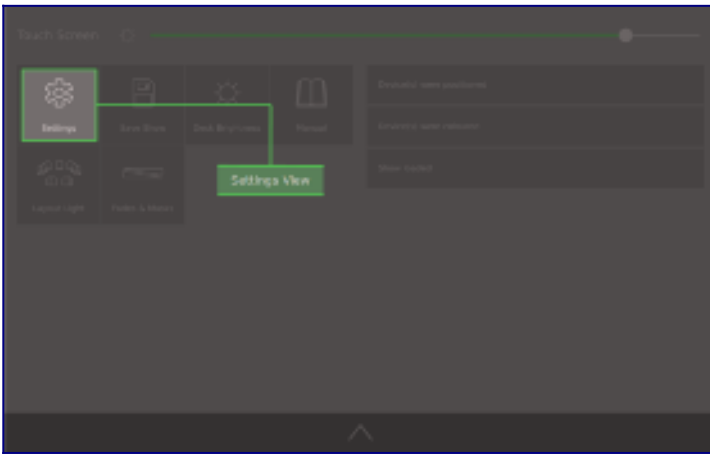
Charger Shows

Pour charger un spectacle précédemment sauvé, allez dans *Settings View* et appuyez **Open Show**. Une liste de tous les spectacles sauvés sur la console apparaît, tapez pour en sélectionner un et appuyez sur **Load** à droite. Maintenant, Ray Console vous demandera si vous voulez sauvegarder le spectacle actuel avant d'en charger un autre. Notez que toute modification non sauvegardée de le spectacle en cours sera perdue.

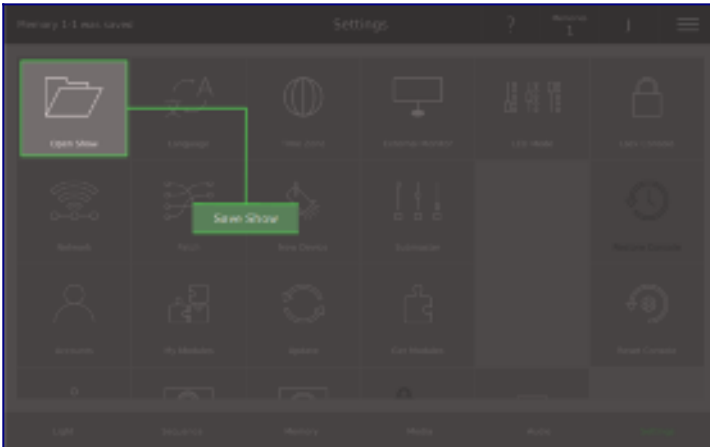
Dans le dialogue *Open Show* vous pouvez également supprimer des spectacles. Il suffit de sélectionner le spectacle que vous souhaitez supprimer et d'appuyer sur **Delete** à droite.



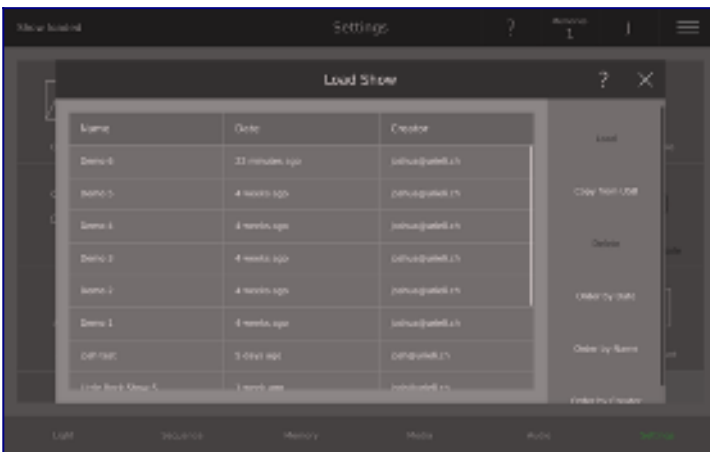
1. Choisissez Options



2. Choisissez Settings



3. Choisissez Open Show

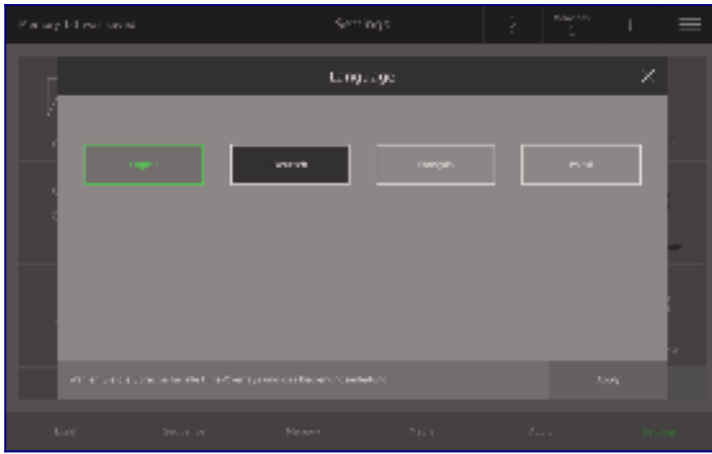


4. Choisissez Load show

Changer de langue

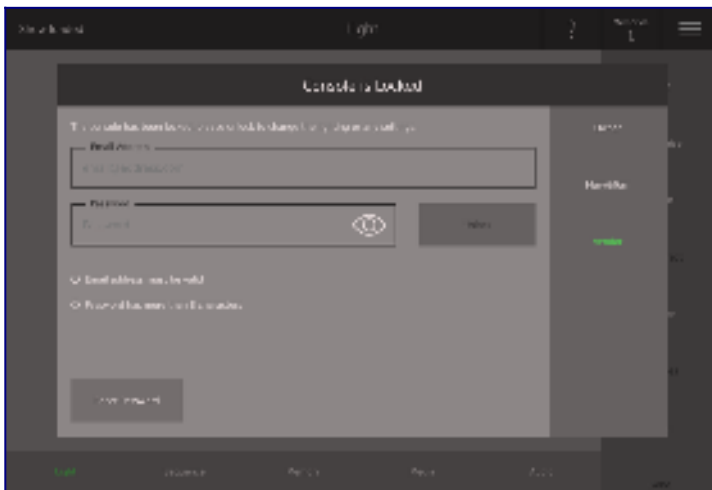
Pour obtenir l'aide dont vous avez besoin, là où vous en avez besoin et dans votre propre langue, allez sur le **Settings View** et choisissez **Language** et activez la langue que vous voulez.

Par défaut, toutes les aides sont en anglais. Achetez ou souscrivez à un module de langue, pour pouvoir afficher les superpositions d'aide dans cette langue sur la console.



Serrure Console

Si vous devez laisser la console sans surveillance pendant un certain temps et que vous voulez vous assurer que personne ne modifie quoi que ce soit d'interdit, rendez-vous à l'adresse suivante **Settings View** et choisissez **Lock Console**. Lorsque la console est protégée, l'écran tactile est bloqué, tous les boutons et faders sont désactivés, mais le DMX continue de sortir en permanence. Tout utilisateur peut facilement libérer la console en sélectionnant son compte et en utilisant son mot de passe, comme lorsqu'il se connecte aux paramètres.



Network/Réseau

Choisissez **Network** pour se connecter à un réseau WiFi, définir une adresse IP statique ou configurer ArtNet. Vous pouvez connecter la console à rayconsole.com via un câble Ethernet ou en utilisant le WiFi.

Pour se connecter à rayconsole.com via un câble Ethernet, il suffit de brancher le câble à l'arrière de la console (étiqueté Ethernet). La console devrait se connecter automatiquement. Vous pouvez vérifier la connexion en allant sur **Settings View / Network / Ethernet** où vous verrez l'adresse IP listée et le point vert pulsé s'il est connecté. Si nécessaire, vous pouvez également définir une adresse IP statique en sélectionnant **Advanced**, puis **Static** et en entrant les détails pertinents.

Pour se connecter à rayconsole.com en utilisant le WiFi, allez à **Settings / Network / WiFi**. Pour activer le WiFi, appuyez sur le bouton **WiFi**, qui rend le texte du bouton vert et cherche les réseaux disponibles. Sélectionnez ensuite le réseau avec lequel vous souhaitez vous connecter, entrez le mot de passe du réseau (si nécessaire) et choisissez **Connect**. Le nom du réseau WiFi connecté devient vert et un point pulsé apparaît à côté de WiFi dans le menu de droite. Si nécessaire, vous pouvez également définir une

adresse IP statique en sélectionnant **Advanced**, puis **Static** et en entrant les détails utiles.

NOTE: Il n'est pas possible de se connecter à des réseaux d'entreprise qui nécessitent à la fois un nom d'utilisateur et un mot de passe pour se connecter. Merci de contacter info@rayconsole.com pour plus d'informations.



ArtNet et sACN

Il existe une excellente opportunité d'étendre votre système et d'utiliser les univers DMX 3-8 par ArtNet ou sACN en utilisant le port Ethernet.

Qu'est-ce que c'est ArtNet?

[ArtNet](#) est un service permettant de transmettre plusieurs univers DMX à l'aide d'un seul câble Ethernet. Plus précisément, il s'agit d'un protocole Ethernet basé sur la suite de protocoles IP (utilisés pour se connecter à l'Internet). Son but est de permettre le transfert de grandes quantités de données DMX512 sur une large zone en utilisant une technologie de réseau standard. La console peut envoyer ArtNet directement depuis son port Ethernet, mais la plupart des appareils ne reçoivent que du DMX512 via un connecteur XLR. Vous aurez donc besoin de [ArtNet nœuds](#) (également appelés [ArtNet Gates](#)) ou de convertir ArtNet en DMX512 classique.

Qu'est-ce que c'est sACN?

sACN est une norme permettant de transférer des paquets DMX512-A [DMX] sur un réseau TCP/IP en utilisant un sous-ensemble de la suite de protocoles ACN via un seul câble Ethernet. Son but est de permettre le transfert de grandes quantités de données DMX512 sur une large zone en utilisant une technologie de réseau standard. La console peut envoyer des sACN directement depuis son port Ethernet, cependant la plupart des appareils ne reçoivent du DMX512 que via un connecteur XLR, vous aurez donc besoin de nœuds sACN ou de convertir les sACN en DMX512 classique.

Sachez que vous avez besoin soit du [ArtNet-Module](#) ou du [sACN-Module](#) pour utiliser ces fonctions.

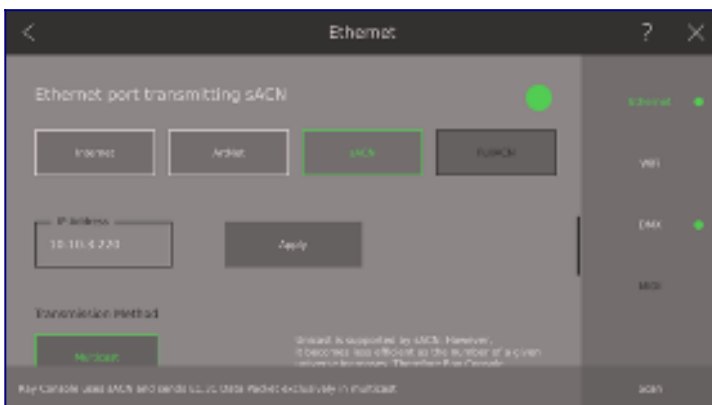


ArtNet

The screenshot shows the 'ArtNet Nodes' table with the following data:

Name	IP Address	Status
Stage Light	2.168.32.100	Stable (acknowledged)
Stage Light	2.168.32.101	Subscribed (universal 0, 0)
Column	2.168.32.102	Node not connected
Wing 1	2.168.32.103	Node not connected
Node 2	2.168.32.105	Node's subnet not 0
Node 3	2.168.32.106	Node's net is not 0

ArtNet Nodes



sACN

Name	UID	Status
QRay Console 38 : 3	7B323634-6536-3525-352D-353337363D34	Discovered universes: 3
QRay Console 38 : 6	7B613645-3236-6236-322D-623361273D35	Discovered universes: 6
QRay Console 38 : 7	7B653338-3635-8137-332D-833163612734	Discovered universes: 7
QRay Console 38 : 1	7B373237-6537-3365-352D-356432312D34	Discovered universes: 1
QRay Console 38 : 2	7B356337-3764-5165-352D-383530342D34	Discovered universes: 2
QRay Console 38 : 8	7B654445-3236-8236-322D-823732363D35	Discovered universes: 8

This is a list of all the sources detected on the sACN system.

sACN Sources

Patching

Tous les détails concernant patching peuvent être trouvés dans [Patching](#), situé plus haut dans ce manuel.

Device Template Editor

- [Importer un nouveau device](#)
- [Modifier un device existant](#)

Créer un device nouveau

Vous achetez un nouveau device pour votre salle, il est nouveau sur le marché et ne figure pas encore dans la bibliothèque de Ray Consoles Device Template. Ou vous avez fait une très bonne affaire avec un ancien device peu courant et vous ne le trouvez pas dans la bibliothèque de Ray Consoles Device Template. Vous avez déjà de l'expérience dans le contrôle de l'éclairage et vous n'avez pas le temps d'attendre que d'autres mettent en œuvre le device dans la bibliothèque. Dans ce cas, créez simplement le dispositif vous-même, sur votre Ray Console, à l'aide de Device Template Editor.

N'oubliez pas que vous avez le manuel des Devices et le tableau DMX juste à côté de vous lorsque vous créez un nouveau Device Template.

Allez à **Settings View/New Device/Manage Devices**

Choisissez **New Device** et le *Device Template Editor Dialogue* ouvre. Vous pouvez d'abord modifier le nom des manufacturiers/Manufactureres et le nom de Device. L'étape suivante consiste à définir les **Attributes**, c'est-à-dire les canaux DMX. Vous pouvez choisir entre Attributs de groupe/Group Attributes et Attributs de paramètre. Définissez tous les attributs du device.

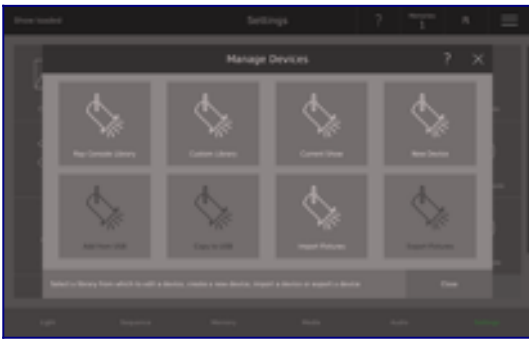
Ensuite, vous définissez les propriétés physiques/**Physical Properties**. Ces informations se trouvent normalement sur les premières pages du manuel d'un devices.

Maintenant, tapez sur **Modes** sur le côté droit, au-dessus. Le *Modes Dialogue* ouvre.

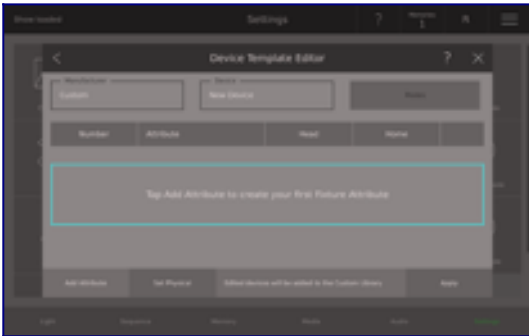
Donnez un nom au mode et tapez sur **Add Mode**. Le *Select Mode Channels Dialogue* ouvre.

Vous ajoutez maintenant tous les attributs requis dans ce mode. Veuillez vérifier avec le manuel de device. Lorsque vous avez terminé, fermez le dialogue.

Puis tapez sur **Apply** dans le *Device Template Editor Dialogue*. Votre Device est maintenant sauvé avec succès dans Custom Library sur votre Ray Console.



1. Allez à Settings View/New Device/Manage Devices



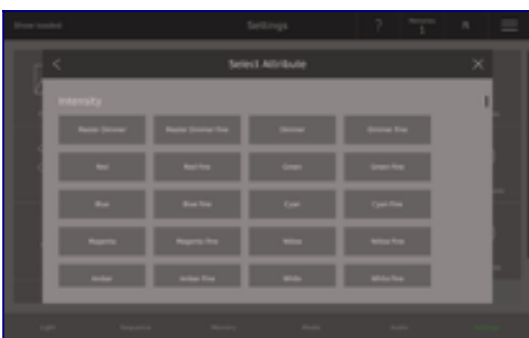
2. Device Template Editor



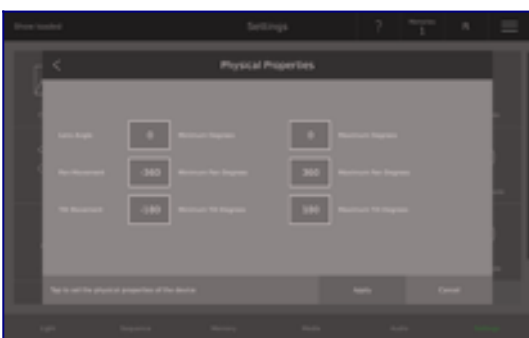
3. Choisissez Attribute Type



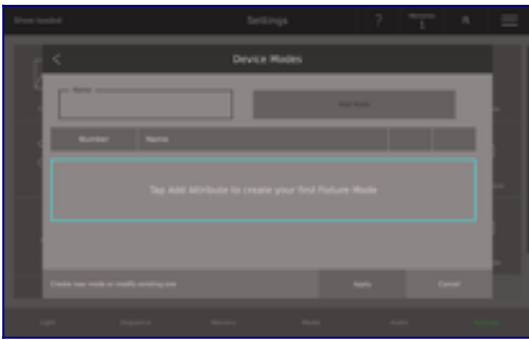
3a. Choisissez Group Attribute



3b. Choisissez Parameter Attribute



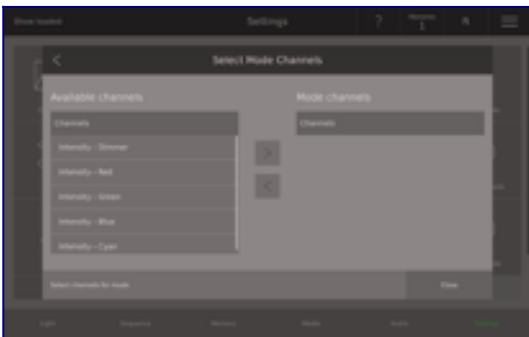
4. Définissez Physical Properties



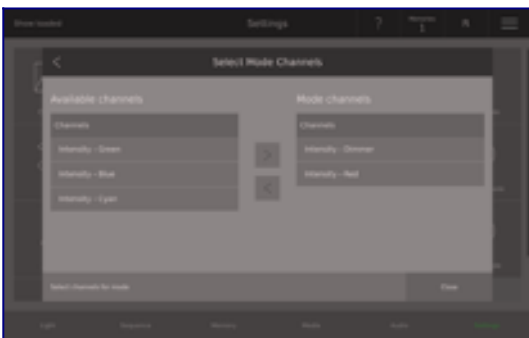
5. Définissez Device Modes



6. Choisissez un nom pour le mode



7. Choisissez Mode Channels



7a. Sélectionné Mode Channels

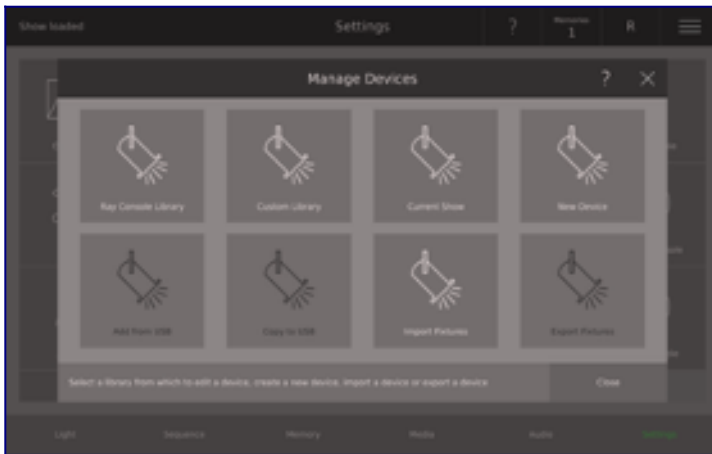


8. Device sauvé avec succès

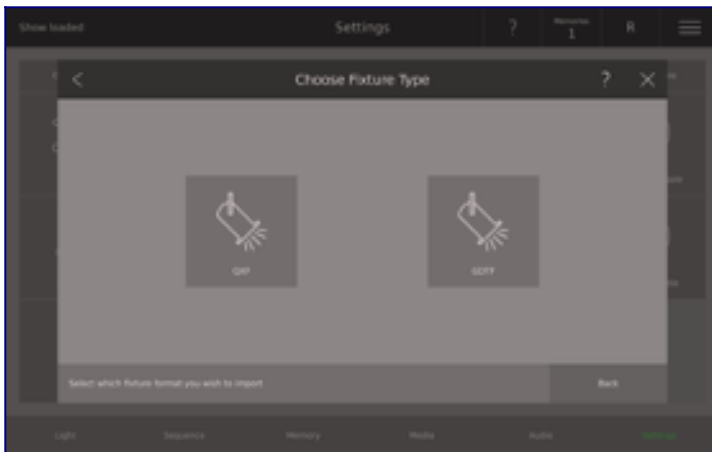
Connectez votre clé USB, allez dans **Settings View**, tapez sur **New Device/Manage Devices/Import Devices**.

Ensuite, choisissez votre *Device Type*: **QXF** ou **GDTF**

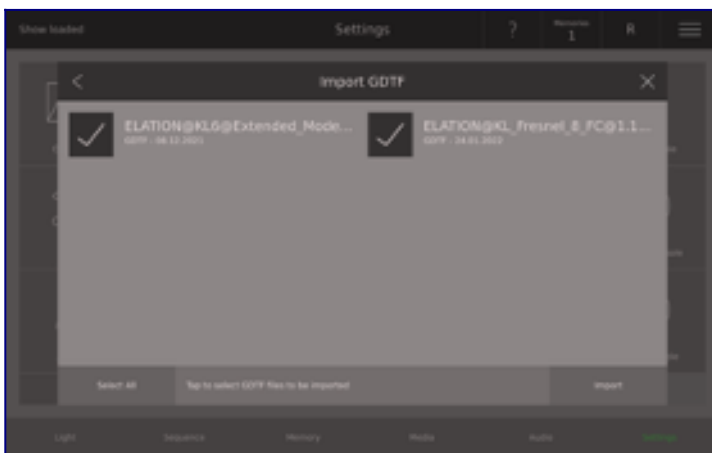
Tous les fichiers disponibles sur votre clé USB sont maintenant répertoriés dans la liste des fichiers dans la *Import Dialogue*. Choisissez celui que vous souhaitez importer ou Choisissez celui que vous souhaitez importer ou **select all**. Tapez sur **Import**. Vous pouvez trouver les devices importés dans le Custom Library.



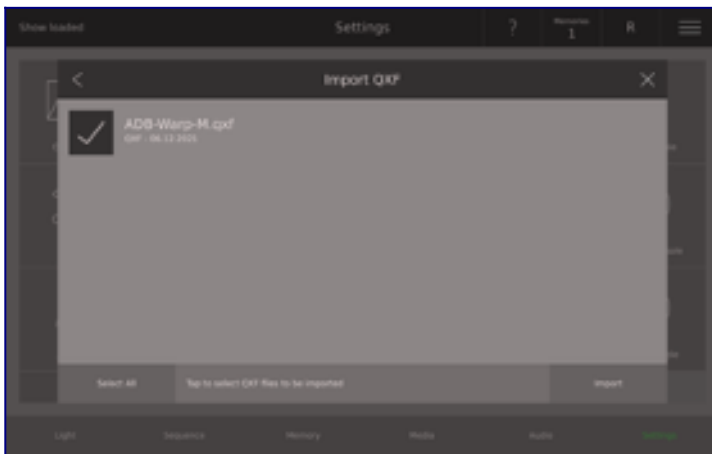
1. Choisissez Import Devices



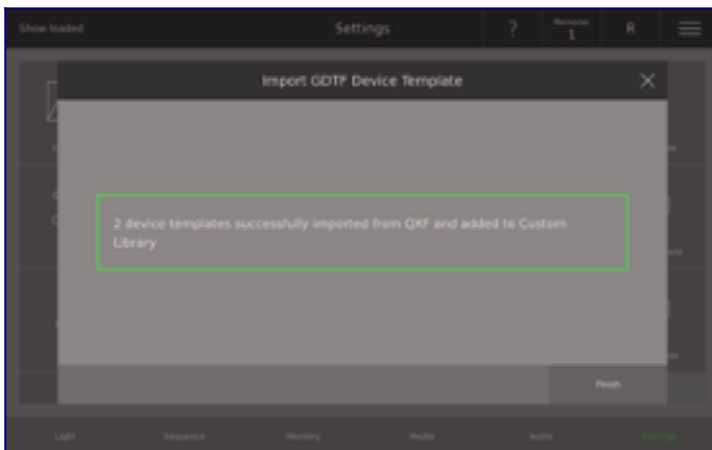
2. Choisissez Device Type



3a. Import .GDTF File



3b. Import .QXF file



4a. Import gdtf avec succès



4b. Import qxf avec succès

Submasters

Il est possible d'attribuer certaines fonctions spéciales à des faders memory appelés submasters. Lorsque cela est fait, toutes les memories pour un fader de fader memory sont bloquées sur toutes les pages de fader memory jusqu'à ce que le submaster soit à nouveau retiré. Pour utiliser les submasters, le module correspondant doit être activé. Les fonctions du submaster disponibles sont les suivantes:

Memory: Le mode par défaut, où une memory peut être sauvée sur chaque page

House: Ce qui est actuellement sauvé dans ce fader memory sur la page actuelle est bloqué et ne peut être modifié tant que la fonction House submaster est activée. Lorsque la sortie de la console est sauvée, la sortie de cette memory n'est pas sauvée.

Grand Master: Le fader est un grand master de l'intensité de tous les appareils de la console.

Volume: Le fader agit comme un contrôleur de volume pour les médias, le bouton comme lecture/pause.

Audio: Le fader agit comme un contrôleur de volume pour un appareil audio connecté, le bouton comme un mute/unmute.

Red: Contrôle rouge pour toutes les lumières RGBW

Green: Contrôle vert pour toutes les lumières RGBW

Blue: Contrôle bleu pour toutes les lumières RGBW

Speed: Contrôle la vitesse de tous les effets applicables en cours d'exécution sur la console.

Size: Définit la dimension de tous les effets applicables en cours d'exécution sur la console.

Sequence: Une séquence supplémentaire peut être créée sur le fader memory

User Account/Compte utilisateur

Dans les comptes, vous pouvez changer votre mot de passe et gérer les comptes d'utilisateurs. Ce qui est possible dépend si vous êtes connecté aux paramètres en tant qu'utilisateur ou en tant que propriétaire (voir ci-dessous).

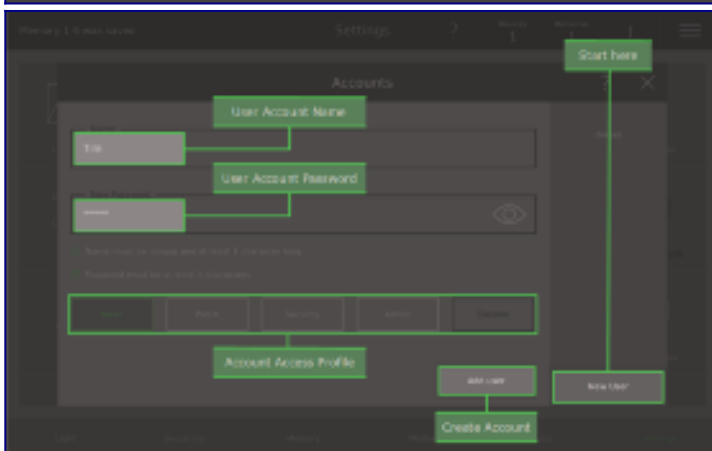
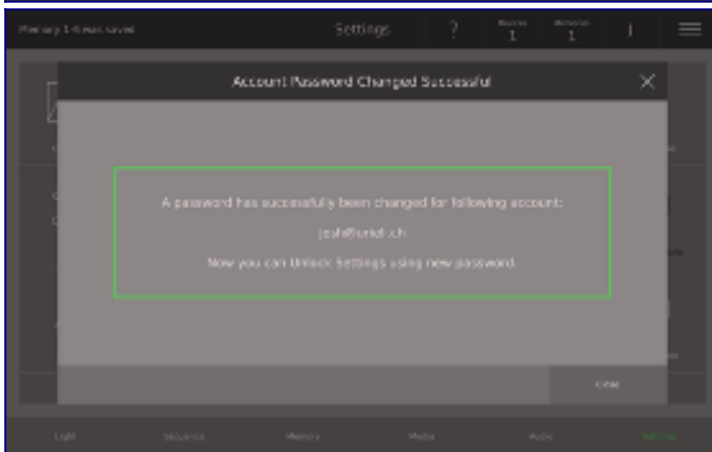
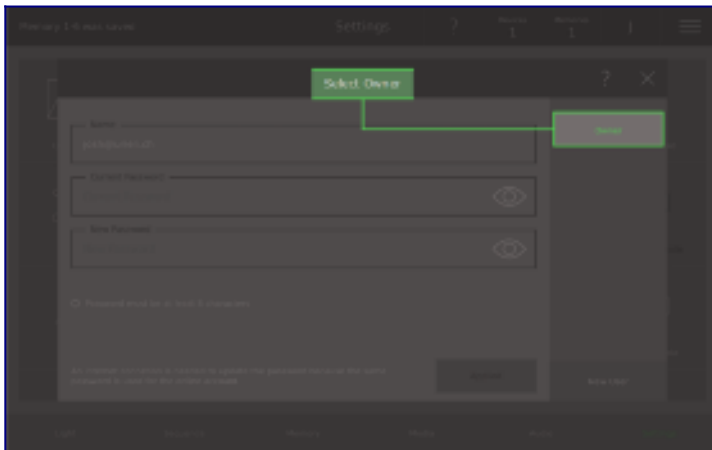
Lorsque vous êtes connecté en tant qu'utilisateur, vous pouvez changer votre mot de passe dans les paramètres en sélectionnant **Settings View / Accounts**, en saisissant un nouveau nom ou un nouveau mot de passe et en appuyant sur **Apply**.

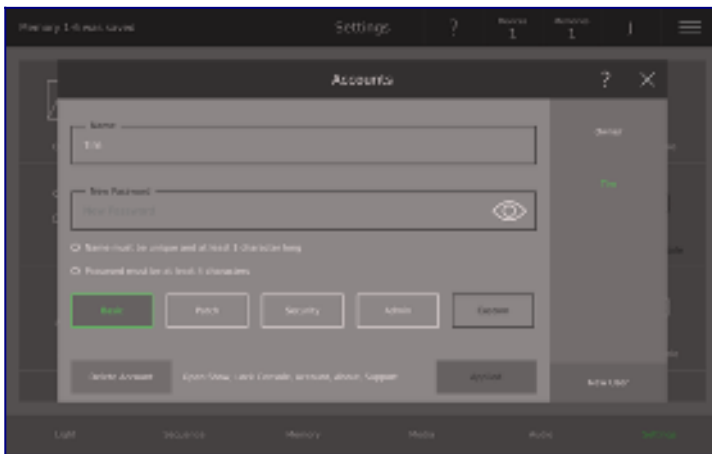
Owner Accounts/Comptes du propriétaire

Lorsque vous êtes connecté en tant que propriétaire, vous pouvez à la fois changer votre mot de passe et gérer les comptes utilisateurs de la console.

Pour changer votre mot de passe, choisissez **Settings View / Accounts** et puis **Owner**. Ici, vous pouvez changer le nom et le mot de passe. Pour changer un mot de passe, la console doit être connectée à l'Internet car le mot de passe sera également mis à jour sur rayconsole.com.

Pour créer un nouvel utilisateur, sélectionnez **New User**, puis leur donner un nom, un mot de passe et un profil d'accès aux paramètres, puis appuyer sur **Add User**. En sélectionnant le nom de l'utilisateur sur le côté droit, vous obtenez les détails du compte de paramètres de l'utilisateur et vous avez la possibilité de modifier ou de supprimer le compte.





Quelle est la différence entre un compte de paramètres propriétaire et utilisateur?

Le propriétaire de la console possède un compte sur rayconsole.com qui contient une ou plusieurs consoles. Cela signifie que le titulaire du compte rayconsole.com est le propriétaire de ces consoles. Sur les consoles elles-mêmes, le propriétaire peut se connecter à la zone des paramètres en utilisant le nom d'utilisateur et le mot de passe de son compte rayconsole.com. Lorsqu'il est connecté aux paramètres, le propriétaire dispose de contrôles d'administrateur spécifiques. Le propriétaire peut ajouter et supprimer des comptes d'utilisateur (voir ci-dessous) ainsi que réinitialiser la console aux paramètres d'usine. Si le propriétaire oublie son mot de passe, il doit saisir un code reçu par courrier électronique pour réinitialiser son mot de passe.

Le compte propriétaire de la console peut créer des comptes utilisateurs. Les comptes d'utilisateur n'existent que sur la console et ne sont pas synchronisés avec rayconsole.com. Le propriétaire attribue un nom, un mot de passe et un profil d'accès aux paramètres qui définit ce que l'utilisateur peut et ne peut pas faire. Si un utilisateur oublie son mot de passe, le propriétaire peut le changer pour lui.

Settings Access Profiles/Paramètres Profils d'accès

Feature	Basic	Patch	Security	Admin	Owner
Open Show	X	X	X	X	X
Language			X	X	X
Time Zone			X	X	X
External Monitor		X	X	X	X
Lock Console	X	X	X	X	X
Network		X	X	X	X
Patch		X		X	X
New Device		X		X	X

Submasters	X		X	X	
Restore Console			X	X	
Account	X	X	X	X	X
My Modules			X	X	X
Update			X	X	X
Get Modules					X
Reset Account					X
About	X	X	X	X	X
Protect Shows			X	X	X
Support	X	X	X	X	X

Mes Modules

Dans **My Modules** vous pouvez voir et gérer vos modules achetés et souscrits. Tous les modules achetés et souscrits sont répertoriés dans **Settings / My Modules**, sélectionnez la catégorie concernée et appuyez simplement sur le bouton **Disabled** pour leur activer. Plus de détails peuvent être trouvés dans la section [Modules](#), plus tôt dans ce manuel.

Update/Mise à jour

Dans Update, vous pouvez mettre à jour le logiciel de la console directement depuis rayconsole.com ou via USB. Dans **Settings View / Update** vous obtenez tout d'abord un aperçu des logiciels actuellement installés. Ensuite sont listées toutes les mises à jour disponibles. Appuyez **Check for Updates** pour s'assurer qu'il n'y a pas de mises à jour disponibles. Appuyez **Update Now** pour effectuer les mises à jour disponibles.

Vous pouvez également mettre à jour la console via USB. Connectez-vous à votre compte rayconsole.com et allez à **Account / Console / Details**. Vous y trouverez les derniers fichiers de mise à jour pour votre console. Téléchargez les fichiers et mettez-les dans les dossiers RayConsole / Updates sur votre appareil. Insérez ensuite votre périphérique de stockage USB dans l'un des ports USB de la console, puis sélectionnez **Update from USB**. Les mises à jour seront maintenant listées et vous pouvez appuyer sur **Update Now** pour effectuer les mises à jour disponibles. Le périphérique de stockage USB doit être formaté en FAT32 et il n'y a pas de limite à la capacité de stockage du périphérique.

La vérification des mises à jour ne nécessite pas beaucoup de données et peut facilement être effectuée à l'aide d'un hotspot. L'exécution de la mise à jour elle-même peut nécessiter un téléchargement d'environ 1 Go. Nous vous recommandons donc d'utiliser une connexion WiFi ou Ethernet. Si cela n'est pas possible, veuillez télécharger le logiciel sur un périphérique de stockage USB et l'installer via USB.

Les composants du logiciel Ray Console sont les suivants:

System - Il s'agit de l'ensemble du système d'exploitation linux de la console, y compris tous les autres composants.

Application - Il s'agit du logiciel principal qui fonctionne sur la console et qui comprend également le micrologiciel et la bibliothèque.

Firmware - C'est le logiciel qui fait fonctionner l'électronique (PCBs)

Library - Il s'agit de la bibliothèque de modèles de devices de la Ray Console qui est à votre disposition lorsque vous corrigez des devices.

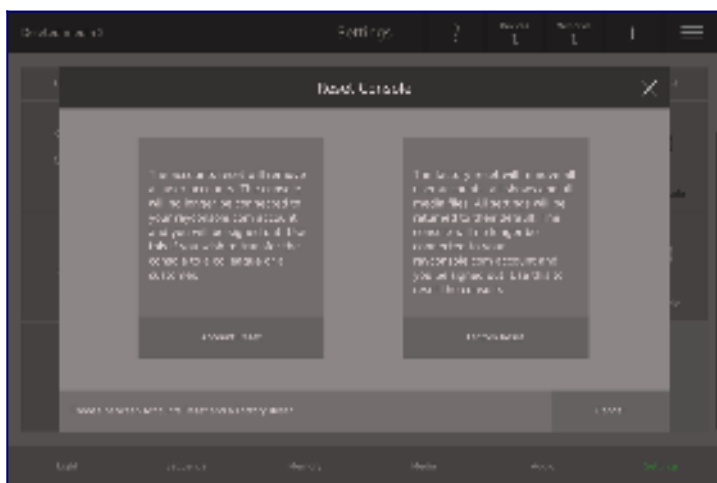


Réinitialiser Console

Pour réinitialiser la console, choisissez **Settings / Reset Console**. Il y a deux options, une réinitialisation du compte (Account Reset) et une réinitialisation d'usine (Factory Reset). Les deux réinitialisations peuvent être effectuées par le propriétaire de la console ou par un vendeur et ne peuvent être annulées.

Account Reset supprime tous les comptes d'utilisateur. La console ne sera plus connectée à votre compte rayconsole.com. Après la réinitialisation, vous serez automatiquement déconnecté de la zone des paramètres. Utilisez ce paramètre si vous souhaitez vendre la console ou la transférer à un nouvel administrateur (owner).

Factory Reset supprime également tous les comptes d'utilisateurs. La console ne sera plus connectée à votre compte rayconsole.com. Tous les paramètres seront remis à leur valeur par défaut. Tous les spectacles et modèles de spectacles seront supprimés. Utilisez cette option si vous souhaitez rétablir la configuration d'usine de la console.

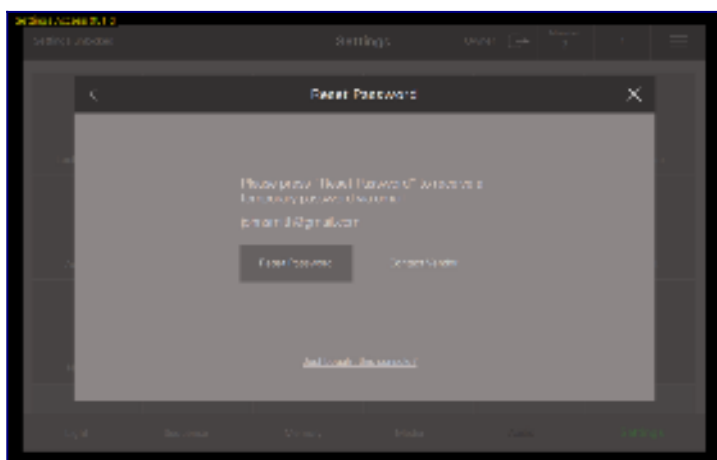


Réinitialiser le mot de passe

Si vous avez oublié votre mot de passe pour votre compte rayconsole.com, ne vous inquiétez pas. Ray Console vous aide à réinitialiser votre mot de passe et à vous connecter à votre Ray Console et à votre compte.

Veillez vous assurer que la console est [connectée à l'Internet](#). Puis tapez sur le bouton **Reset Password** sur *Reset Password Dialogue*. Vous recevez maintenant un mot de passe temporaire sur votre adresse e-mail enregistrée. Pour vous connecter, entrez maintenant le mot de passe temporaire et **Submit**.

Veillez noter que le processus d'envoi automatique d'un mot de passe temporaire ne fonctionne qu'une seule fois. La deuxième fois et toutes les fois suivantes, le mot de passe temporaire doit être demandé par l'utilisateur en appuyant sur le bouton **Send another temporary password**



1. Choisissez Reset Password

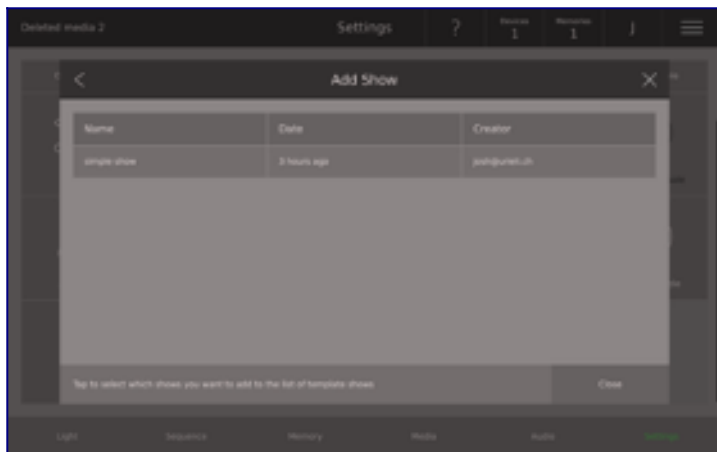
Template Shows/Modèles de spectacles

Les spectacles modèles sont des spectacles qui ne peuvent pas être supprimés. Ils peuvent être utilisés comme installation de base pour une configuration de scène standard afin que vous puissiez commencer à programmer votre prochain spectacle avec une installation minimale.

Pour créer un spectacle modèle, créez et enregistrez d'abord un spectacle avec votre configuration de base. Puis allez sur Settings / Template Shows (Owner ou Vendor uniquement) et choisissez Create. Sélectionnez ensuite le spectacle que vous avez préparé et donnez enfin un nom à votre spectacle modèle. Votre modèle de spectacle apparaît maintenant avec un texte vert sur le dialogue *Open Show*.



1. Choisissez Create



2. Choisissez une show



3. Nommer Template Show

Glossaire

Device un appareil est tout type de lumière contrôlée par la console via DMX.

Step	un état sauvé pour tous les devices d'une sequence
Memory	un état sauvé pour tous les devices
Sequence	une liste des steps sauves dans l'ordre où elles seront jouées
Crossfader	deux faders pour le passage d'une step à l'autre
Moving Lights	terme générique pour Moving Heads etScanners; Les devices peuvent positionner le faisceau lumineux dans différentes directions. Ce mouvement est généré par un moteur.
Vendor	une entreprise locale qui vend la console et vous fournit une assistance.
Owner	la personne ou l'organisation propriétaire de la console, elle a acheté la console et administre les utilisateurs ainsi que l'achat de modules
User	la personne qui utilise la console, un étudiant, un concierge, un technicien de l'éclairage

Ray Console

<https://rayconsole.com/fr/assistance/guide-de-demarrage-rapide>



PXM Trade GmbH
Rennmattenweg 13
79576 Weil am Rhein
Allemagne
rayconsole.com

