

**Schwartzpeter, 0.6f  
console lumière libre  
pour le théâtre et la danse**

**8 aout 2008**

Documentation rapide – français

(mon petit schwartzpeter illustré)

Développement:  
Christoph Guillermet  
karistouf@yahoo.fr

Forum:  
groupe yahoo de schwartzpeter

site internet:  
<http://karistouf.free.fr/>



**Schwartzpeter, 0.6f  
a free dmx lighting board  
for theatre and dance**

**8 august 2008**

Quick hand book - english

Developped by  
Christoph Guillermet  
karistouf@yahoo.fr

Forum:  
schwartzpeter's yahoo group

Site:  
<http://karistouf.free.fr/>



## Table des matières

-Vue générale	p. 3
-Manipulations de circuits	p. 8
-Séquentiel et mémoires	p.12
-navigation rapide	p.14
-preset	p.15
-temps	p.16
-destruction	p.18
-Crossfade	p.20
-Submasters	p.21
-Modes spéciaux	p.22
-Création de chasers	p.23
-Patch	p.25
-Menus spéciaux	p.28
-affectation midi	p.29
-mode serveur	p.34
-wizard menu	p.36
-modules	p.37
-tokyo line	p.38
-shadow groups	p.41
-pipelineeen dmx	p.43
-pipette (trichromie)	p.46
-automations	p.47
-chasers dans séquentiel	p.48
-automatisations midi out	p.51
-Sauver/charger binaire	p.56
-export/import ascii	p.59
-Paramétrage logiciel	p.61
-Set Up hardware DMX	p.62
-Set Up hardware midi	p.63
-Debog mode	p.65
-Extensions: midi clients serveurs dmxIN...	p.66

## Contents:

-General View	p. 3
-Channel Manipulation	p. 8
-Playlist and memories	p.12
-quick navigation	p.14
-preset	p.15
-time	p.16
-destruction	p.18
-Crossfade	p.20
-Submasters	p.21
-Special Modes	p.22
-Chasers Creation	p.23
-Patch	p.25
-Special menus	p.28
-midi affectation	p.29
-UDP server mode	p.34
-wizard menu	p.36
-modules	p.37
-tokyo line	p.38
-shadow groups	p.41
-dmx pipeline	p.43
-pipette ( three colours process)	p.46
-automations	p.47
-chasers	p.48
-midi out	p.51
-Saving/loading binairy	p.56
-export/import ascii	p.59
-Parameters inside schwartzpeter	p.61
-Set Up hardware DMX	p.62
-Set Up hardware midi	p.63
-Debog mode	p.65
-Extensions: midi clients & servers, dmxIN...	p.66

Special stuff

Exit

Menus

Submasters

Special modes selection

Channels zone  
Zône circuits

Groups

PlayList  
Séquentiel

Chasers

X-fade

Masters

Autogo  
Allows Sub in MemRec  
TIMER 0.0  
Copy/Paste  
Ch.Freeze  
Flash  
Fx/Chasers  
View Module  
Automation  
K8055 Card 0  
1-4  
5-8  
All 0/1 Out  
S1 S1 S1 S1  
READY  
Stage= 2.5  
Preset= 2.6  
Stage Preset

Mem	IN	OUT	DELAY	IN	OUT	Title
42.0	5.0	10.0	0.0	0.0	0.0	frigo sur hac
						noir final
1.0	10.0	10.0	0.0	0.0	0.0	entree public
2.0	20.0	3.0	0.0	0.0	0.0	d2butur
2.5	5.0	5.0	0.0	0.0	0.0	elle se leve
2.6	5.0	2.0	0.0	0.0	0.0	eteindre par
2.9	0.0	5.0	0.0	0.0	0.0	elle plug
3.0	5.0	2.0	0.0	0.0	0.0	elle jouee
4.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	game overe
5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
5.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
7.0	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
8.0	0.0	8.0	0.0	0.0	0.0	gelee posee
9.0	8.0	0.0	0.0	0.0	0.0	noir
10.0	30.0	12.0	0.0	0.0	0.0	leve du roi
10.4	12.0	5.0	0.0	0.0	0.0	bq sur frigo
10.5	5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	bq assis sur
10.6	0.0	10.0	0.0	0.0	0.0	saute du frig
10.7	5.0	4.0	0.0	0.0	0.0	ferme porte
10.8	4.0	1.0	0.0	0.0	0.0	divine muscul
11.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	elle s4accrou
12.0	0.0	10.5	0.0	0.0	0.0	prince ko
15.0	10.5	0.0	0.0	0.0	0.0	noir
16.0	0.0	7.5	0.0	0.0	0.0	garnison

Mouse\_over\_channel 56  
Last\_select\_ch 69  
Last\_level\_input 0

Memory 2.5 is changed: <U> to come back to its values or Record  
Actual\_input 0  
Unselect channels  
No\_dmx\_output mode

GRAND\_MASTER ( global output) 100 / 100  
255 / 255

MASTER\_CHASERS 0 / 127

MASTER\_MODULES 127 / 127

## Architecture globale

Schwartzpeter manipule 120 circuits au travers de plusieurs buffers séparés:

- le buffer de ce qui est OnStage ( mémoires, appels de circuits, flash, crossfade, appels de mémoires 499.x via midi), contrôlé par le master Onstage
- le buffer des 6 subs ( circuits et leur état chargés dans un sub, ou mémoire chargée dans un sub), contrôlés par le Master Subs
- le buffer des 4 Masters Fx ( dans lesquels on charge les chasers), contrôlé par un On/off d'activation et un Master\_Chaser
- le buffer des Modules ( modules spéciaux d'éclairéments) contrôlé au global par un Master\_Modules

Tous ces buffers sont mergés, en prenant en compte la valeur la plus haute ( mode HTP), puis ces valeurs passent au travers du patch ( ré affectations et courbes).  
Un Grand\_Master contrôle le niveau global de la sortie DMX finale.

Cf synoptique juste après.

SCHWARTZPETER se quitte en cliquant sur la patte de chat !

## Global organisation

Schwartzpeter allows to control 120 dmx circuits over several different buffers:

- OnStage buffer ( memories, circuits calling, flash, crossfade, midi memories calling the mem 499.x ), all off this controlled by the master Onstage
- the buffer of the 6 submasters ( circuits and their state, or a memory, are loaded in sub), controlled by the Master of the Subs
- Chaser's 'buffer ( 4 Fx Masters in wich you load chasers), controled by a On/off to activate its output, and a Master\_Chaser
- Modules Buffer ( modules are special things to control in a « special » manier lightings) controlled by a Master\_Modules

All of thoses buffers are merged, in HTP mode, then passed thru the patch attribution and dimmer laws).  
A Grand\_Master controls the final output of DMX.

Have a look on the synoptic just after..

SCHWARTZPETER must be quitted by leftclicking on the cat foot !

## ONSTAGE BUFFER:

- memories
- channels calls
- crossfade output
- flash
- memories midi call (midi page 4)

## SUBS BUFFER

FX 1 2 3 4

## FX BUFFER

On/off output

M0  
tokyo  
line

M1  
shadow  
groups

On/off  
M1 output

## MODULES BUFFER

Onstage 100 / 100

ONSTAGE MASTER



MASTER  
for  
SUBS

MASTER\_CHASERS 127 / 127

MASTER\_CHASER

MASTER\_MODULES 127 / 127

MASTER\_MODULES

(Right click on  
view module box  
clear the buffer)

DMX LEVELS: Highest Takes Preeminence (HTP)

GRAND\_MASTER ( global output ) 100 / 100  
255 / 255

THE GRAND MASTER

DMX OUT

DMX levels and their control  
in Schwartzpeter 0.6E,  
07 mai 2008

## Appels clavier

Les appels claviers se font de trois manières:

- soit une touche appelle une fonction ( go, noir, appel de menu)
- soit une entrée numérique ( taper un chiffre) est affectée à une action par d'une touche ( syntaxe polonaise)
- soit taper une entrée numérique et l'affecter avec un click gauche ( chargement de mémoires en subs, chargement d'un chaser dans un Master Fx,...)

## Keyboard

Keyboard is used in 3 maners:

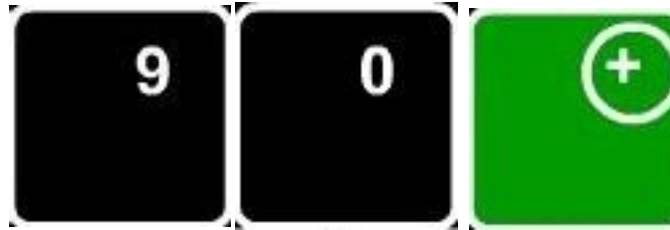
- call thruth a key a function ( go, black out, a menu)
- type a numerical entry and affect it with a key to whatever it should be ( samples up). This is a poloneese syntax.
- type a numerical entry and affect it with a left click ( loading a memory in a sub, a chaser in Master Fx, ...)

Enregistrer la mémoire 1



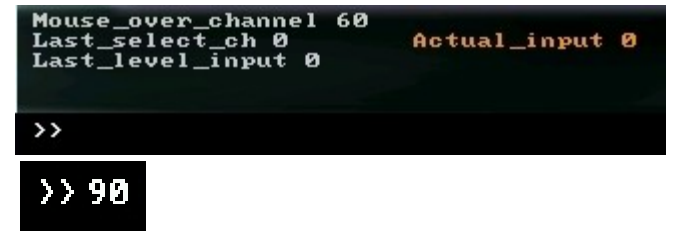
Record mem 1

Sélectionner le circuit 90



Select channel 90

Les derniers ordres et les entrées clavier sont vues ici:



Keyboard entries and last orders are seen here.

## Souris/Mouse

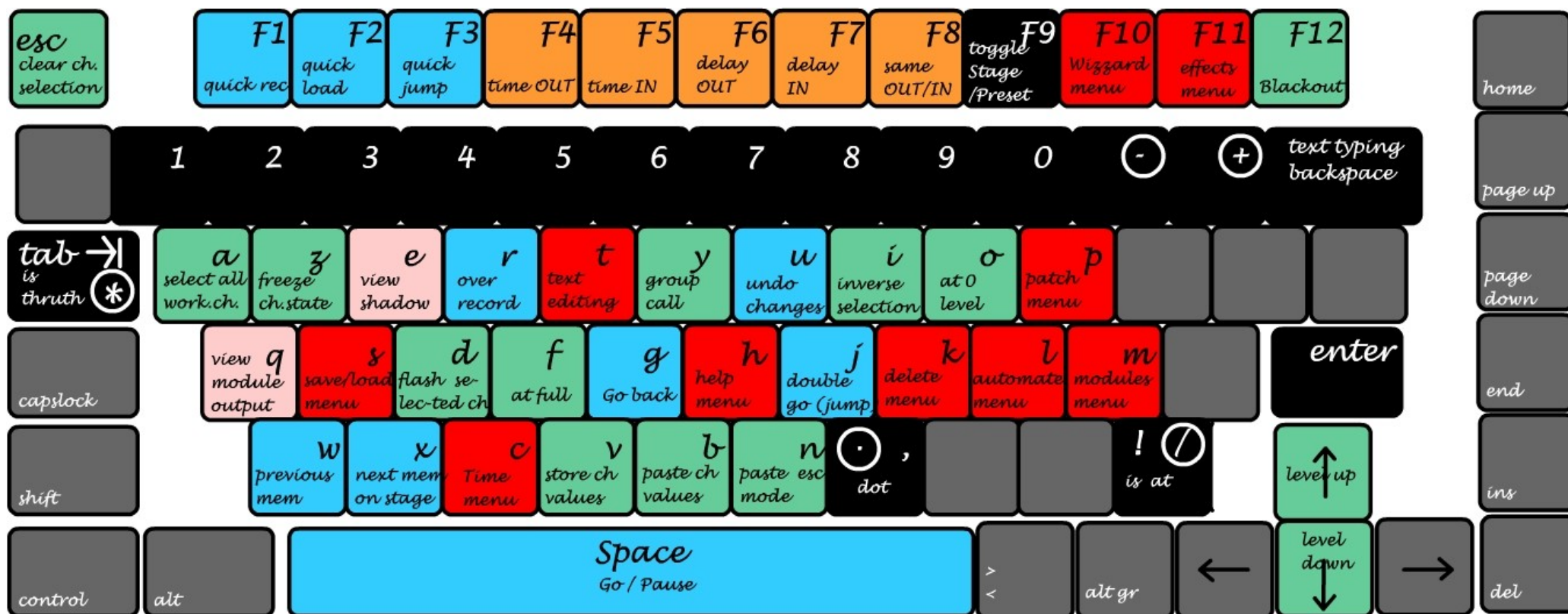
Le click gauche sélectionne, affecte ou déclenche.

Le click droit désélectionne ou détruit ( boîtes), sauf quelques rares exceptions.

Left click selects, affects or launch an action

Usually right click unselects or destroys ( boxes), but there are a few exceptions.



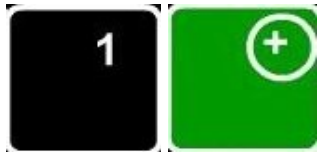


## Schwartzpeter 0.6\_f keyboard mapping (fr)

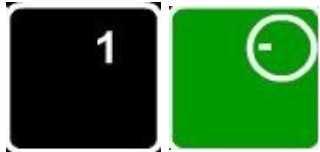


numeric keyboard:  
Enter is Clear  
bcksp is for text

## Sélection de circuits



Ajouter le circuit 1 à la sélection



Retirer le circuit 1 de la sélection



Ajouter du circuit 3  
au circuit 8 à la sélection



Sélectionner tous les circuits ayant un niveau supérieur à 0, dans le buffer OnStage (écriture rouge/orange)



Sélectionner tous les circuits ayant un niveau supérieur à 0, dans le buffer OnStage, qui ne sont pas sélectionnés



Ne plus rien sélectionner, et vider la chaîne de commande (chiffres et lettres). Dans schwartzpeter cette touche est la plus importante !



<ESC KEY> en mode 0:

Vous pouvez désélectionner en appelant une autre série de circuits, de manière automatique (la sélection apparaît en cadre)

Les circuits sélectionnés sont sur fond bleuté.

SOURIS:

Click gauche pour sélectionner.

Click droit pour désélectionner.

1	2	3	4	5
		34	100	
13	14	15	16	17
	34			

## Channels selection

Add channel 1 to the selection

Get out channel 1 from selection

Add channel 3 to 8 to the selection

Select All lighting channels in the Onstage Buffer (levels in red/orange color): > to 0

Select all lighting channels in the Onstage Buffer that are not selected

Unselect all and clean the command line  
Surely the most important key in schwartzpeter

<ESC KEY> You can also unselect automatically, after given a level to your selection and calling a new series of channels

Selected circuits are with a blue-grey background.

MOUSE:

Left click to select

Right click to unselect



## Groupes

On peut enregistrer 10 préselections ( groupes).  
Ce sont des sélections de circuits, aucun niveau n'y est attribué.

1	2	3	4	5
		34	100	
13	14	15	16	17
	34			

Créer une sélection



Click gauche dans la case carrée pour créer un groupe

Click droit dans cette case pour l'effacer

## Appel de groupes

Survol à la souris du chiffre du groupe,  
click gauche pour l'appeler

Ou au clavier ( si le groupe a été créé):



Avec un périphérique midi on peut utiliser 40 shadow groups différents, en plus des groupes classiques.  
Voir Module 1 Shadow Groups

## Groups

You can record 10 selections ( groups).  
They are only selection, no level is recorded.

First select desired channels

Left click in the box to save the selction in this group

A right click will erase the group

## Calling created Groups

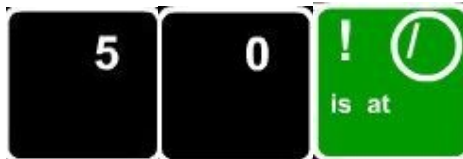
Roll Over the number of the group  
and left click to call it

Or use keyboard like this ( if the group exist):



Using Midi hardware, you can create up to 40 additional groups, that are named Shadow Groups.  
Look at Modules Section, Module N°1.

## Donner un niveau à une sélection (classique)



Affecter 50 % à la sélection.



Monter ou descendre le circuit de la valeur par défaut  
( menu paramètres: step level)



La même action se fait avec la molette de la souris.  
Elle peut aussi se faire en midi:  
level + level – en Key On  
Control Change de niveau



Met à zéro les circuits sélectionnés



Met à 100 % les circuits sélectionnés



Mise à zéro et désélection de tout le buffer  
Onstage. Pratique en encodage.

## Affecting level to channels selection (classic)

The selected channels have a 50% level affected

Add or subtract the % step level to the actual level  
( see Parameters menu: step level)

Same action can be done with mouse wheel.  
Also possible in midi:  
level + level – in Key On  
level in Ctrl Change

Select channels at zero level

Select channels at 100%

BlackOut on the Onstage Buffer, and unselect  
all. Usefully for recording cues its nice to clean the  
Onstage Buffer quickly.

## Donner un niveau à une sélection (spécial)



Si le mode Flash est activé, presser D flash la sélection de circuits à Full



Si une mémoire existante vient d'être modifiée sans sauvegarde, recharge les niveaux de cette dernière dans le buffer Onstage.  
Ne fonctionne pas après un enregistrement.



Si le mode spécial Freeze est activé, gèle/dégèle les circuits sélectionnés à leur valeur



Si le mode spécial Copy/Paste est activé, copie colle les circuits sélectionnés à leur valeur (cyclos etc...)

## Affecting level to channels selection (special)

If Flash mode is activated, pressing D will flash at full the selected channels

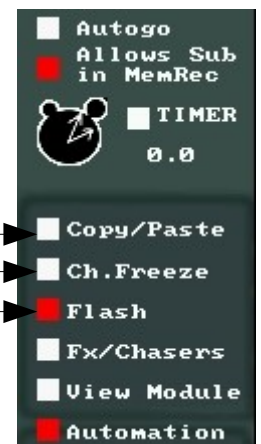
If an existing memory has been modified onstage and not recorded, U restore its levels.  
Do not work if you have just made a recording.

If special mode Freeze is activated, freeze/unfreeze selected channels at their values

If special mode copy/paste is activated, store/load selected channels to the pasted values (cycloramas etc....)

Les modes spéciaux

Special modes



## SEQUENTIEL

Le séquentiel de Schwartzpeter est sur une base numérique.  
 Il n'y a pas de pas de séquence de type AVAB.  
 Les mémoires Point peuvent être créées entre 2 mémoires pleines:  
 ex. de 2.1 à 2.9  
 La zone du séquentiel ne s'édite pas à la souris.

## PLAYLIST

Playlist in schwartzpeter is based on numerical order. No AVAB steps logic.  
 Dot memories can be created between 2 mem:  
 eg. 2.1 to 2.9  
 The playlist can NOT be edited with mouse.

Numéro de mémoire

Mem	IN	OUT	DELAY		Title	X
			IN	OUT		
42.0	5.0	10.0	0.0	0.0	frigo sur hac	
					noir final	
1.0	10.0	10.0	0.0	0.0	entree public	
2.0	20.0	3.0	0.0	0.0	d2butur	
2.5	5.0	5.0	0.0	0.0	elle se leve	
2.6	5.0	0.0	0.0	0.0	eteindre par	
2.9	0.0	5.0	0.0	0.0	elle plug	
3.0	5.0	2.0	0.0	0.0	elle jouee	
4.0	2.0	0.0	0.0	0.0	game overe	
5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	couverclee	
5.5	0.0	10.0	0.0	0.0	elle deplug	
7.0	10.5	0.0	0.0	0.0	noir enchaine	
8.0	0.0	8.0	0.0	0.0	gelee posee	
9.0	8.0	0.0	0.0	0.0	noir	
10.0	30.0	12.0	0.0	0.0	leve du roi	
10.4	12.0	5.0	0.0	0.0	bq sur frigo	
10.5	5.0	0.0	0.0	0.0	bq assis sur	
10.6	0.0	10.0	0.0	0.0	saute du frig	
10.7	5.0	4.0	0.0	0.0	ferme porte	
10.8	4.0	1.0	0.0	0.0	divine muscul	
11.0	1.0	0.0	0.0	0.0	elle s4accrou	
12.0	0.0	10.5	0.0	0.0	prince ko	
15.0	10.5	0.0	0.0	0.0	noir	
16.0	0.0	7.5	0.0	0.0	garnison	

In de la mémoire en preset  
 Out de la mémoire sur scène  
 (onstage)

**Mémoire sur scène (onstage)**  
**Mémoire en preset**

Delay In de la mémoire en preset

Delay Out de la mémoire sur scène  
 (onstage)

Edition du descriptif de la mémoire

Case signalant d'un X l'autogo

Memory Number

Time In of the preset memory  
 Time Out of the Onstage memory

**Mem Onstage**  
**Mem Onpreset**

Delay In for the preset memory

Delay Out for onstage memory

Short description of the mem

Autogo is noticed by a X

## CREATION DE MEMOIRES

Les manipulations de mémoires permettent d'affecter ou archiver l'état du Buffer Onstage, ainsi que celui du Preset à venir.

Taper le numéro de mémoire et l'enregistrer rapidement:  
création d'une mémoire 7.3



Si vous modifiez les états d'une mémoire sur scène ou en preset, tapez R pour ré enregistrer, sans avoir à re- rentrer le numéro de la mémoire



Ces manipulations peuvent être faites aussi par le menu d'enregistrement de mémoires.



La sortie des subs peut être ou non enregistrée lors de la création ou modification de mémoire.



## MEMORIES CREATION

Manipulation of memories enable to affect or record the Onstage Buffer, or the preset Buffer.

Type a mem number.  
To record quickly : F1.  
Here creation of a memory 7dot3

If you modify your memory on stage, you are not obliged to type again the number of the memory.  
Just type R to over record.

Recording can be done with the Record menu

Subs output can be (or not ) recorded in the memory



## NAVIGATION DANS LE SEQUENTIEL

Le séquentiel est basé sur un ordre numérique, mais il est possible de naviguer dans la playlist.

Charger sur scène une autre mémoire:



Ou menu Load mem:



Charger sur scène une mémoire ne modifie pas l'ordre du séquentiel ( les mémoires à venir ne se recalent pas par rapport à la mémoire chargée sur scène).

Charger en Preset une autre mémoire:



Ou menu Jump To:



Changer le preset va décaler le séquentiel.

## PLAYLIST NAVIGATION

Playlist is based on a numerical order, but its possible to navigate in the playlist.

Load a memory on stage

Or with the menu.

Loading a memory onstage doesn't modify the playlist in preset.

Load in preset a memory:

Or with the menu

Changing the preset will refresh the playlist order

Des raccourcis permettent de se déplacer rapidement dans le séquentiel sans devoir attendre que son transfer soit fait ou sans devoir se recaler via F3:

Navigation rapide ( en encodage très rapide) passage SEC



## MODIFICATION/VISUALISATION DES CIRCUITS EN PRESET

Il est possible de modifier en aveugle le preset ( l'état ou la mémoire à venir).

L'affichage des circuits sur scène est en rouge, celui du preset en orangé.



Pour se mettre en preset, 2 façons:

-cliquer gauche la diode preset\_mode.  
pour revenir cliquer gauche la première diode qui est le mode Onstage

-utiliser la touche F9



Shortcuts enables you to navigate quickly on the playlist without having to wait Xfades or use F3 key.

Quick navigation ( for recording/modifying activity) is CUT with W/X keys.

## MODIFICATIONS / LOOKING AT CHANNELS VALUES IN THE PRESET

Its possible to view, modify and record channels state in preset ( for the mem to come in preset position).

Onstage levels are in red, preset levels are in orange.

17	18	19	20
34	60		
29	60		62

To access to the preset, 2 manners:

- a left click on the second diod ( yellow)  
to come back to on stage mode left click first diod

-Or use the F9 toggle function.

Notice that up to the Onstage master , you can read in wich mode you are.

## AFFECTATION DES TEMPS DANS LA PLAYLIST

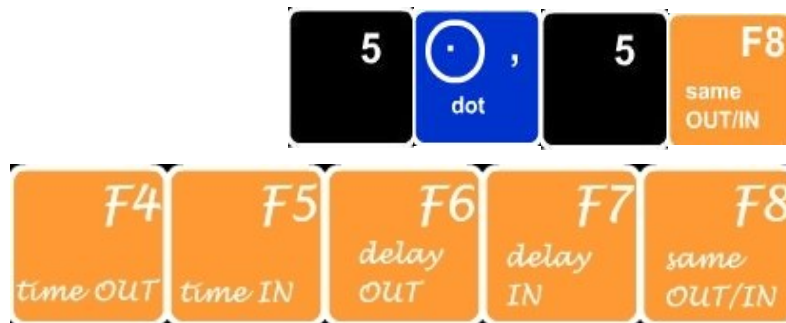
Pour l'affectation de temps la manipulation se fait généralement sur le crossfade à venir.

4.0	5.0	5.0	0.0	0.0	
35.6	5.0	5.0	0.0	0.0	blabla
121.5	5.0	5.0	0.0	0.0	

La mémoire sur scène est en fond bleu. Lui affecter un temps sera donc pour la descente de son état.

La mémoire en preset est en fond orange. Lui affecter un temps concernera son temps de montée.

Ici l'affectation d'un même temps de montée et de descente en



Le menu Time permet d'affecter de manière globale des temps à une série de mémoires:



## RECORDING TIMES IN THE PLAYLIST

Time affectation is usually done from your playlist position, and is expressed for the crossfade to come.

Mem on stage is in blue background. Affecting it a time will be giving it OUT timing.

PresetMem is in orange background. Affecting it a time will be giving it a IN timing.

Here affectation of a same IN/OUT timing in 5.5 secs.

Time menu enables you to affect to a range of memories the same time values.



## AUTOGO

Lorsqu'une mémoire arrive sur scène et qu'elle est affectée d'un autogo le crossfade suivant est directement envoyé.

L'autogo s'affecte sur la mémoire qui est sur scène.

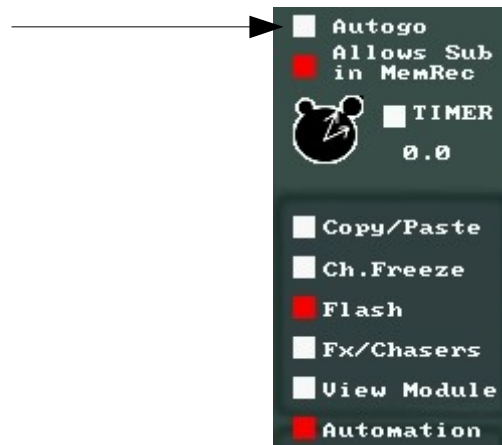
Clicker l'icône Autogo pour affecter cette mémoire.

Un X apparait.

Reclicker pour désaffecter.



L'autogo s'enclenchera si le mode Autogo est activé.



Faire un wait :

Affecter dans le crossfade en autogo un temps de delay IN et de delay OUT

## AUTOGO

When a memory arrives onstage and is affected by an autogo, next crossfade to come is launch directly.

Autogo is recorded to the memory in Onstage position.

It is done by left clicking the autogo icône in the menu.

An X appears to the memory affected.

To desafect make a new left click

15.0	10.0	0.5	0.0	0.0	descente esca	
17.0	0.5	0.5	0.0	0.0	noir	X
18.0	0.5	0.5	0.0	0.0		X
19.0	0.5	0.5	0.0	0.0		X

Autogo will work if autogo mode is activated.

How to do a wait:

Affect to the crossfade in autogo a Delay IN and a Delay OUT

## DESTRUCTION DE MEMOIRES

La destruction de mémoires se fait par l'appel du menu Delete.  
Pas de raccourcis claviers.



Le menu permet soit de détruire une unique mémoire:  
taper le chiffre, <enter> et cliquer Ok

Soit de détruire une série de mémoires entre deux mémoires définies:  
cliquer la petite case Select Massive Delete  
positionner en cliquant les mémoires encadrant la série à détruire  
cliquer OK.

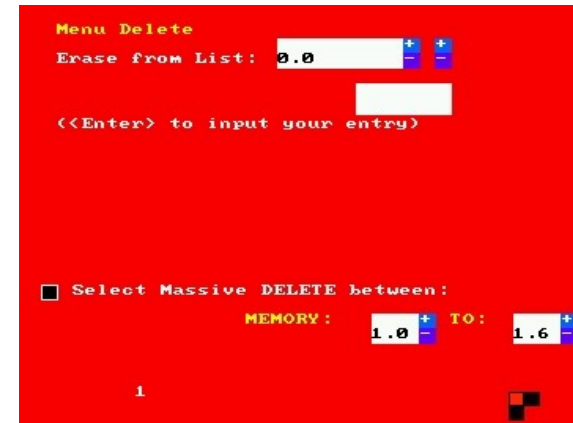
Important: la destruction de mémoire ne détruit pas les niveaux de celle-ci, elle l'a fait disparaître du séquentiel.

Pour récupérer une mémoire ainsi « effacée » utiliser Loadmem via les menus ( le raccourci F2 n'autorise pas cette manip).

Vous devez impérativement avoir 2 mémoires existantes dans schwartzpeter.

## DELETING MEMORIES

Destroying a mem is done with Delete menu.  
There is no keyboard shortcut.



The menu enables you to destroy a unique mem:  
<number> <ENTER> click OK

Or to destroy a bundle of memories between two defined memories:  
left click the Massiv delete Box  
Choose the bracket's memories and click ok

Important: destroying a memory do not destroy its channel levels. It makes disappear the memory from the playlist.  
To get a mem back in the playlist, use LoadMem thruth the menu (<F2> will not work).

You need at least 2 existing memories in schwartzpeter !!!



## EDITION DES TEXTES DE MEMOIRES

Appeler le menu d'édition de texte.



Se positionner ( si nécessaire).  
Taper son texte ( max 12 caractères)

Saisir une seule édition de mémoire:  
clicker OK

Saisir massivement, mémoire après mémoire, et ne pas  
sortir du menu : TAPER <ENTER>

Truc: pour nettoyer le buffer d'entrée texte, taper <ESC>

## EDITING TEXT IN MEMORIES

Calling the editing menu.

Position yourself if necessary.  
Type your text ( max 12 char)

To edit only the text of one mem:  
click OK  
To type one mem after one mem all the descriptives,  
just type <ENTER>

Tips: you can clean the text entry buffer  
by using <ESC>

## CROSSFADES

### TEMPS:

Clavier:



La pause ne fonctionne pas en cas de Delay IN ou OUT



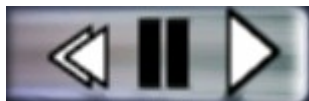
Vers l'arrière, temps prédéfini dans le menu paramètres.



Double Go pour passer directement au crossfade suivant.

en cas de crossfade au Go en cours, passer en manuel **pause** ce dernier et permet de terminer à la main le passage de mémoire.

Icones:



### MANUEL: avec le Midi

Une fois le cross fait ( du haut vers le bas) recharger ses faders ( get back faders) vers le haut.

voir les affectation midi ( midi page 3).

Le kit Velleman K8055D n'est plus supporté



## CROSSFADES

### TIME BASED:

Keyboard:

Pause do not function if there is a Delay In or Out.

Go back on a predefined time ( see params menu)

<J> double go to jump if you are late in a cross to the cue after the one in preset

While a timed crossfade is running, using manual inputs pauses the Xfade, letting you finishing it at your speed.

You can also left click icones to enclench timed crossfade.

### MANUAL CROSSFADE with midi hardware:

When the Xfade has been accomplished ( up to down) you need to get back your faders.

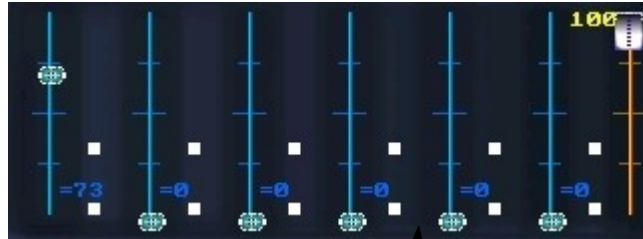
Midi: have a look in midi affectation page 3.

Velleman K8055D kit no more supported

## SUBMASTERS

Dans un sub on peut ajouter diverses sélections de circuits avec leurs niveaux, ou alors charger une mémoire.

Le buffer issu des subs apparaît en vert, et est conditionné par le master sub (tout à droite des 6 subs).



**Ajout d'une sélection de circuits et leurs niveaux** ( 0 y compris) dans le sub: sélectionner les circuits, cliquer gauche la petite case du bas.

**Vider un sub:** click droit dans la la case du bas.

**Charger une mémoire** ( écrase tous les circuits et les niveaux présents dans le sub): taper son numéro de mémoire. Click gauche sur la rayniure centrale du sub.

### Flasher un sub:

enclencher le mode flash.

Clavier: Clicker gauche la petite case du milieu et touche D au clavier

ou commande midi key ON correspondante au sub

**Permettre ou non** d'enregistrer à la création d'une mémoire les niveaux des subs:



Lors du survol de la souris le contenu des subs est affiché en bas de l'écran:

```
Mouse_over_channel 0
Last_select_ch 0
Last_level_input 0
Submaster 1: 4. 27.
>>
```

## SUBMASTERS

In a sub you can add many different selections of circuits with their level, or load a mem.

The buffer dedicated to subs appears in green. It is controlled by the MASTER of all the 6 subs ( fader most on the right).

**Adding a selection of circuits with their levels** ( 0 included) in a sub: select the channels, left click on the lower box.

**Erase ( clean) a sub:** right click the lower box.

**Load a mem inside the sub** ( erase all levels previously present in the sub): type the number of the mem. Left click on the vertical line of the slider.

### Flash a sub:

Keyboard: Put the flash mode ON. Left click the middle box. Hit <D>.

or use with midi the Key On dedicated to this sub.

**Allow or not to record** sub's output level in mem recording.

When roll over a sub, channels inside can be seen here:

## MODES SPECIAUX

L'**Autogo** se déclenche ou non

Les **niveaux des subs** sont pris en compte lors des enregistrements de mémoires

Un petit **chrono**:

click gauche ON/OFF

click droit Reset

Peut servir en midi pour affecter des temps pour les installations multi média.

**<ESC key>** si on veut désélectionner les circuits automatiquement quand un niveau est attribué

**Copy Paste** activé ou non.

Quand actif, vous pouvez copier une sélection de circuits et leurs niveaux en mémoire ( touche V ).

Puis circuler dans la conduite et y coller ces valeurs

Les circuits en copy/paste.

**Channel Freeze ON/Off**: avec la touche Z vous pouvez freezer la sortie du circuit sélectionné Onstage.

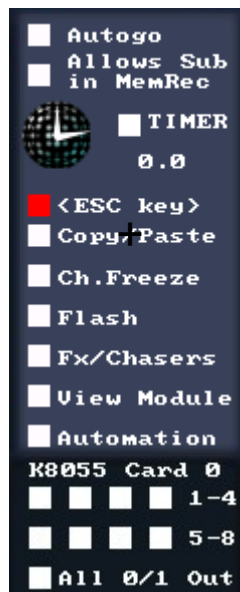
**Le Flash est activé ou non.**

**Effets/chasers**: sortie du buffer des FX activée ou non.

Voir la **sortie des niveaux issus des Modules** ou non.

**Automation**: activer ou non le déclenchement des automatisations enregistrées dans les mémoires ( Fx et Midi Out).

**Envois manuels sur les sorties 0/1** de la carte velleman K8055d.



## SPECIAL MODES

**Autogo** is working or not.  
(Follow on cues)

**Levels from subs** are allowed in recording or not

A **timer**, to take measures:

left click ON/OFF

right click reset

Is usable with midi function for time recording  
( multimedia installations)

**<ESC key>** to unselect automaticaly channels when you have affected a level

**Copy/Paste** mode activated or not:

You can copy a selection of channels with their levels ( V key) and then pass all your cues to paste this selection where you need ( B key).

Channel Freeze: when activated, Z key will freeze the level of selected channels

**Flashing allowed or not.**

**Fx output activated or not**

**See the output of the modules** or not

**Automation ON/OFF**: to activate or not the Fx and Midi Out automations recorded in the memory

**Manually** sending signal to I/O Velleman K8055d outputs.

## FX CHASERS

### Créer un effet

-activer la sortie FX/Chasers

-si vous voulez voir ce qui se passe,  
s'assurer que le MASTER\_CHASER est bien à 127/127

-appeler le menu de création de chasers:



-vous êtes dans le menu, sélectionnez le numéro de chaser que vous voulez créer ( de 1 à 10) en cliquant sur la case désirée:

-dans un spectacle vous pouvez enregistrer 10 chasers de 30pas maximum

-chaque pas possède un temps de montée, d'attente, de descente

-ce n'est pour l'instant QUE dans le menu de création que l'on peut changer la vitesse d'un chaser



## FX CHASER

### Create an Fx

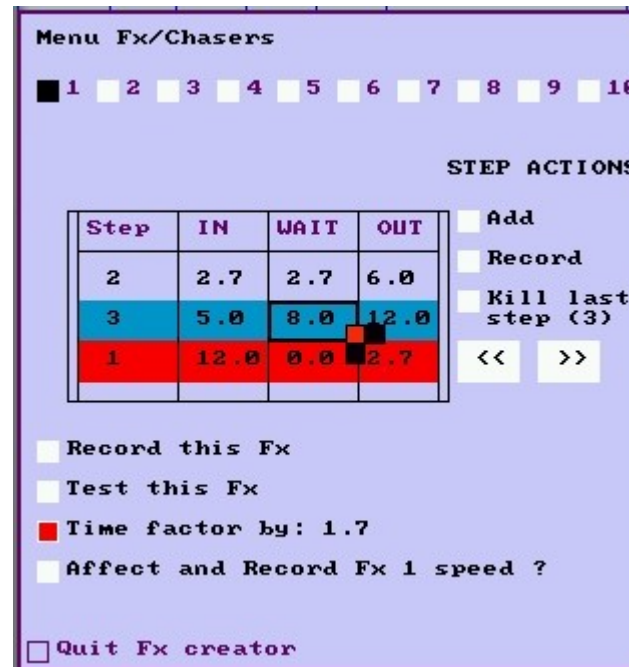
-Activate the output of the chasers

-be sure that the MASTER\_CHASER is at 127/127,  
if you want to look at your chasers while creating them.



-call the Fx creation menu:

-there, select the chaser you want to edit, by a left click on one of the 10 boxes at the top of the menu



-in a show, you can record up to 10 different chasers, of 30 steps max each one

-each step contains a Time IN, a WAIT time, and a Time OUT

-actually its only INSIDE the menu that you can change the quickness of your chaser



-Lors de la création d'un pas, c'est toute la sortie du buffer ONSTAGE qui est prise en compte (ce n'est pas un principe de sélection de circuits). Le pas d'un chaser est enregistré sur la même logique qu'une mémoire.

-lorsqu'un circuit vient du buffer des chasers, vous pouvez voir en bleu son niveau.

-créez votre état lumineux, cliquez record pour enregistrer le pas sur lequel vous êtes. Ou tapez R.

-ajoutez un pas: cliquez gauche ADD

-naviguer entre le pas: utiliser les zones << et >> ou alors utilisez les flèches latérales du clavier

-affecter un temps: survoler la zone des temps: un rectangle apparaît sur le transfert du pas ou vous êtes vers le suivant. Sont éditables le temps de maintien ( WAIT) de l'actuel pas, son temps de descente, et le temps de montée du suivant.

Tapez votre entrée ( 5.5 par ex) survolez et cliquez gauche pour affecter ce temps.

-après la création de plusieurs pas cliquer Test this fx pour voir ce que cela donne

-en cliquant Time Factor, vous pouvez affecter de manière proportionnelle tous les temps de cet effet. Cette modification se fait via la molette de la souris ou les touches Page Up Page Down.

-c'est uniquement le dernier pas du chaser qui est détruisible.

**-surtout enregistrer votre effet en cliquant Record this fx avant de sortir du menu !**

-when recording a step, it is all the output of the ONSTAGE buffer that is recorded, like when you record a memory.

-when a channel is coming from the chaser buffer, you can see it in blue color.

-create first your lighting state. Then click record step, or type R.

-to add a new step, left click ADD

-to navigate between different steps uses << >> areas or use keyboard left and right arrows

-to affect a time: roll over the time areas with mouse: a black rectangle appears. It concerns your actual step position. You can edit the actual step WAIT TIME, its time OUT, and the TIME IN of the next step to come.

Type your entry , ex. 6.5 seconds, and left click over the desired time input.

-click Test this fx when you have created the desired steps for your chaser

-by clicking Time Factor, you can affect globally the chaser and its speed. Roll the 3<sup>rd</sup> mouse button, or use Page Up/ Page Down keys.

-only the last step of a chaser may be destroyed

**-DO NOT forget to record your chaser by left clicking Record this fx before quitting the Fx Menu !**

**S**

## PATCH

### Entrer dans le patch:

-clicker l'icône  ou tapez <P>

Dans le patch, on visualise désormais les gradateurs (dimmers) et non plus des circuits.

La lecture est ainsi faite:

- le numéro de gradateur
- qui est affecté à un circuit ( en vert bleu)
- la courbe affectée à ce gradateur ( en rouge)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

over\_channel 83  
select\_ch 81  
level input 0  
Actual\_input 0  
Unselect channels

## PATCH

### To enter the patch:

-left click the patch icone, or type <P>

In the patch menu, we visualise no more channels but dimmers.

You can read information like this:

- dimmer number
- the channel number to which the dimmer is affected
- dimmer law affected to the dimmer

#### PATCH WINDOW: PRESENTATION:

DIMMER: UP

AFFECTED TO CHANNEL: MIDDLE

DIMMER LAW: DOWN

☐ EDIT personal dimmer laws

#### DIMMER LAWS:

0-Linear  
1-110v  
2-Fluorescent  
3-Preheating  
4-Square Law  
5-TV curve  
6-ON/OFF  
7-Inverted Linear

#### PERSONNAL LAWS:

10.toto^^  
11.bizarre^^^^  
12.bosse  
13.creux  
14.centdixvolts^^  
15.droite^^  
16.droite^^  
17.droite^^^

#### PROCEDURE:

select dim numbers as usual  
[F1] to choose channel  
[F2] to choose dimmer law

Dimmers Selected:

60 70 81

Check Channel: ☐ 0

☐ Reload previous ☐ Desaffected dimmer

☐ OK ☐ Default 1/1 ☐ Clear all

BE AWARE YOU ARE ON DIMMER VIEW!

## Affectation d'un gradateur à un circuit

- sélectionner le/les gradateurs d'un click gauche ( désélection click droit)
- taper <F1>, le numéro de circuit auxquels ils sont affectés, puis ENTER

## Désaffectation

- sélectionner le/les gradateurs, et les affecter au circuit 0

## Affectation d'une courbe

- sélectionner le/les gradateurs d'un click gauche ( désélection click droit)
- taper F2, le numéro de courbe désirée, puis ENTER

## Patch droit / patch vierge

Clicker Default 1/1 pour un patch droit, ou Clear All pour désaffecter tous les circuits.

Cette manipulation en cas d'erreur peut être annulée en chargeant le patch tel qu'il était en entrant dedans ( Reload Previous).

## Check des circuits depuis le patch

Clicker le mode Check Channel. Utiliser les + ou – à la souris pour changer de circuits. Ou taper le numéro de circuit, survoler la case des numéros de circuits et clicker gauche sur le numéro de circuit.

Les circuits sont envoyés à 75%.

On peut checker qui n'est pas affecté ( circuit 0).

## Connecting a dimmer to a channel

- select dimmer(s) to be affected, with a left click
- type <F1>, then the channel number, then ENTER

## Desaffect

- select dimmer(s) and affect it/them to channel 0

## Dimmer law affectation

- select desired dimmers
- type <F2>, the law number, then ENTER

## Straight patch Virgin patch

By clicking Default 1/1 or clicking Clear All  
If no save was done, you can undo this by clicking Reload as previous. When entering the patch, its state is temporary accessible through this option.

## Checking channels from the patch

Click first Check Channel mode. So called channels will be lighted at 75%. Use +/- boxes to navigate through the channels. Or type your channel number and left click on the number area.

Checking 0 will light unaffected dimmers.



## Courbes, courbes personnalisées

Il y a 16 courbes affectables.

- 8 courbes prédéfinies ( de 0 à 7)
- 8 courbes personnalisables ( 10 à 17)

Les courbes prédéfinies ne peuvent être modifiées.  
Leur intitulé apparaît à droite du patch:

- 0 linéaire
- 1 110v
- 2 fluo
- 3 préchauffage
- 4 square law
- 5 courbe TV
- 6 On/off
- 7 inversée

Courbes personnelles:

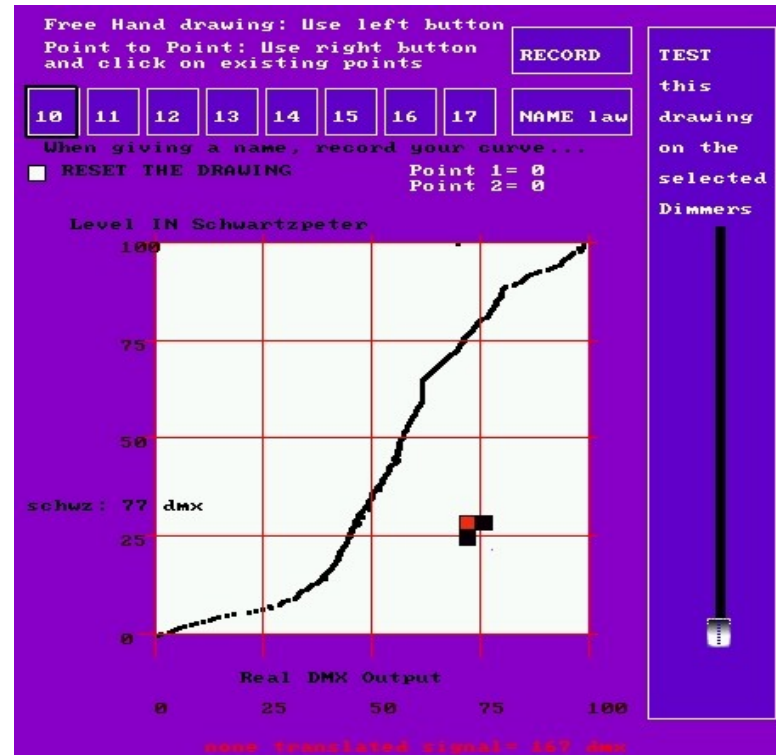
- cocher personal curves

- clicker sur une courbe au choix
- dessiner à main levée avec click gauche ou point par point via click droit  
( le Point 1 doit obligatoirement exister avant de faire une droite)
- clicker sur **Name Law** pour lui donner un nom reconnaissable  
( les courbes persos n'appartiennent pas aux spectacles)
- clicker Record pour sauver
- si vous voulez tester il faudra d'abord sélectionner un grada  
(sans l'attribuer, ce n'est pas la peine) avant de rentrer dans le menu d'édition de courbes

## Dimmer Laws

You can use 16 curves:


- 8 predefined dimmer laws
- 8 customizable laws



To edit a personal curve:

- left click Personal curve to bring the editing pannel
  - select a curve box
  - draw free hand with left click, or finish with a line ( right click)
  - give it a nickname
  - click record to save your curve
- If you want to test it, a dimmer should have been previously selected.

## MENUS SPECIAUX

- 
- Assignations des fonctions de schwartzpeter en midi
  - Wizard menu ( modification de niveaux en série)
  - Menu Modules ( modes d'éclairage spécifiques)
  - Menu Automation ( enregistrement des déclenchements et niveaux des Fx, envoi de midiOut)
  - Mode Onstage  
Mon Preset
  - Visualisation du mode Channel Select ( Midi ) pour les groupes les subs et fx ( Key On= sélection/ flash 100% / flash Vélacité)
  - Mode Debog: visualisation de la sortie réelle DMX, reprise en main de son interface si débranchement en cours de spectacle

## SPECIAL MENUS

- Midi affectation in schwartzpeter
- Wizard Menu, to modify certain channels and their level in a global manner ( scale)
- Modules Menu ( special modules for enlightment)
- Automation menus ( Fx and Mid Out can be recorded in a mem)
- OnStage/preset Call
- Visulisation of Midi Channel Call Mode ( groups subs fx: Key On is selection / flash 100% / flash velocity)
- Debog Mode: to view the real DMX output, take the hand on your usb-dmx device if you unplugged during the show



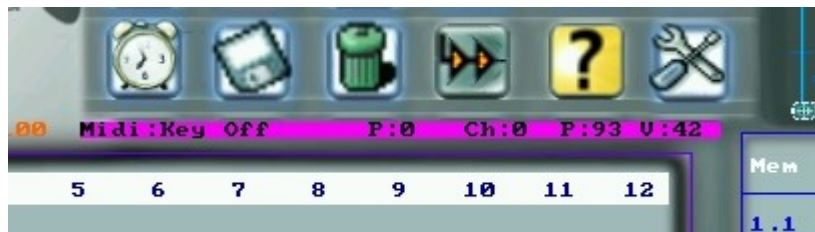
## AFFECTATION MIDI

(avoir lu et fait le paramétrage HARDWARE MIDI – fin de doc-)

-clicker l'icône

Vous arrivez aux pages d'attributions de commande Midi.

Tapez une touche du clavier, un bouton, bougez un potentiomètre:



En fond rose (connection midishare) ou blanc (mode serveur), l'information midi apparaît ainsi:

Type de signal, Port Midishare, Channel midi, Pitch, Vitesse

Dans l'affectation midi on retrouve ici tous ces paramètres:

MIDI IN:

Key Off on port 0  
CHAN:0 PITCH:89 VEL:81

Qui sont ceux que l'on va affecter à des fonctions.

1/ actionner la commande midi

2/clicker gauche sur l'adresse de commande désirée pour affecter ce signal (nettoyer = click droit)

Cette action sera menée si elle reçoit strictement le type de signal attendu, mais aussi que ce dernier vient bien du port Midishare concerné, sur le Channel midi paramétré, en plus de l'information de note (pitch)

## MIDI AFFECTATION

(you need to have read and install midi hardware as described at the end of this documentation)



Click this icon to enter this menu.

When schwartzpeter is receiving midi signals, it can be seen here, on a pink background, if using midishare. Or on a white background, if using UDP server mode.

Signal Type, Midishare Port, Midi Channel, Pitch, and Velocity appears

Ctrl Change on port 0 CHAN:0 PITCH:7 VEL:127	
KEY ON type for SHADOW GROUPS	
PAGE -	P:0 Ch:0 Pitch:36
PAGE +	P:0 Ch:0 Pitch:38
PASTE TO STAGE	P:0 Ch:0 Pitch:40
Ctrl Change & Key ON: SHADOW GROUP	
GROUP 1	P:0 Ch:0 Pitch:7
GROUP 2	P:0 Ch:1 Pitch:7

You can ask to schwartzpeter to wait those precise parameters to accomplish the requested action

Just move a fader, press a midi key, and left click on the desired operation. To clean the affectation just do a right click.

If a signal match all the conditions, this operation will be done.

## PAGES MIDI

Les pages midi sont classées **fonction du type de message reçu**.

pages blanches: Key On / Key Off

les pages jaunes: Ctrl-Change ( 0-127)

la page orange: Key On ou Ctrl-Change pris en compte

Puis fonction de leur domaine spécial:

les pages roses concernent les modules

la page rouge concerne les procédures spéciales

## MIDI PAGES

Midi pages are organised with **the type of signal waited for**:

white pages: Key On/ Off events

yellow pages: Ctrl-Change ( 0-127)

orange page: Key On or Ctrl Change accepted together

And organised in great category:

pink pages are for modules

red page for special procedures

MIDI CONFIG MENU	Page 0 NOTE ON only	Page 3 0-127 only	Page 4 KEY ON or CTRL-CHANGE MESSAGE	G MENU	Page 5 MODULES only	Page 7 EMERGENCY!!!
MIDI IN:	on port 999 CHAN:999 PITCH:999 VEL:999	999 PITCH:999 VEL:999	999 TCH:999 VEL:999	on port 999 CHAN:999 PITCH:999 VEL:999	999 PITCH:999 VEL:999	
TOGGLES CALL:	P:0 Ch:0 Pitch:0	CTRL-CHANGE		type: ON/OFF on modules	S FOR MIDI HANDLING	
<input checked="" type="checkbox"/> IS SELECTION		0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:36	0 P:0 Ch:0 Pitch:42	COMMANDS PORTS	
<input type="checkbox"/> IS FLASH		0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:38	1 P:0 Ch:0 Pitch:44	T IS ACTUALLY PRESSED	
<input type="checkbox"/> IS LEVEL-VELOCITY		0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:40		ENTRIES	
<input type="checkbox"/> IS TO DO		0 Ch:0 Pitch:0	Ch:5 Pitch:7		27 STATE IN //DEBUG	
CALL GROUPS:		0 Ch:0 Pitch:0	Ch:6 Pitch:7			
GROUP 1	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:7 Pitch:7			
GROUP 2	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0	ange type: level of modules		
GROUP 3	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0	P:999 Ch:999 Pitch:999		
GROUP 4	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0	od.0 P:999 Ch:999 Pitch:999		
GROUP 5	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0	P:0 Ch:0 Pitch:39		
GROUP 6	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0			
GROUP 7	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0			
GROUP 8	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0			
GROUP 9	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0			
GROUP 10	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0			
CHANNEL SELECTION:		0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0			
CLEAR SEL.	P:0 Ch:0 Pitch:0	0 Ch:0 Pitch:0	Ch:0 Pitch:0			
ALL	P:0 Ch:0 Pitch:0		Ch:0 Pitch:0			
INVERTED SEL.	P:0 Ch:0 Pitch:0		Ch:0 Pitch:0			
PLAYLIST CONTROL:			Ch:0 Pitch:0			
GO	P:0 Ch:0 Pitch:0		Ch:0 Pitch:0			
GOBACK	P:0 Ch:0 Pitch:0		Ch:0 Pitch:0			
F9	P:0 Ch:0 Pitch:0		Ch:0 Pitch:0			
Escape						
Prev.						
Next						
Reload						
v.						
Next						
Reload						
pe						
Prev.						
Next						
Reload						
v.						
Next						
Reload						

## PAGES BLANCHES

Hormis les groupes, les pages blanches permettent de lancer des événements on/off dans schwartzpeter ( le signal Key On apparaît et est supérieur à 0 en vélocité): GO, FX1 ON, W/X , etc....

Une petite particularité est présente avec la première option, TOGGLE CALL:

Celle-ci permet ( pour l'appel des groupes 1 à 10 ou des subs ou des FX) soit:

- de sélectionner ( IS SELECTION)
- de flasher à full (IS FLASH)
- d'affecter la vélocité de la frappe ( le toucher) en niveau (IS LEVEL VELOCITY)

Le mode se voit et peut être contrôlé depuis la troisième diode:



En page 1, on peut déclencher le timer et affecter à la volée des temps (installation multimédia)

En page 2 on peut aussi sélectionner les subs ( CALL SUBS) ou FX, puis les controller avec un signal CTRL-CHANGE ( LEVEL en pages jaunes).

Toutes ces opérations sont possibles avec un simple clavier midi.  
Ou via des logiciels tiers émettant du midi.

## WHITE PAGES

Despite groups, white pages enables you to enclench on/off events in schwartzpeter ( if signal is Key On and Velocity > 0) : Go, ON FX1, W/X,...

The first option is very specific:  
TOGGLE CALL enables you several option on the 10 groups, the SUBS, the Masters FX:

- IS SELECTION MODE
- FLASH MODE
- LEVEL IS VELOCITY OF THE KEY

This mode can be seen and controlled also from the third diod.

MIDI CONFIG MENU Page 0  
NOTE ON only

MIDI IN:  
on port 999  
CHAN:999 PITCH:999 VEL:999

TOGGLES CALL: P:0 Ch:0 Pitch:0

☒ IS SELECTION  
☐ IS FLASH  
☐ IS LEVEL-VELOCITY  
☐ IS TO DO

CALL GROUPS:

GROUP 1	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 2	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 3	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 4	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 5	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 6	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 7	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 8	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 9	P:0 Ch:0 Pitch:0
GROUP 10	P:0 Ch:0 Pitch:0

CHANNEL SELECTION:

CLEAR SEL.	P:0 Ch:0 Pitch:0
ALL	P:0 Ch:0 Pitch:0
INVERTED SEL.	P:0 Ch:0 Pitch:0

PLAYLIST CONTROL:

GO	P:0 Ch:0 Pitch:0
GOBACK	P:0 Ch:0 Pitch:0
F9	P:0 Ch:0 Pitch:0

Escape ☐ Prev. ☐ Next ☐ Reload ☐

In page 1 you can enclench the timer and affect time to your crossfade ( for multimedia performances)

In page 2 you can select subs, or mast FX, that can be controlled or by the selection mode or by the POLY LEVEL WHEEL

All those operation are possible from a simple and cheap keyboard, or from any software sending midi.

## PAGE JAUNE

Avec les pages jaunes, seuls les signaux de type Ctrl Change sont pris en compte, et permettent de manipuler depuis un fader ou un rotatif les différents éléments suivants:

La POLY LEVEL WHEEL pour les sélections exercées en page blanche ( sélection en Key On de Sub, FX, Master Onstage ou circuits sélectionnés). Lorsque sélectionnés, ce contrôle gère leurs niveaux. (\*)

Le master du buffer onstage

Les 6 subs et leur master

Les 4 masters FX

Le CrossFade ( Stage / Preset)

Le Grands master

Le master de la sortie des effets

Le master de la sortie des modules

( voir synoptique des buffers)

(\*) spécialement créé pour les claviers midi à une seule roue.

## YELLOW PAGE

Only Ctrl Change type signal are considered here. You can with this page manipulate from a fader, or a knob, or a wheel the following controls:

The Poly Level Wheel, wich is dedicated to theselections in white pages: its a level for the Key On selected Subs, Fxs, Master on Stage , or simple channels selected. (\*)

Buffer Onstage Master

The 6 subs and their master

The 4 masters FX

Crossfader


The great grand master

Master for effects output

Master for modules output

( please look back to buffers synoptic)

(\*) designed for low coast midi keyboard

**MIDI CONFIG MENU**  **Page 3**  
**CC 0-127 only**

**MIDI IN:**

on port 999  
CHAN:999 PITCH:999 VEL:999

**LEVEL CONTROL WITH CTRL-CHANGE**

LEVEL	P:999 Ch:999 Pitch:999
ONSTAGE MAST	P:999 Ch:999 Pitch:999
SUB1	P:999 Ch:999 Pitch:999
SUB2	P:0 Ch:0 Pitch:2
SUB3	P:0 Ch:0 Pitch:3
SUB4	P:0 Ch:0 Pitch:4
SUB5	P:0 Ch:0 Pitch:5
SUB6	P:0 Ch:0 Pitch:6
MASTER SUB	P:999 Ch:999 Pitch:999
MAST.FX1	P:0 Ch:0 Pitch:9
MAST.FX2	P:0 Ch:0 Pitch:10
MAST.FX3	P:0 Ch:0 Pitch:11
MAST.FX4	P:0 Ch:0 Pitch:12

**CROSSFADER:**

STAGE FADER	P:0 Ch:0 Pitch:7
PRESET FADER	P:0 Ch:0 Pitch:8

**GRAND MASTERS: (global output)**

GRAND MASTER	P:0 Ch:0 Pitch:1
FX MASTER.	P:999 Ch:999 Pitch:999
MODULS MASTER.	P:999 Ch:999 Pitch:999

Escape ☐ Prev. ☐ Next ☐ Reload ☐



## PAGE ORANGE

Avec la page orange, les signaux Ctrl-Change ou Key On sont acceptés. Ils permettent d'appeler 20 mémoires ( de 499.0 à 500.9).

Ces appels ont été créés avant le module shadow groups. Pour ceux qui aiment bien encoder aux masters. Les niveaux sont affectés dans le buffer onstage.

Pour reprendre la main sur les circuits manipulés par ces contrôleurs ( appel au clavier, par ex), il faut que le contrôleur passe à 0 ou 1 vélocité.

Vous pouvez faire un freeze, ou utiliser la fonction copy/paste pour une gestion live.

Sinon, regarder le module Shadow groups , beaucoup plus avancé.

**MIDI CONFIG MENU**  **Page 4**  
**KEY ON or CTRL-CHANGE MESSAGE**

**MIDI IN:** on port 999  
CHAN:999 PITCH:999 VEL:999

**CALL MEMORIES:**

499:	P:0 Ch:0 Pitch:36
499.1:	P:0 Ch:0 Pitch:38
499.2:	P:0 Ch:0 Pitch:40
499.3:	P:0 Ch:5 Pitch:7
499.4:	P:0 Ch:6 Pitch:7
499.5:	P:0 Ch:7 Pitch:7
499.6:	P:0 Ch:0 Pitch:0
499.7:	P:0 Ch:0 Pitch:0
499.8:	P:0 Ch:0 Pitch:0
499.9:	P:0 Ch:0 Pitch:0
500:	P:0 Ch:0 Pitch:0
500.1:	P:0 Ch:0 Pitch:0
500.2:	P:0 Ch:0 Pitch:0
500.3:	P:0 Ch:0 Pitch:0
500.4:	P:0 Ch:0 Pitch:0
500.5:	P:0 Ch:0 Pitch:0
499.6:	P:0 Ch:0 Pitch:0
499.7:	P:0 Ch:0 Pitch:0
499.8:	P:0 Ch:0 Pitch:0
499.9:	P:0 Ch:0 Pitch:0

Escape ☐ Prev. ☒ Next ☐ Reload ☐

## ORANGE PAGE

Ctrl Change or Key On type signal are accepted. You can call manipulate 20 memories ( from 499 to 500.9)

Historically, this page was created before the shadow groups, and for those in need of recording memories with manual faders.

Levels are done on the onstage buffer.

To get the hand back on the channels manipulated by this controls ( you want to type a level , ...), you need to get those controls at 0 or 1 velocity, to free the concerned channels.

You can also use freeze or copy/paste funct. To use it in live.

Please take a look to shadow groups module. That is far more advanced than orange page.

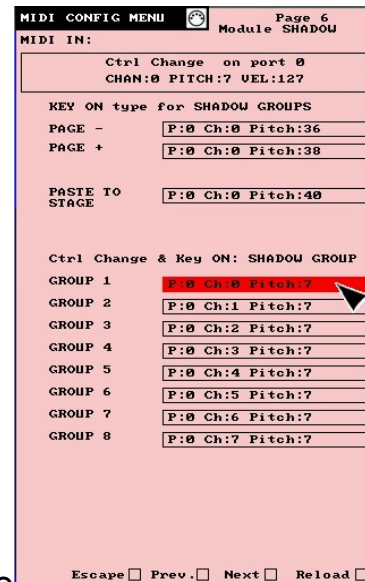


## PAGES ROSES

Les pages roses concernent les modules.  
(voir la section dédiée aux modules).

En première page les activations ON/OFF de ces modules, ainsi que leur master de sortie ( master module 0, master module 1)

La deuxième page des modules concerne les attributions midi des shadow groups. Bien que les Key On soient aussi pris par les shadows groups, ces derniers ont été écrits avec la motorisation de la BCF 2000 en interface utilisateur

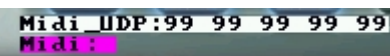


## LA PAGE ROUGE

La page rouge permet plusieurs options:  
-une réaffectation en série du port Midishare  
-un reset de toutes les affectations midi  
-écrire un debug des états midis dans un fichier texte sous //DEBUG  
-Mettre en mode serveur schwartzpeter: schwartzpeter recevra dans son propre protocole UDP des signaux midi émis par une autre application, depuis un autre ordi, et transmis par le réseau.  
Un patch est écrit pour vvvv, par ex.

Le port de communication peut se réaffecter en tapant le numéro de port désiré, et faire un click gauche.

Les niveaux midi reçus via le réseau, apparaissent en fond blanc, sous MIDI\_UDP.



## PINK PAGES

Pink Pages are dedicated to modules.

In first page, the activation On/Off of those modules, and their specific master ( Master module 0, master module 1)

2<sup>nd</sup> page is dedicated for affectation of shadow groups. Shadows groups may be controlled either by Key On, either by Ctrl Change. Shadow Groups were implemented specially with BCF 2000 motorized function in mind.

## THE RED PAGE

Red page enables some options:

- reaffect all your entries to the last incoming midishare port
- resetting all your midi affectations
- writing a debug file for the midi states
- get schwartzpeter in serveur mode: schwartzpeter will listen in its own protocol in UDP midi signals coming from another app, another computer, on the network.

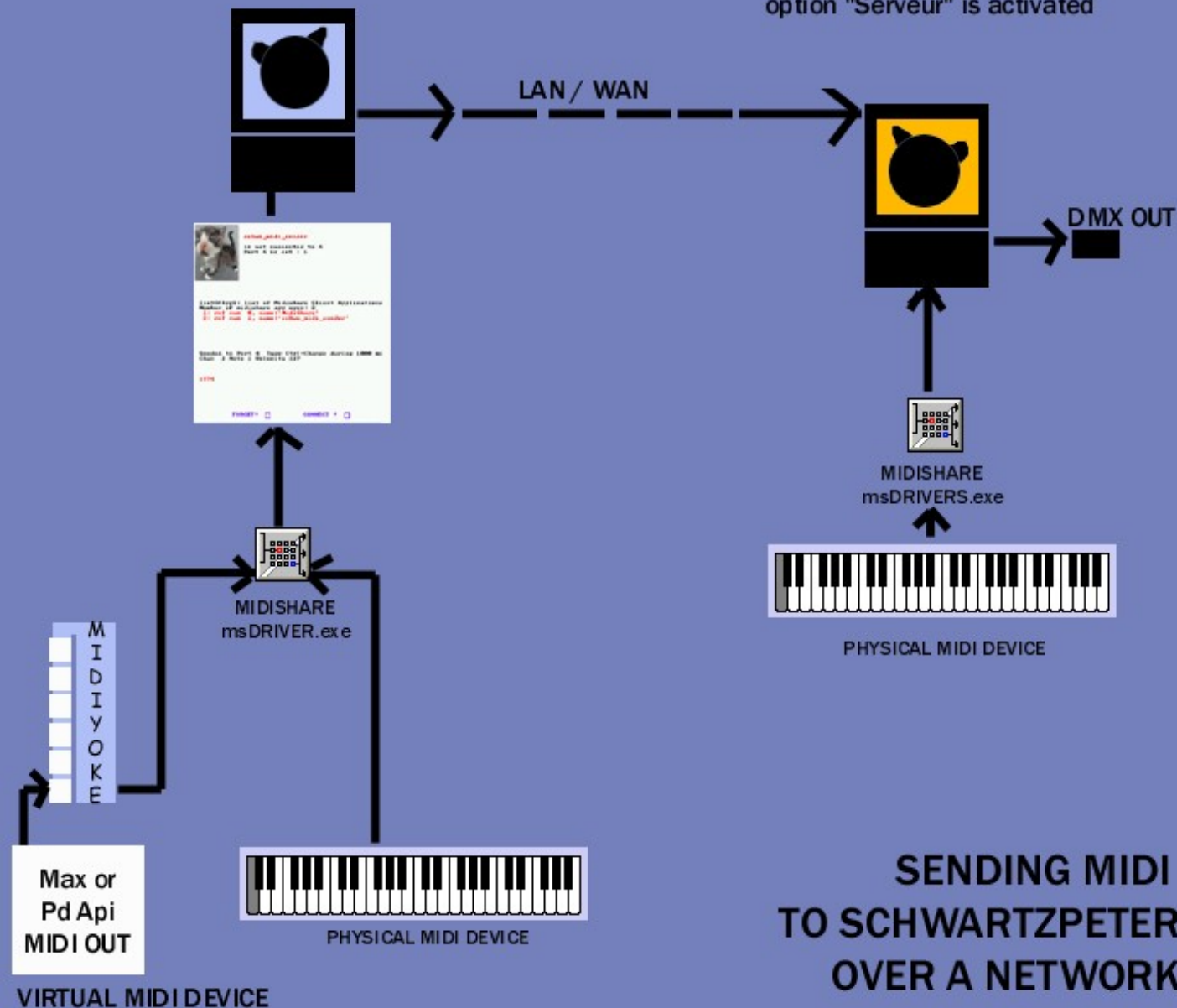
A patch has been written for vvvv, for ex. and a suite of little tools enables you to use easily the network with midi hardware.

Port number: you just need to type the number, then left click to affect it.

Midi signals received thru network appears in white background, under MIDI\_UDP name.

SCHWZ\_CLIENT  
is sending in its own format  
MIDI he has received

SCHWARTZPETER  
receives MIDI physical input  
AND  
schwz\_client midi values if  
option "Serveur" is activated



## WIZARD MENU

Taper <F10> ou cliquer l'icône



Le wizard menu permet de faire une modification sérielle des niveaux de votre conduite.

Vous manipulez **les circuits sélectionnés**. Ici les circuits 70,71,72.

- Global: la manipulation s'effectuera sur toute la conduite, dès que le circuit apparaît.
- From To: manipulation sur un ensemble de mémoires, **includes**. Par défaut, from / to se fait en positions onstage/ preset. Taper le numéro de mémoire désiré, click gauche sur l'espace de numéro de mémoire pour le changer

On peut choisir un opérateur:

+ ou -, avec une valeur de pourcentage ( taper le chiffre, cliquer dans la case % pour charger la valeur, ici 10%)

ou choisir d'effectuer une mise à 0% des circuits sélectionnés ( remove)

ou ajouter (add) ces circuits à ce niveau ( opérationuniquement si ils sont à 0%)

Faire DO IT pour lancer le changement, ou FORGET pour laisser tomber.

## WIZARD MENU

Type <F10> to call it or click its icône

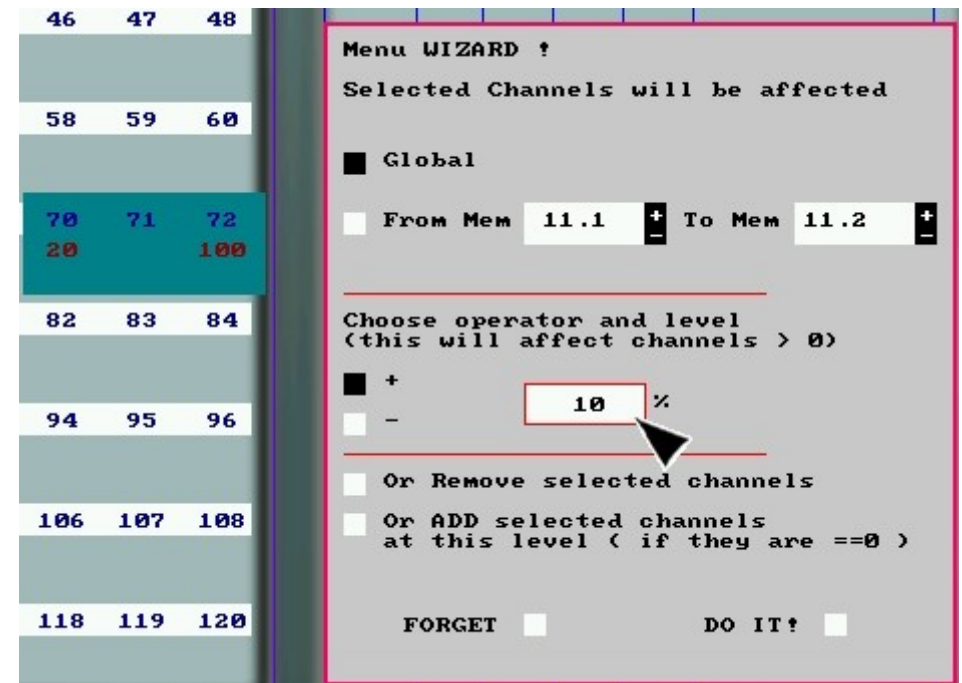


Wizard menu allows you to manipulate globally certain levels.

You manipulate **the selected channels** ( here 70,71,72)

- globally, on all the show
- from/to mem included. To change the number of mem, type the desired number and left click on the memory area.

And you can choose different operators:



## LE MENU MODULES

Les modules sont un buffer séparé dédié à des entrées bien précises.

Pour visualiser les circuits dans le buffer Module il faut activer VIEW MODULE. Les circuits manipulés en module apparaissent sur fond noir.

Cliquer sur l'icone module ou taper <M>



Chaque module a un fader de contrôle d'intensité qui lui est propre. Et peut avoir certaines options paramétrables. Les niveaux de chaque modules sont mergés (niveau le plus haut) dans un buffer\_module des 120 circuits.

Un click droit sur VIEW MODULE permet de mettre OFF tous les modules et de mettre à 0 les états de circuits issus des modules. (clean)

La sortie du buffer module est effective même si la visualisation n'est pas enclenchée et n'est pas affectée par le master. Chaque module a son bouton de on/off, lui permettant d'injecter ou non les niveaux issus de ses calculs dans le buffer\_module.

Enfin le buffer module est globalement manipulable par un Grand Master Module

 View Module

9	10	11	12
28	28	28	28
21	22	23	24
28	28	28	28
33	34	35	36
28	28	28	28

## MODULES MENU

Modules are a buffer dedicated to special coding in schwartzpeter.

To visualize what is lighting in buffer modules you need to activate VIEW MODULE. Manipulated channels appears in black background.

Type <M> or click on its icone.

Each module has it own master and certain options. The different output from modules are outputted to a main module buffer of 120 channels.

A right click on VIEW MODULE puts OFF all modules and get at 0 their output ( a kind of clean)

The output of modules level is effective, and do not care if you visualize their level or not on your screen.

Each module has an on/off, injecting in the module buffer its levels.

Buffer module is manipulable with a great grand master Modules:



## MODULE 0: TOKYO LINE / MORSE

**Ce module se base sur le morse. Il manipule les groupes fonctions des lettres rencontrées dans un fichier texte.**

Une case où l'on clique gauche pour taper le nom du fichier texte que l'on souhaite charger en mémoire et qui servira à envoyer les impulsions en morse.

Click droit pour valider le nom.

Ce fichier doit être placé dans schwartzpeter/modules

Ce fichier doit être écrit sous le bloc note, sans mise en page, etc...

Ce fichier peut comporter jusqu'à maximum 25000 signes.

En version par défaut, il est à 10000. Pour paramétrer le nombre de signes interprétables, changer la valeur `tokyo_number_of_char=` dans `schwartzpeter/user/modules_param.txt`

Ne doivent pas y figurer de caractères autres que:

- les 26 lettres de l'alphabet en minuscules
- les chiffres
- l'espace et le return de fin de ligne.
- les ponctuations suivantes : . , ; ! ?
- et les caractères \* et #

Le caractère @ permet de boucler le texte et de revenir à son début.

Tout autre caractère ( ou lettre en majuscule) entrainera la pause de la lecture du texte.

Cliquer sur le triangle Next Char pour aller au caractère suivant et dépauser la lecture du texte.

## MODULE 0 : TOKYO LINE / MORSE MODULE

This module is based on morse. It handles groups from a simple text file, where letters are read one after one.

On the box of the name: first left click to type the name of the text file you want to load in memory. A right click will validate this entry.

This text file must be in schwartzpeter/modules.

The text must be written under notepad.

Its maximum of signs is 250000. By default, its set to 10000. You can change this in `modules_param.txt`

There should be no other character than:

- the 26 alphabet letters
- numbers
- space and return of line
- following punctuation: . , ; ! ?
- and \* et #

The @ creates a loop, sending to the beginning of the text.

Any other character ( or a letter in capital) will make a pause in the reading of the text.

In case of pause, just left click on Next Char triangle to continue.



Les caractères non reconnus ( type cédilles, accents) et le return s'affichent en accent circonflexe ^.

La lettre lue et interprétée s'affiche entre crochets[ ].

La règle temporelle du morse international est la suivante:

le point (dot) est la référence de calibrage

le trait ( dash) est égal à trois points.

l'espace entre des parties de la même lettre est égal à un point

l'espace entre deux lettres est égal à trois points

l'espace entre deux mots est égal à cinq points

Dans schwartzpeter, la vitesse est modulable: plus l'indice est bas et plus le rythme est rapide.

La base de rapport 1/1 ( 100% de la vitesse) est donc :

Point=100 centièmes de seconde

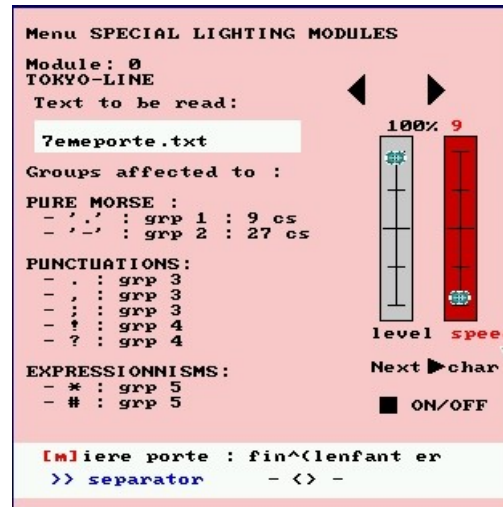
Trait=300 centièmes de seconde

Pour faire du strict morse, il faut que le groupe 1 et le groupe 2 contiennent les mêmes circuits et les groupes 3, 4 n'en comprennent pas, ou que le texte ne contienne pas de ponctuation.

De façon à pouvoir être dans un rapport un peu plus expressif, j'ai donc dissocié le groupe représentant les points ( groupe 1), et celui représentant les traits ( groupe 2).

Les ponctuations ainsi que le retour à la ligne ont été aussi inclus dans un souci de rendre présente la respiration du texte .

Deux caractères spéciaux sont là si l'on désire rythmer en plus, et de manière un peu plus fantaisiste, sur un autre groupe de circuits.



Non recognized characters, and return will appear in a ^

The readen char appears between brackets [ ]

International morse timing rule is:

-dot is our base

-dash is 3 dots

-space between different elements of a letter is equal to one dot

-space between 2 letters equals 3 dots

-space between 2 words equals 5 dots

In schwartzpeter you can change the speed: more % is low, more speed will be the rythm.

The base ( 1/1= 100%) is based on:

Dot= 100 c/sec

Dash = 300 c/sec

To work in strict morse you need to affect to group 1 and 2 same circuits. And that group 3 and 4 have no channels

To be more « expressiv » I have separated dots (grp 1) from dash (grp 2).

Ponctuations and Return are take in care, to give back to the text its own respirations.

2 special characters are there to give more rythm and somehow a certain fantasy, on different groups.

#### Punctuation ( groupe 3):

- la virgule est traitée sur la durée du point du morse ( pas du point-punctuation)
- le point-virgule est traité comme étant une séquence point-point
- le point de ponctuation est traité comme étant un trait

#### Expression ( groupe 4):

- le point d'interrogation est une séquence point - point- trait
- le point d'exclamation est une séquence point - point – point
- le retour à la ligne ( enter) à la durée de 9 fois le point

#### Expression arbitraire ( groupe 5):

- la dièse est traitée comme point - point - point - point
- l'étoile est un durée égale à 3 fois le trait

Ne pas oublier que <point - point - trait      autre lettre> se décompose ainsi:

<durée du point . Temps attente entre deux signes de la même lettre . durée du point . Temps attente entre deux signes de la même lettre . duree du trait . Temps d'attente entre deux lettres>

Ce module permet de créer des effets échappant à la logique mathématique ( temps , chenillards ) et pouvant être profondément reliés au texte du spectacle, à sa musique.

#### Punctuation (group 3):

- comma is treated over the duration of the Dot
- semicolon is treated as being a sequence point-point
- real dot is treated as being a dahs

#### Expression (group 4):

- interrogation is a sequence dot-dot-dash
- exclamation is a sequence dot-dot-dot
- return is a duration of 9 dot

#### Arbitrary expression (group 5):

- sharp is treated like dot-dot-dot-dot
- star: its duration equal to 3 times the dash

This module makes it possible to create effects escaping mathematical logic (time, chenillards) and being able to be deeply connected to the text of the shows, with its own written music.

## MODULE 1: SHADOW GROUPS

Le module Shadow groups possède 5 pages qui permettent chacune de manipuler 8 groupes de circuits, ce, en midi uniquement.

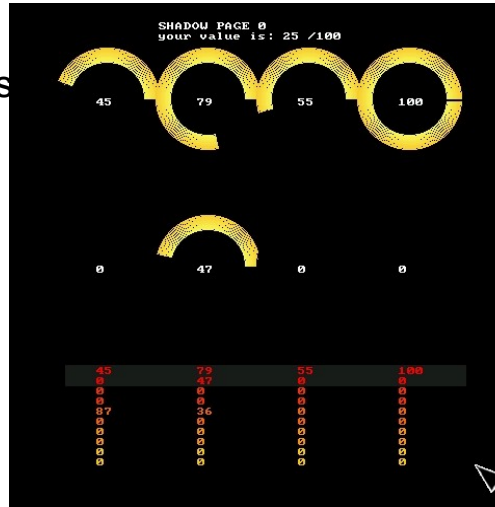
Ce module est donc orienté Live ou installation inter-actives.

Les entrées de pilotages en midi se trouvent dans le menu de configuration midi en page 6. Il est important de savoir que l'appel de ces shadow groupes peut se faire en signal Ctrl-Change comme en Key-On. La vélocité est le niveau des circuits contrôlés.

Cela permet donc soit d'avoir plus de groupes de manière manuelle ( potentiomètres midi ) , soit d'avoir un outil encore plus fourni pour les installations plastiques, soit de jouer du clavier sur une plus grande palette de circuits que ne le permettent les 10 groupes.

Le module shadow permet donc de piloter 40 groupes, répartis sur 5 pages.

Son design prend en compte la motorisation de la BCF 2000 ( le changement de page enclenche un renvoi de signal midi vers la behringer, repositionnant les potentiomètres dans leur nouvelle position)



## MODULE 1: SHADOW GROUPS

The module Shadow groups has 5 pages which allow each one to handle 8 groups of circuits, this, in midi only.

This module is dedicated to interactive Live or installation

The entries of pilotings in midi are in the Midi Config Menu, page 6. It is important to know that the call of these shadow groups can be done in signal Ctrl-Changes as into Key it. Velocity is the level of the circuits controls.

This allows' to have more groups in a manual way (midi sliders ) or to have a tool even more provided for the plastic installations, or to play of the keyboard on larger pallets of circuits than the 10 groups allow it.

The module shadow makes it possible to control 40 groups, distributed on 5 pages.

Its design takes into account the motorization of the BCF 2000 (the change of page engages a reference of signal midi towards the behringer, repositioning the slider in their new position)

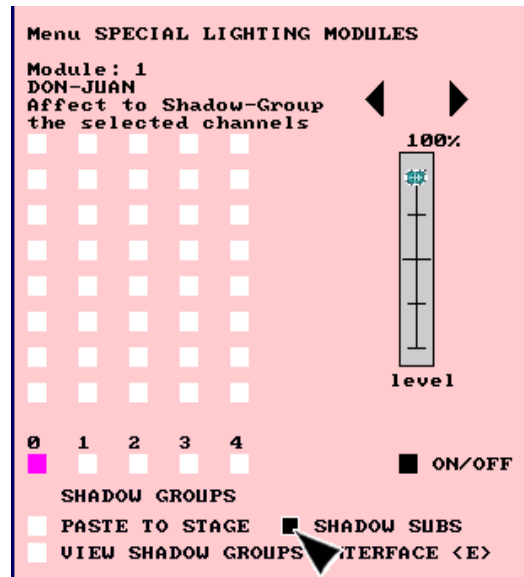
Pour affecter à un shadow group des circuits:

- sélectionner des circuits
- cliquer gauche dans la case du groupe que vous désirez affecter.

Ici, le groupe 1 en page 0:

Pour vider un groupe, cliquer droit dessus

Pour avoir la page de visualisation, taper <E>



To affect channels to a shadow group:

- select channels
- left click to the group number you want to affect

Here, its group 1 on page 0

To clean a shadow group, right click on it

To have visualization page, type <E>

### Shadow Group / Shadow Subs:

En mode Shadow group, vous ne pourrez avoir les mêmes circuits sur différent groupes et pages ( c'est le dernier enregistrement qui prend la main)

En mode Shadow subs: clickée, cette case permet d'enregistrer et de restituer des niveaux ! C'est la valeur la plus haute qui est prise en compte, quelque soit la page ou le master.

En survolant les cases de groupes, on peut voir les circuits controllables par les shadows groups:

```
Mouse_over_channel 108
Last_select_ch 0
Last_level_input 0
SHADOW GROUP: 4. 13. 29
>>
```

La sortie globale des shadows peut être copiée sur le buffer onstage avec la touche midi qui est dévolue à cette action, ou la petite case.

Enfin, **si vous avez affecté votre BCF 2000 en midi out**, et enclenché l'option Midi Loop Back dans les paramètres, au changement de page les potentiomètres de la Behringer se repositionne fonction des niveaux de la page appelée.

### Shadow Group / Shadow Subs:

In simple Shadow group mode ( shadow subs disable) you can't manipulate same circuits on different shadow groups. Latest master recorded and calling for a circuit will be the main level.

In shadow subs mode, you can record the level of selected channel, and use completely shadows as Subs. It will be the highest value ( compared from the 40 groups level and intensities) that will be send on stage.

While rolling over shadow group boxes with mouse, you can see here who is inside.

Shadow groups output maybe pasted to buffer onstage, thruth a midi Key on specific ( see midi pink page) or the Paste to stage box.

**If you have a BCF 2000 ( or any motorized surface) ,** set it in midi out, and enclenché Midi Loop Back in parameters menu, when you change of page, sliders of the behringer wil be automatically set to the levels of the called page.

## MODULE 2: PIPE-LINE

Le module Pipe-Line permet d'attaquer de l'extérieur ( programme tiers type vvvv, Pd ou Max) les 120 circuits de schwartzpeter.

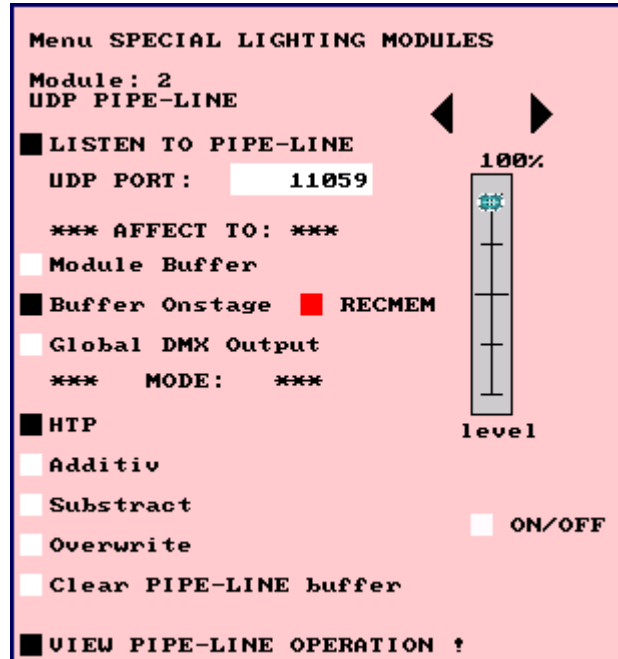
Via le port UDP, on écoute un buffer de 120 unsigned char, arrivant avec une valeur de 0 à 255.

Quand le mode LISTEN TO PIPE LINE est activé, le mode serveur Midi est déconnecté. Et vice versa.

(Cela veut dire que l'on ne peut pas en même temps recevoir un pipe et recevoir des ordres midi sur le port UDP.

Pour pouvoir réaliser cette double opération, il faudra utiliser un serveur séparé, réécrivant le midi sur un port midi yoke. )

Quand on est en Listen Pipe Line, cet petit onglet apparaît et écrit RECEIVING quand il reçoit des infos:



### AFFECT TO:

Le PIPE LINE permet d'attaquer les 120 circuits dans plusieurs couches différentes:

Le pipe line est insérable en plusieurs points:

- dans le Buffer Module ( ne concerne que les modules)
- dans le Buffer Onstage( ne concerne que le buffer Onstage, peut se faire écraser par les subs, les chasers et les modules)
- ou directement affectant la sortie finale en DMX ( global DMX output): le pipe est affecté en dernier dans la chaine des buffers, et affecte tous les circuits.

## MODULE 2: PIPE-LINE

PipeLine module enables you to manipulate from an outside app the 120 channels. You can use vvvv, Pd or max to simply do this.

Thru UDP port, you can listen a buffer of 120 unsigned char, comming with a value from 0 to 255.

When you are in Listen To Pipe Line, midi server will not be connected. (If you want to listen ethernet orders Pipe AND Midi, you will need to use one of the little servers – MLJHDM5 pack- to rewrite the midi udp orders to a midi yoke port).

When listening Pipe Line, the up pink background information appears, showing Receiving , when getting data.

Pipe\_UDP: TO ONSTAGE

### AFFECT TO:

PipeLine enables to affect the 120 channels from different layers:

It can be inserted in several points:

- inside the Buffer Modules, and will concern only modules
- inside the Buffer Onstage ( will affect Buffer onstage BUT NOT Subs, Chasers and Modules)
- directly affected to the global DMX output



## MODE:

Le PIPE LINE est affecté dans les buffers concernés, des manières suivantes:

- HTP:** highest takes preeminence. Le plus haut niveau ( entre le buffer et le pipe asservi à son master ) est pris en compte.
- Additif:** le contenu du pipe asservi à son master s'additionne au contenu du buffer
- Soustractif:** le contenu du pipe asservi à son master se soustrait au contenu du buffer
- Overwrite:** si le contenu du pipe asservi à son master dépasse 1 dmX ( > 0 dmX) il écrase la sortie du buffer

## VIEW PIPE LINE OPERATION

permet de voir l'arrivée du PIPE

et son opérande. Rien devant les niveaux si en HTP, le signe + si en additif, le signe – en soustractif, le signe = en overwrite.

Cette fonctionnalité est importante car le résultat du pipe n'apparaît pas sur le Buffer Onstage, ou dans le Buffer modules si vous n'êtes pas en HTP.

Il peut être vérifié par le menu Debug ( 4eme diode) si vous avez un doute sur ce qui se passe.

***Le pipe affecte les circuits, le patch électronique reste toujours effectif.***

## RECMEM:

permet d'ajouter en HTP lors de l'enregistrement dans une mémoire les niveaux du pipe line. Si les niveaux du pipeline affectés par le master pipeline sont supérieurs au buffer ( onstage ou preset) ils sont pris en compte lors de l'enregistrement de la mémoire sur scène ou en preset. Pipeline-RECMEM désenclenche l'enregistrement des subs dans une mémoire.

1	2
24	64

## MODE:

Pipeline affects the desired buffer in the following modes, taking care of the result of its master on the pipeline entry:

- HTP:** highest value takes preeminence
- Additiv:** add the pipe to the concerned buffer
- Subtract:** the pipe from the concerned buffer
- Overwrite:** if pipe(affected by its master) is in dmX > 0, it will take the hand on the concerned buffer

## VIEW PIPE LINE OPERATION:

Enables you to see pipe line entry. Despite Modules Buffer, you will not see pipe result. Or you need to go to debug mode ( 4<sup>th</sup> diod) to see the result of the pipe manipulation.

The operand is visible :

HTP : nothing in front of pink levels

**+**: add    **-**: subtract    **=**:overwrite

***Pipe affects channels, but electronic patch and dimmer laws are always activ .***

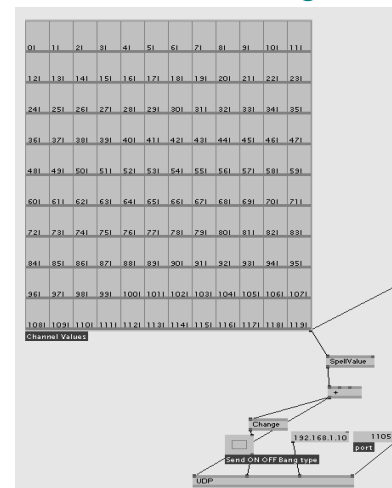
## RECMEM:

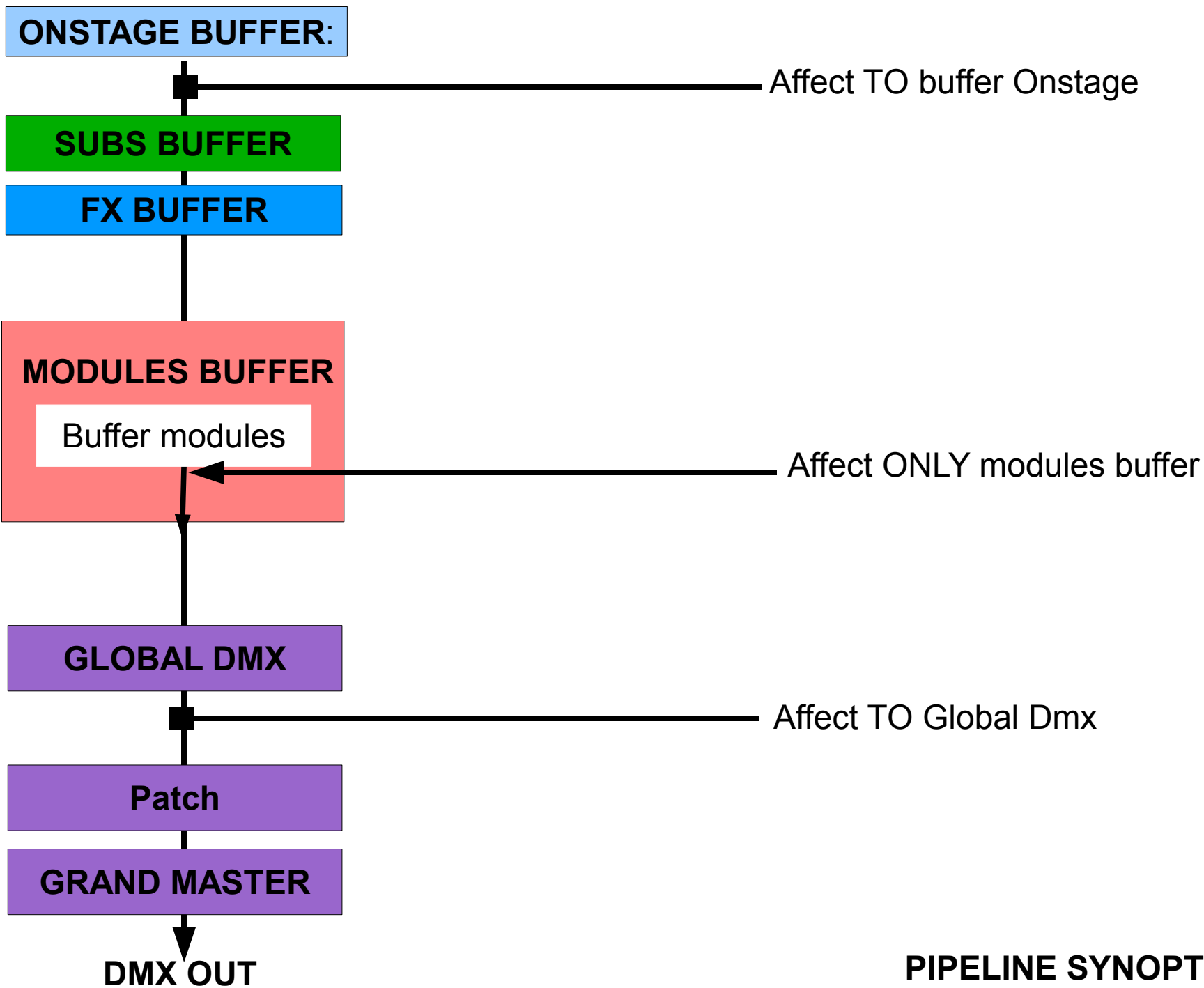
Enables to compare in HTP wich are the highest level.

If Buffer Onstage or Buffer Preset are < to PipeLine buffer

and its master, those levels are recordable inside a mem onstage or in preset.

Pipeline-RECMEM disables the Subs RecMEM mode.





**PIPELINE SYNOPTIQUE**

## MODULE 3: PIPETTE pour une TRICHROMIE simple

Revenons à un module simple. Le module Pipette, permet de gérer très simplement sa trichromie Rouge Vert Bleu. Bien sûr, c'est une vue de l'esprit que d'imaginer que les couleurs seront effectivement les mêmes ( bases de gélats, écrans, etc...).

### Affecter un groupe de circuits par couleur:

sélectionner les circuits, cliquer gauche sur le carré coloré du Pipette group voulu.

**Nettoyer l'affectation:** un click droit sur la case du groupe voulu.

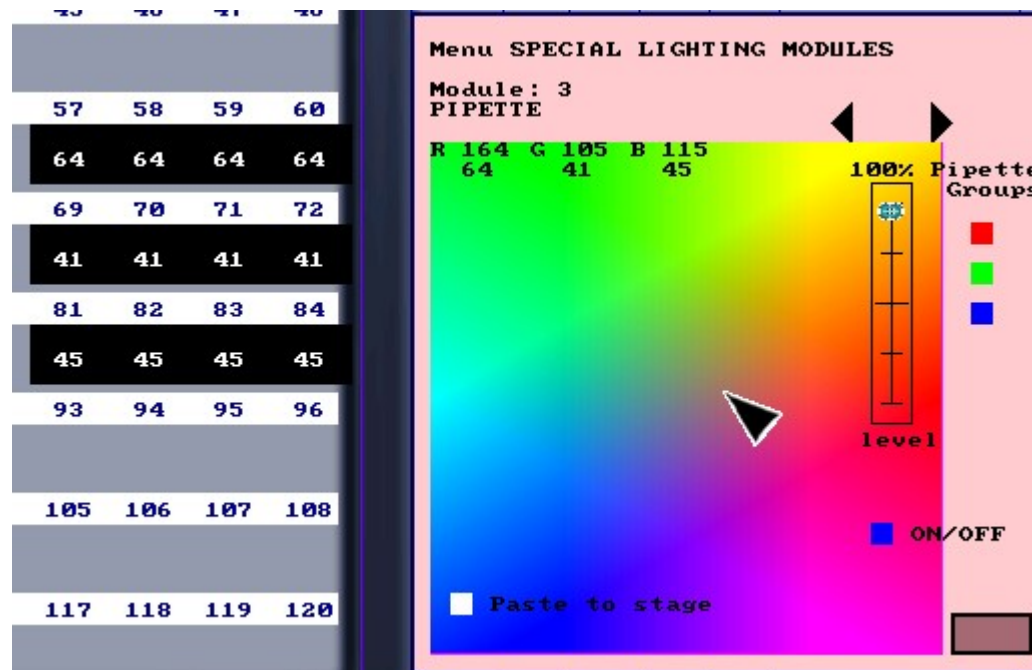
Mettre le module en ON.

**Clicker droit** pour affecter les niveaux RVB des couleurs aux pipette groups.

Une case Paste permet de copier les niveaux spécifiques de ce module sur le buffer onstage.

Il est possible de rencontrer de minimas variations de valeurs ( échelle 255 vers 100)

Dans le dossier modules il y a 3 chartes que vous pouvez personnaliser: **chartevouleurperso1.bmp**, ... ces chartes doivent faire 255x255px



## MODULE 3: PIPETTE for THREE COLOUR PROCESS

Coming back to something very more simple.

Pipette module enables you to simply manage a three colours cyclorama (for example).

Of course its kind of « spirit view » to imagine you will have exactly the colours on your screen to stage... Gels and object to be lightened are doing a lot inside of this...

### Affect a group of channel to one color:

select the desired channels, left click on the desired Pipette Group (Red Green or Blue)  
A right click to clean the Pipette group

Put module On.

**Do a right click on the image to get the RGB levels affected to your Pipette Groups**

You may encounter little differences between pasted values ( in %) and Pipetting (directly done in dmx resolution)

In modules folder, 3 bmp may be costumable: **chartecouleurperso1.bmp** ... to 3.bmp  
They should be 255x255px

## MENU AUTOMATIONS

Le menu des automatisations s'appelle en cliquant sur l'icone 

Pour être effectif, il faut que l'option automation soit cochée:



Il permet:

- de déclencher automatiquement des faders, et monter ou descendre lors d'un crossfade les niveaux des masters FX.
  - d'envoyer du midi out sur deux modes:
    - envoi de key on ( événement ponctuel)
    - envoi de signaux Ctrl Change ( crossfade)
- de façon à piloter via le midi d'autres applications, vidéo notamment.

## AUTOMATION MENU

Automations are called from this icone:

To be effective, you need to turn on the automation mode

It enables you:

- to trigger automatically from the playlist chasers, getting down or up their level
  - to send midi out in 2 modes:
    - punctual events ( midi Key On)
    - crossfaded events ( Ctrl Change signal)
- in order to pilot other apps ( especially video app) in midi.

**AUTOMATIONS...**

**MASTERS FX**

☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Fade :

FX1	FX2	FX3	FX4
73	39	0	0
98	52	0	0

Record in : 10.0 ☐

W/X ☒

**CTRL-CHANGE EVENTS**

☒ Sliders will send midi

TYP	PORT	CH	PITCH	BEG	END	Copy
34	4	0	0	0	45	<input type="checkbox"/>
59	4	0	1	55	78	<input type="checkbox"/>
31	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
120	4	0	0	0	120	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>

☐ 0    63    127    ☐ Send All W/X ☒ Save in 10.0 ☐

**PUNCTUAL MIDI EVENTS**

TYP	PORT	CH	PITCH	VEL	DUR	DELAY
0	1	0	0	34	127	100
1	1	0	0	45	123	2000
2	1	0	0	89	100	2000
3	1	0	0	34	127	100
4	1	0	0	89	127	2000
5	1	0	0	25	100	150

☐ Send All W/X ☒ Save in 10.0 ☐

## AUTOMATION des CHASERS

Le premier type d' actions que l'on peut automatiser sont la position (de 0 à 100) et le on/ off des 4 masters fx.

Pour l'instant, le pas du master fx n'est pas encore attribuable .

Dans le cas de l'utilisation des masters fx en double, triple, quadruple, voir quintuple séquentiel, il faudra préparer manuellement le pas.

Seules sont clickables la case record et la case w/x. Tout ce qui est au dessus est un témoin , une visu de ce qui a été enregistré dans els automatisations du séquentiel.

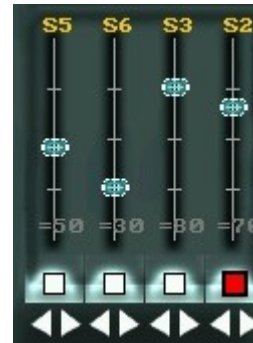
**Quand on utilise le menu d'automatisation, on enregistre l'état des automatisations désirées sur la mémoire en position Onstage, à moins de se mettre en position preset. Il est à noter qu'en position preset les masters FX et leurs on/off restent actifs.**

**Il vous faut donc couper leur sortie sur scène.**

## Lecture du menu:

ON/OFF : les 4 ON/OFF des masters Fx, en rouge si il est ON sur scène, ou en orange sur le preset.

Niveaux des 4 masters Fx ( FX1 FX2 FX3 FX4):  
 en noir l'état des potentiomètres au réel.  
 en rouge leurs niveaux sur la mémoire sur scène  
 en orange leurs niveaux sur la mémoire en preset



## CHASER AUTOMATION

First type of actions you can automatise are the position (0 to 100%) and on / off status of the 4 masters fx.

For the moment steps are not recordable.

In case of a multiple sequence play ( doing a multiple play list of lighting with the chasers) you will need to set manually the steps.

In this menu area, the clickable box are only record and W/X.

The rest is only a visualisation.

When you use the automation menu, you record the final state of the automation. You can record Onstage, or in Preset mode.

## How to read this menu:

ON/OFF: the 4 on off are shown in red color if enclenched onstage, or in orange color if enclenched in preset

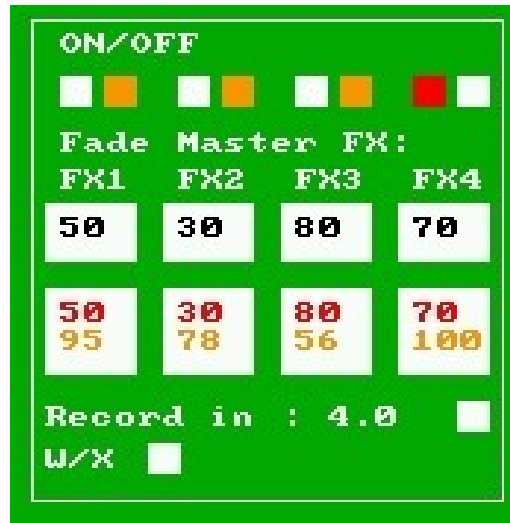
The level of the 4 masters Fx are read like this:

in black: the actual state

in red: the recorded state on the memory onstage

in orange: the recorded state in preset





L'image ici nous montre donc que nous avons actuellement sur scène les masters Fx 1 à 50%, 2 à 30% 3 à 80% et 4 à 70%, comme dans l'enregistrement mémoire. Et que le FX4 tourne actuellement son chaser.

En preset, FX1 montera à 95 %, FX2 à 78% , FX4 à 100% et le FX3 descendra à 56%.

Le FX4 arrêtera de tourner et les FX1,2,3 se mettront à tourner.

Il est important de comprendre que l'automatisation est ouverte:

Lorsque l'on lance le crossfade, le on-off et la position actuelle des masters FX ( qu'elle soit celle en mémoire, ou un état manipulé à la souris ou via le midi) sont pris en compte comme niveau de départ.

Le niveau d'arrivée est celui du preset.

Cela veut dire que si je montais à la main mon FX1 à 70%, sa position serait prise en compte pour le crossfade , comme position de départ.

Upper image shows that we have actually onstage FX1 at 50%, 2 at 30%, 3 at 80% and 4 at 70% like in the recorde memory. And that Fx4 is actually running.

In preset FX1 will rise at 95%, FX2 at 78%, FX4 at full and FX3 will down at 56%.

FX4 will stop to loop; and 1 2 and 3 will run.

It is important to understand that automation is open:

when you launch a crossfade, the begin position ( on off and level of the master fx) will be the begin level.

Arriving level will always be the in preset one.

If you make manually your FX1 at 70% here, it will be its beginning level for the next crossfade.

### Enregistrement/Nettoyage:

l'état est enregistré sur la mémoire sur scène ou en preset ( fonction de votre positionnement avec F9) par un click gauche. On peut reseter toutes les positions à 0 ( % et on off) avec un click droit.

L'ensemble est sauvegardé lors d'une sauvegarde générale (save show ou sortie de schwartzpeter), et non par l'utilisation de <R> ou <F1>

Lors d'un nettoyage (click gauche) la sauvegarde temporaire n'est pas faite, pour prévenir les mauvaises manipulations. En cas d'erreur, recharger soit votre spectacle, soit tmp.

L'activation de la case W/X permet lors de la navigation rapide de forcer la main aux masters fx en les mettant dans la position de l'automatisation enregistrée dans la mémoire qui est sur scène.

### Les temps d'automatisation:

\*Concernant les ON/OFF ils sont déclenchés ainsi:  
position onstage ON, position preset OFF: mise en OFF une fois le temps de delay OUT passé  
position onstage OFF, position preset ON: mise en ON une fois le temps de delay IN passé

\*Concernant les niveaux: ils sont modifiés comme dans un crossfade, avec la même logique ( temps IN, OUT, delay IN , delay OUT).

### Recording / cleanning:

you can record the actual state of chaser either onstage or in preset ( F9) by a left click.

Right clicking on the record box will erase its entries.

The recording of the automations will be done with a general save, but NOT with <R> or <F1>.

When you clean levels with a right click, no temporary saves is done, to prevent bad manipulations.

In case of a big error, reload your show, or tmp.

W/X activation allows you to set you master fx in the recorded position, when controlling your memories.

### Times of automation:

#### \*ON/OFF:

if Onstage is On and preset is Off: Off arrives when the time of delay Out is finished in the crossfade  
if Onstage is Off and preset is On: On arrives when delay In is passed.

#### \*Levels:

they are exactly working like channels, with IN OUT and DELAY IN/OUT logic.

## ENVOI DE MIDI EVENEMENTS PONCTUELS

Ponctuel: **un signal émis une seule fois durant le crossfade.**  
C'est à dire qu'au temps programmé, on enverra **une seule fois** le signal: Key On Port 0 Channel 1 Note 45 Vitesse 127  
Durée 100 ms

Il est plus simple pour les automatisations midi de se mettre en position preset pour l'encodage. Taper votre nombre et charger d'un click gauche la valeur dans la case. Un click droit effacera l'entrée.

-PORT: le port midishare sur lequel envoyer le signal ( max 255).  
Dans le paramétrage de midishare ci dessus, nous avons connecté au port 0 la table synthé de windows et midi Yoke 1

-CH: le numéro de Channel (de 0 à 16)

-PITCH: la hauteur de note ( de 0 à 127)

-VEL: la vitesse ( de 0 à 127)

-DUR: la durée de maintien de cette note, exprimée en millisecondes.

-DELAY: le delay spécifique de cet événement avant d'être émis:  
Lors du crossfade, passé le temps de delay IN de la mémoire en preset, l'envoi des 6 notes est fait, sur lequel vient se rajouter un temps de delay spécifique à chacune. ceci permet d'éviter un écrasement éventuel d'une note par l'autre, mais aussi de régler des problèmes de latence, ou de créer une séquence d'événements.

## SENDING PUNCTUAL MIDI EVENTS

A punctual midi event: signal will be emitted once.

It is more easier to record in preset mode . ( use of F9)

Type the desired number, and left click in the desired box. To clean this box make a right click.

Port: the midishare port ( max 255)

Ch: the midi channel ( max 16)

Pitch: the note ( min 1 max 127)

Vel: data 2, from 0 to 127

Dur: time during this event is generated and played, expressed in ms

Delay: delay before the emission of this event

It will enables you not to destroy one note on the other and to construct a sequence of events if desired, or to solve latencies/sync troubles.

PUNCTUAL MIDI EVENTS							
	TYP	PORT	CH	PITCH	VEL	DUR	DELAY
0	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	1	90	100	150
1	<input type="checkbox"/>		0	1	67	127	1000
2	<input type="checkbox"/>	1	0	1	35	127	200
3	<input type="checkbox"/>	0	0	0	0	0	0
4	<input type="checkbox"/>	0	0	0	0	0	0
5	<input type="checkbox"/>	0	0	0	0	0	0

☐ Send All W/X ☐ Save in 8.0 ☐

## \*TEST

En face du numéro de l'évènement ponctuel une petite case permet de tester en direct l'envoi de la note, ou d'envoyer en spectacle manuellement, si souci.

Vous pouvez aussi tester la séquence d'envoi ponctuel via la case Send All.

Cette fonction de test prend en compte votre position onstage ou en preset.

Pour agir cette fonction n'a pas besoin que AUTOMATION soit activé.

## \*W/X:

Cochée, cette case permet lors de la navigation rapide l'envoi des données ON/OFF automatisée.

## \*Enregistrement/Nettoyage:

Vous pouvez enregistrer la mémoire sur scène ou en preset. Fonction de votre position le numéro de mémoire change.

On peut reseter toutes les infos de la mémoire avec un click droit.

L'ensemble est sauvegardé lors d'une sauvegarde générale (save show ou sortie de schwartzpeter), et non par l'utilisation de <R> ou <F1>

Lors d'un nettoyage (click gauche) la sauvegarde temporaire n'est pas faite, pour prévenir les mauvaises manipulations.

En cas d'erreur, recharger soit votre spectacle, soit tmp.

## TABLE MIDI DES TYPES

0	Note	11	Start	22	QuarterFrame	33	CuePoint
1	Key On	12	Continue	23	Ctrl 14bits	34	Chan Prefix
2	Key Off	13	Stop	24	NonRegParam.	35	Port Prefix
3	Key Press	14	Tune	25	Reg Param	36	End Track
4	Ctrl Change	15	Active Sens.	26	Seq Number	37	Tempo
5	Prog Change	16	Reset	27	Text	38	SMPTE Offset
6	Chan Press	17	System Excl.	28	Copyright	39	Time Sign.
7	Pitch Wheel	18	Stream	29	Seq Name	40	Key Sign.
8	SongPos	19	Private	30	Instr Name	41	Specific
9	SongSel	20	Process	31	Lyric	42	Reserved
10	Clock	21	DProcess	32	Marker	43	Dead

**\*TEST:** in front of the signal, you can send the midi signal with its box. This will take in consideration if you are onstage or on preset position.

You can also do the same with Send All.

Automation doesn t need to be activated for those tests.

## \*W/X:

if activated sends the midi events when quickly navigating

## \*Recording / Cleaning:

you can record on stage or on preset with the bow Record.

You will need to make a general save also ( R and F1 are not concerned by midi events)

You can also clean with a right click with this box.



## CTRL-CHANGE AUTOMATION

Les évènements de type Ctrl-Change permettent notamment de piloter des moteurs en midi, des faders ou paramètres virtuels sous différents logiciels

(archaos, vvvv, un autre schwartzpeter, etc...)....

**Le menu des signaux Control Change permet d'envoyer simultanément durant le crossfade 10 automatisations.**

Il est conseillé (de façon à ne pas se mélanger les pinceaux sur ce que l'on encode) d'enregistrer en mode preset.

Ou en tout cas de **penser preset**.

En premier, pour chacun des évènements désirés, il faut paramétrer le type de signal à envoyer ( **type n°4 obligatoirement**).

## CTR-CHANGE AUTOMATION

You can pilot midi motors, or different softwares with midi commands.

You can change simultaneously 10 Ctrl Change during a crossfade.

It is strongly recommended to **think in preset**, as begin and ending position will be recorded.

First you need to give N°4 type signal.

As usual, type numbers, over roll with mouse the box to affect with it.



**\*Test solo ou envoi manuel:** La case située juste à droite du numéro d'évènement à envoyer marche un peu différemment que dans les évènements ponctuels:

un click gauche permet d'envoyer la valeur de départ, un click droit la valeur d'arrivée. L'automation n'a pas besoin d'être activée.

Donc:

-click **gauche**: envoyer la valeur de départ ( **BEG** )

-click **droit**: envoyer la valeur d'arrivée ( **END** )



**\*Testing solo or manual sending:.**

You can just send by a left click the begin value or by a right click the ending value.

**\*Test global ou envoi manuel:** Case Send All. Elle fonctionne elle aussi en test hors du mode automation , et sur la même logique:

-click **gauche**: envoyer la valeur de départ ( **BEG** )

-click **droit**: envoyer la valeur d'arrivée ( **END** )



Same thing can be done with Send All box.

### **\*Potentiomètres / Sliders virtuels**

A gauche, des potentiomètres virtuels, permettant: de chercher une valeur à la main , de changer un preset, etc....

Si vous désirez qu'un envoi midi soit possible pendant les manipulations des sliders il vous faut activer la case **Sliders will send midi**:

You can ask virtual sliders to send midi ( check box must be on)



La valeur est écrite à gauche du potentiomètre, le **triangle permet**, en le survolant et cliquant:

-click **gauche**: affecter cette valeur comme valeur de départ ( **BEG** )

-click **droit**: affecter cette valeur comme valeur d'arrivée ( **END** )

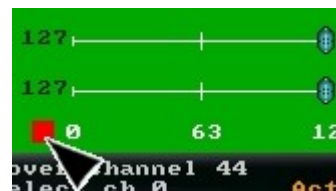
Left clicking on the triangle will affect the value of the slider to the Beg box.

Right click to the End box



Tous les potentiomètres virtuels peuvent être mis **manuellement à 0 ou 127, via un click gauche ou droit.**

All virtual sliders may be put at 0 from a left click here, or at 127 from a right click



### \*Copie en preset

Comme la logique est celle du preset, et qu'il n'y a aucun lien entre les 10 événements d'une mémoire à l'autre il peut être fastidieux de devoir encoder toutes les valeurs systématiquement.

La case Copy permet de copier dans la mémoire en preset les informations Port Type Chan Pitch, et de copier en valeur de départ du Preset la valeur d'arrivée de la mémoire Onstage. Ici, sur la mémoire Onstage ( mem 10), on copie les infos d'arrivée de l'évènement 9 vers le preset:



### \*Preset copying

As the logic here is build on presets, and that there is no link between 2 memories ( talking about signal coordonates), it could be very tiring to type signal infos from a memory to another at each time...

Copy box enables you to paste in the preset memory the ending value onstage as a beginvalue in preset, with all its references ( pitch, channel, ...)

### \*W/X

Comme les autres menus, w/x signaux Ctrl-Change en mode navigation rapide.



### \*Enregistrement/Nettoyage:

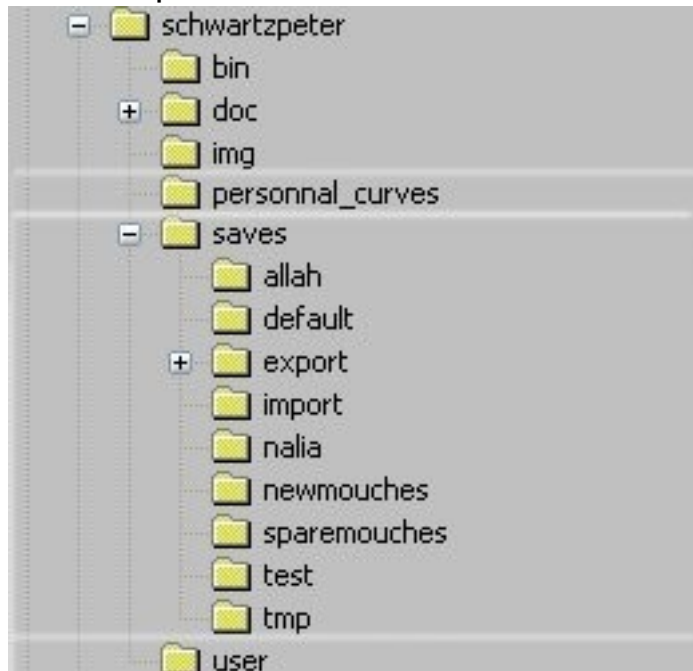
Vous pouvez enregistrer la mémoire sur scène ou en preset. Fonction de votre position le numéro de mémoire change. On peut reseter toutes les infos de la mémoire avec un click droit.

L'ensemble est sauvegardé lors d'une sauvegarde générale (save show ou sortie de schwartzpeter), et non par l'utilisation de <R> ou <F1>

\*Recording, cleaning, as described before

## SAUVEGARDES

Un nom de spectacle est un nom de dossier placé dans schwartzpeter/saves/



Ce dossier comprend la conduite du spectacle en différents petits fichiers, dont le nom est explicite.

Le nom de ce dossier apparaît ici:



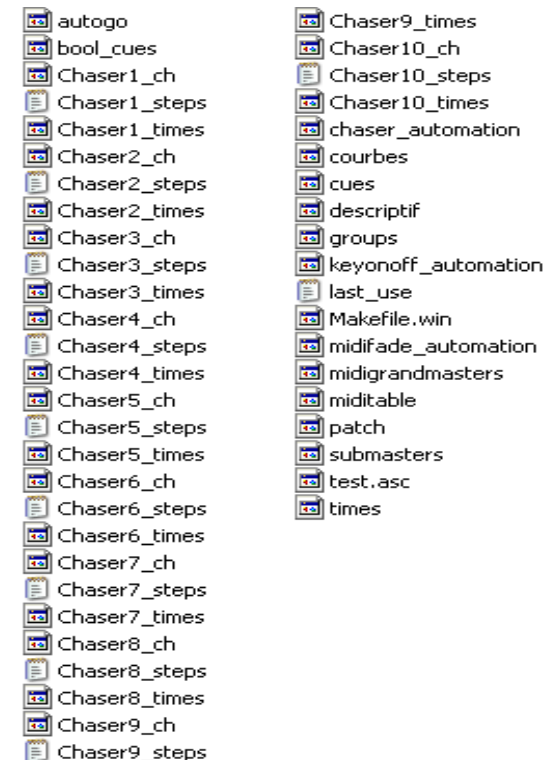
Un spectacle vierge est donc un spectacle répertoire nommé DEFAULT.

Un nouveau default peut être généré avec **make\_default.exe**

## SPECIAL MENUS

A show is a folder placed under schwartzpeter/saves/.

This folder contains many little files that contains in a separated manner your show.



The name of the working show appears inside of the cat.

Asking for a new show is in fact loading the show named DEFAULT.

## SAUVEGARDER EN MODE CLASSIQUE ( BINARY MODE)

Pour sauver un spectacle, cliquer sur l'icone disquette ou utiliser la stouche <S>



Le menu de sauvegarde apparait:

Avec sur la droite les noms des répertoires existants ( autres spectacles).

De ce menu vous pouvez sauver, charger un spetacle binaire.

Dans cette capture d'écran, si je ne remplis pas le nom du spectacle par un autre nom, ce spectacle sera sauvé comme étant BUSTER.

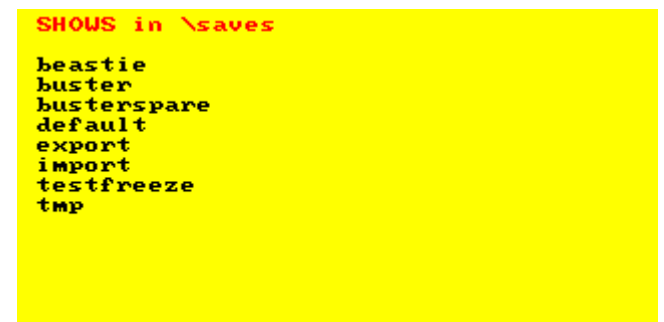
Par contre si je tape un autre nom ( TOTO par ex.), les manipulations de sauvegarde/chargement se feront sous TOTO.

Cliquer escape pour sortir de ce menu, ou New pour charger le contenu de DEFAULT.

Lorsque vous téléchargez Schwartzpeter, il contient un spectacle DEFAULT, un spectacle TMP, un spectacle IMPORT.

## SAVING IN CLASSICAL BINARY MODE

To save a show, click the disk icone, or use <S> key.



The saving menu appears, and on the right, all the existing folders.

In this snapshot, if i didn't type TOTO, the show could have been saved/ loaded as BUSTER.

If i type any letter, any name ( here TOTO), saving / loading will be done by using the folder TOTO.

Click ESCAPE to quit this menu, or New to load the content of DEFAULT ( a new show).

When you download schwartzpeter, there is a show named DEFAULT, another named TMP, another named IMPORT.

### \*Automatisme des sauvegardes:

Lors de certaines actions ( création de mémoire, changement de temps, ...) une sauvegarde automatique de tout le spectacle est faite sous **tmp**.

tmp est un spectacle qui est lui aussi chargeable. Et qui contient tous les fichiers décrits. On peut donc s'appuyer sur lui en cas d'erreur ou de crash.

### \*Ouverture de schwartzpeter et sauvegardes:

A l'ouverture , schwartzpeter s'initiliasse et va chercher des informations dans le dossier user.

Ces trois fichiers sont éditables à la main, au cas où..., via le bloc notes:

**last\_show.txt** contient le nom du spectacle à charger en ouvrant schwartzpeter.

En cas de modification manuelle, il doit impérativement ne pas avoir de retour à la ligne après le nom du spectacle.

\*last\_config.txt contient les éléments ( vos clicks et temps par défaut, le taux de rafraichissement, etc...) du menu paramètres.

\*my\_dmx\_interface.txt qui en fait contient le mot clé de votre interface et qui est édité lors de l'appel à

**config\_my\_dmx\_interface.exe.**

\*modules\_params.txt les paramètres relatifs aux paramètres

Si jamais vous rencontrez un souci avec schwartzpeter à l'ouverture, et qu'il ne s'agit pas de l'interface, vérifiez que last\_show.txt contient bien le nom du dossier à charger. Si toujours souci, comparez les fichiers présents avec ceux dans le répertoire default.

### \*Automatic saving

Certain actions ( creation of a memory, time affectation) enclenches an automatic temporary save named **tmp**.

**tmp** is also a show you can load.

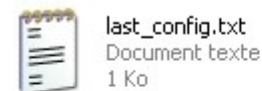
### \*Opening schwartzpeter and saves:

schwartzpeter on its opening serach in /user for certain things:

3 manually editable files contains the last setting and last use:

**last\_show.txt** contains the show to open when launching schwartzpeter. There should be no space nor return at the end of the name. If you encounter any troubles while opening schwartzpeter, and this occurs also in NO\_DMX\_OUTPUT mode, verify first if there is a name of show to load.

**my\_dmx\_interface.txt** contains keywords to open the desired dmx interface. Those keywords are generated bu config\_my\_dmx\_interface.exe;



last\_config.txt  
Document texte  
1 Ko



last\_show.txt  
Document texte  
1 Ko



my\_dmx\_interface.txt  
Document texte  
1 Ko



## SAUVEGARDES en MODE ASCII

En cliquant la case BINARY/ASCII vous enclenchez le mode de sauvegarde en ASCII.

Pour l'instant l'import d'une conduite ascii se fait uniquement par un programme externe: AsciiTOschwartzpeter.exe.

Depuis les menus de schwartzpeter vous ne pouvez que sauver en ASCII:

la sauvegarde se fera sous le dossier **saves/export** en 3 fichiers:

- un fichier ASC en hexa decimal
- un fichier \_readable.txt contenant votre conduite écrite en %, et donc lisible à l'oeil humain
- un export pour RVE, qui ne sait pas vraiment lire le standard ascii



Une petite case permet de sauver directement sur un lecteur de disquette externe ( A:/)



## SAVING IN ASCII MODE

Click on Binary/Ascii type.

For the moment you can only save a show in ascii from schwartzpeter. Importing Ascii show is done from an external program, named AsciiTOschwartzpeter.exe.

From schwartzpeter you can only SAVE in ascii.

This save will output 3 files in the **saves/export** directory:

- a .ASC file in hexadecimal ( readable by any computer or lighting desk)
- a \_readable.txt file containing your show expressed in %, that you can read and print gently
- an export for rve desk, that do not really know how to talk standard ascii

A little box enables you to export directly to a floppy disk ( A:/)

## IMPORTER UNE CONDUITE ASCII (manipulation hors de schwartzpeter)

Placer le fichier .asc dans

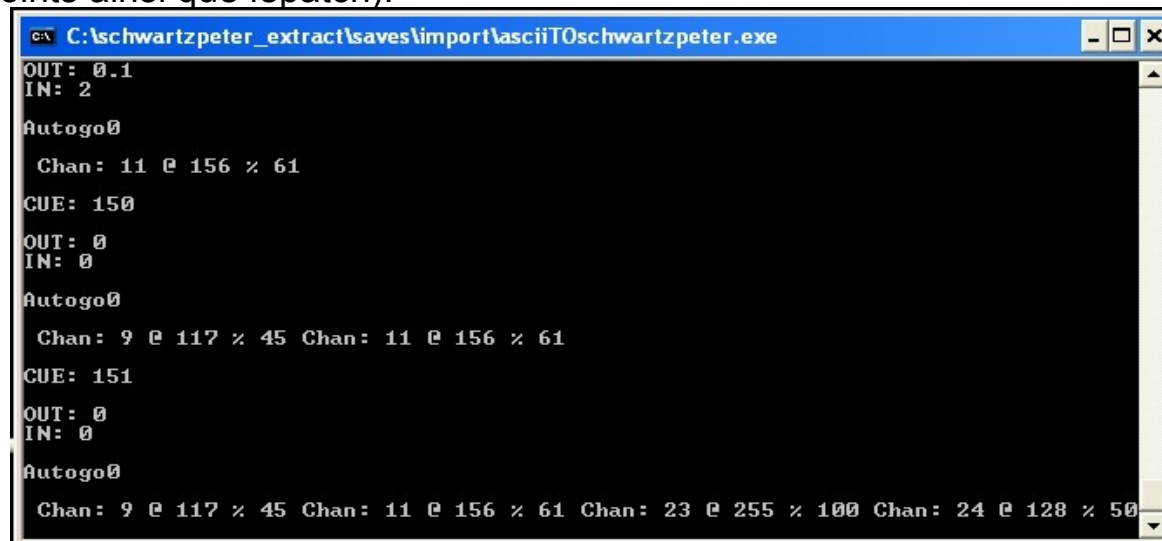
**/schwartzpeter/saves/import**

Lancer depuis ce dossier asciiTOschwartzpeter.exe.

Taper le nom du fichier à traiter ( par ex. pronto.asc).



Dans la fenêtre vont défiler les circuits et mémoires,  
( y compris les mémoires points ainsi que lepatch).



Dans schwartzpeter charger le spectacle **import**.  
Resauvez le sous un autre nom, et voilà!.

## IMPORTING AN ASCII SHOW (this is made out of schwartzpeter)

Place your ascii file in **schwartzpeter/saves/import**

Launch there asciiTOschwartzpeter.exe.

Type the name of the show ( pronto.asc)

If the name is good, and the file is well readen, you  
will see channels, intensities, memories in dot and patch  
running all along.

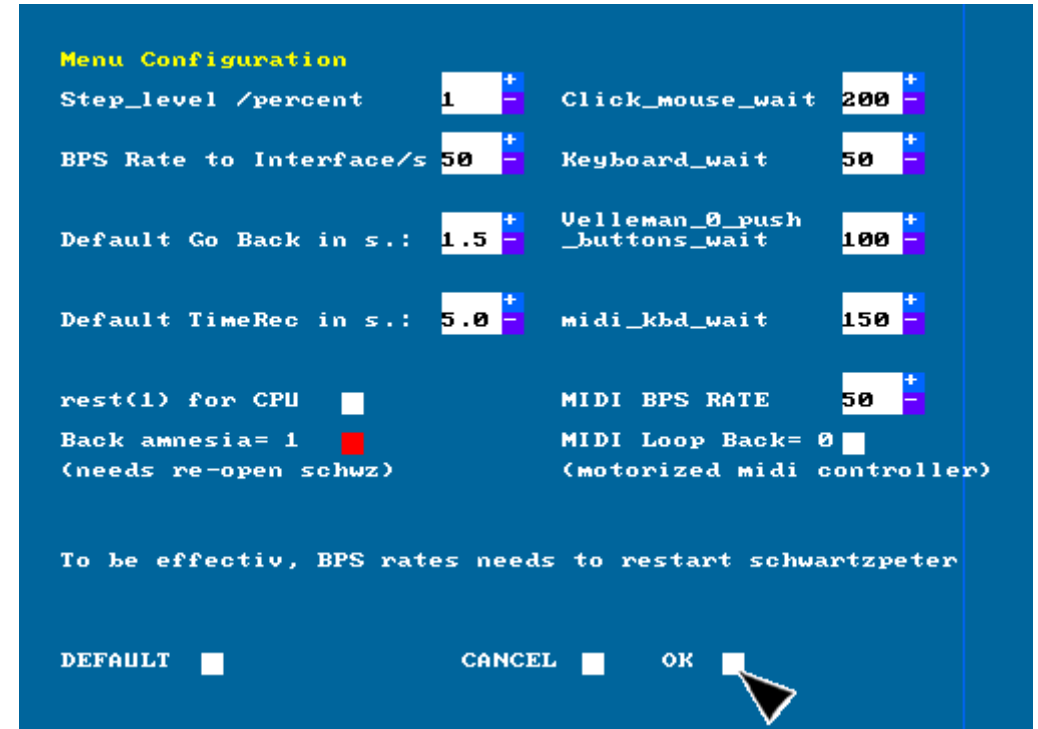
Then launch schwartzpeter and load the show named  
**import**. And save it under another name.

## PARAMETRAGE LOGICIEL

Le menu configuration permet de régler un certain nombre d'options:

- Step\_level : pourcentage des flèches ou de la molette de la souris pour les niveaux
- BPS rate to interface: taux de rafraichissement vers l'interface dmx ( min 30 Fps)
- Default Goback: temps par défaut du Go Back
- Default Time Rec: temps d'enregistrement par défaut
- click mouse wait: permet de régler la sensibilité de la souris ( retardateur créant des pauses)
- keyboard wait: permet de régler la sensibilité du clavier ( vous tapez 1 et avez 111 par ex)
- velleman\_push\_button\_wait: retardateur pour les boutons velleman
- mdi\_kbd\_wait: retardateur pour régler la sensibilité des touches midi
- Midi BPS Rate: taux de rafraichissement de l'émission / réception midi
- midi loop back: permet de renvoyer vers la sortie midi out les infos des subs, fx, shadow groups, masters...
- rest(1)for cpu: permet de soulager un tout petit peu le processeur
- backamnesia permet que schwartzpeter ne se bloque pas lorsque vous allez sur une autre fenêtre ( par ex. pdt un crossfade)

## SCHWARTZPETER CONFIGURATION



Click mouse wait, keyboard\_wait, midi\_kbd\_wait helps you to smooth the sensitivity of your hardware. If you hit keyboard touch number 1 and have 1111 written, this is it !

BPS rate to interface (dmx) must be minimum 30fps. Recommended is 50.

rest(1) is to help cpu to be a bit less occupied. Backamnesia allows schwartzpeter to continue to compute, if you go on another application.

## SET UP HARDWARE DMX

Schwartzpeter est actuellement porté pour 5 différentes interfaces DMX.

Vous devez avoir installé les drivers de celles-ci, que windows les reconnaisse correctement et qu'elles soient branchées au lancement de schwartzpeter.

Au lancement de schwartzpeter, ce dernier va essayer de se connecter à l'interface choisie, en chargeant la dll nécessaire.

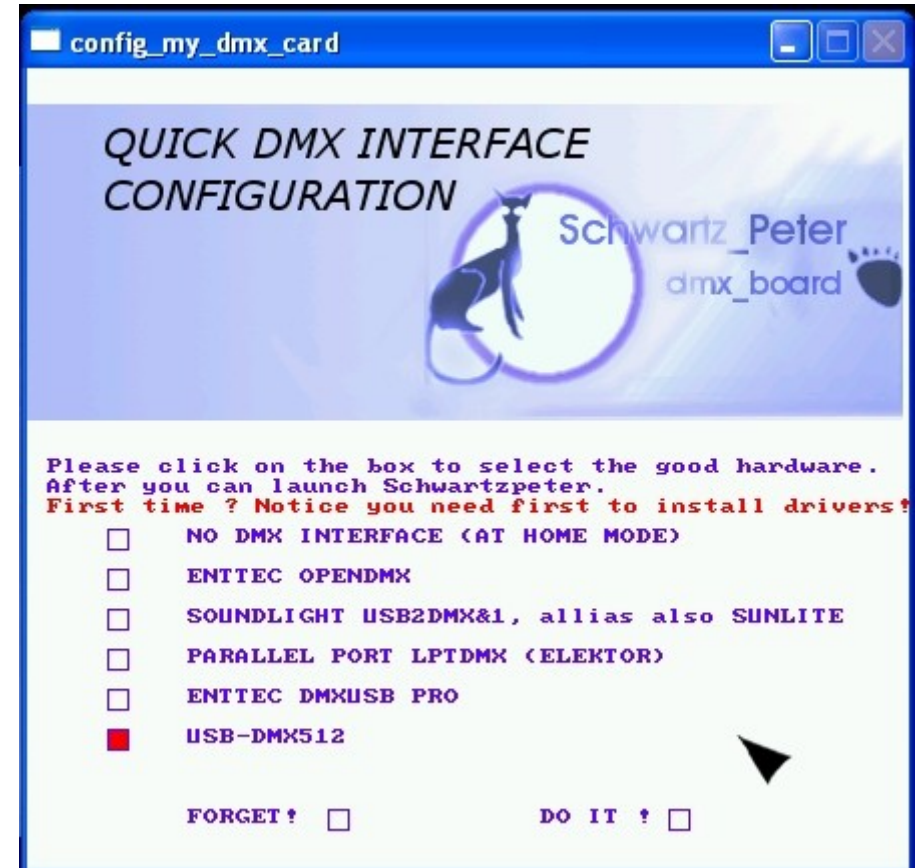
Pour configurer l'interface voulue au démarrage de schwartzpeter, il faut utiliser **config\_my\_dmx\_interface.exe**

Vous pouvez vous mettre en mode sans interface ( NO DMX INTERFACE) pour travailler tranquillement à la maison.

Liste des mots clés écrits dans my\_dmx\_interface.txt:

NO_DMX_OUTPUT	aucune sortie
ENTTEC_OPENDMX	
SOUNDLIGHT_USBDMX2	( pour les 1 et 2)
BOUCHEZ_LPTDMX	(sur port parallèle)
ENTTEC_PRO	
USB-DMX512	
SUNLITE-SIUDI6C	(SIUDI 5 et 6)
ENTTEC-ODE	(art-net)

## SETTING UP WICH DMX INTERFACE YOU WANT



Schwartzpeter knows how to discuss with 5 different dmx interfaces.

You should have first properly installed their driver. Then you need that windows has well recognized them, and them to be connected before schwartzpeter being launched.

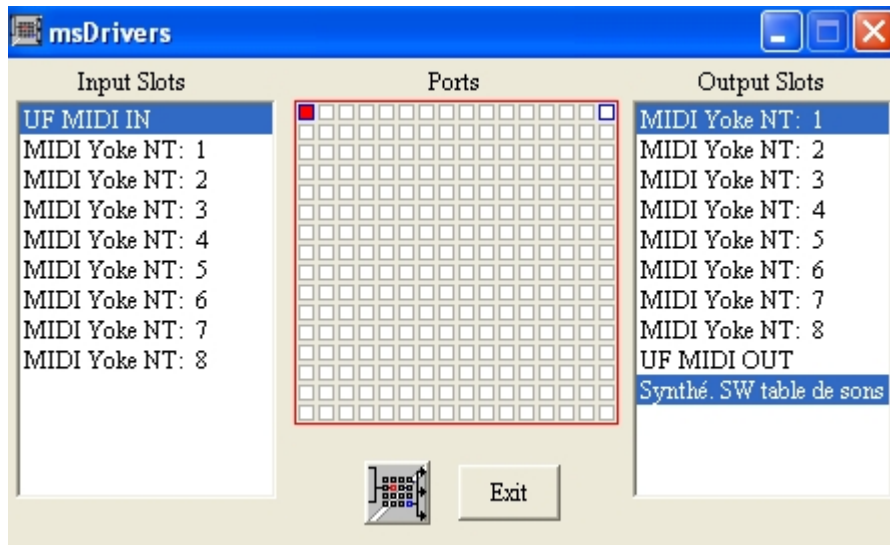
To configure wich interface schwartzpeter will search for, you need to use **config\_my\_dmx\_interface.exe**

## SET UP HARDWARE MIDI

Schwartzpeter utilise la librairie open source Midishare pour sa communication midi. Pour cela vous devez paramétrer midishare, en lui disant quel hardware et quel port écouter ( Input slots) et vers quel hardware / port émettre ( Output slots).

Il faut donc lancer **msDrivers.exe** avant de lancer Schwartzpeter.

Puis cliquer sur le périphérique midi désiré ( qu'il soit virtuel ou physique) et en cliquant sur une case de port midishare ( le petit ensemble de carrés du milieu).



Pour tester, sans filtrage, lancer test\_midishare.exe. Schwartzpeter ne laissera en effet passer que les signaux de type Key On / Off, Ctr Change, et Pitch Wheel

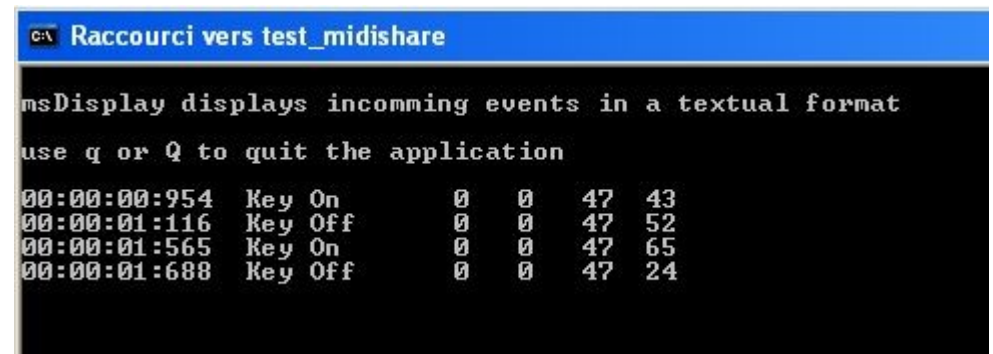
## SETTING UP MIDI HARDWARE COMMUNICATION

Schwartzpeter is using the midishare opensource library. To communicate with midi you must tell midishare wich hardware it should hear, and to wich hardware it should emit.

For this you need to launch **msDrivers.exe** first, before launching schwartzpeter.

To test easely your incomming midi message, launch **test\_midishare.exe**.

Schwartzpeter is filtering the incoming signals, letting only key on/off, ctrl-change and pitch wheel type entering.





D'où l'intérêt de ce petit utilitaire, qui vous permet de voir toutes les données reçues ( car les instruments midi sont paramétrables dans tous les sens).

Un signal midi reçu comprend les informations suivantes:

- le port midishare d'où il provient
- le type de message dont il s'agit ( Key On, Ctrl-Change , ...)
- son channel (de 0 à 16)
- son pitch, alias sa note, de 1 à 127
- sa vélocité ( la rapidité avec laquelle on frappe la touche, mais aussi le niveau du potentiomètre) de 0 à 127

Attention, certains périphériques et programmes , au lieu de renvoyer un Key Off pour la fin d'une note, vont envoyer un Key On à vélocité 0.

Il est possible qu'à la suite d'un débranchement sauvage de hardware, midishare bloque le démarrage de schwartzpeter. Clicker Ok sur sa fenêtre d'alarme. Dépluguer le périphérique midi. Rebrancher. Reconfigurer ( garder le même port midishare !). Relancer schwartzpeter. Lorsqu'un port midi est utilisé, il ne peut être utilisé que par une seule application à la fois. Pour ce vous aurez besoin du freeware Midi Yoke ( splitteur midi virtuel).

With this small tester you can see the real non filtered input midi signals.

A midi signal received will have:

- midishare port adress
- its type
- its channel ( 0 to 16)
- its pitch ( 1 to 127)
- its velocity ( 0 to 127)

Be aware that certain midi hardware, instade of sending a Key Off signal are sending Key On Vel at 0.

It is possible that from a savage unplugging, midishare gives troubles to scwhartzpeter to be launched.

Click ok on this window. Unplug the midi device. Reconfigure midshare ( being sure you reaffected to the same midishare port). Launch schwarzpeter.

When a midi device is used by a software, it can t be used by anyone else at the same moment. For this you will need Midi Yoke freeware : a virtual midi splitter.

## MODE DEBOG

Clicker la quatrième diode.

La sortie réelle du dmx envoyé à l'interface apparaît en niveaux de 0 à 255, et permet d'analyser un certain nombre de choses (pb de courbe, dépatchage, ...).

On peut aussi, en cas de débranchement sauvage de l'interface dmx la reconnecter ( rechargement des dll et de la communciation):

WriteDebug ne concerne que la carte SOUNDLIGHT qui possède cette fonction dans sa dll.

Reset DMX met tous les canaux à 0

Close/Re open réinitialise la communication avec la dll et l'interface DMX 512

Send 50 percent envoie à tous les circuits 127 en niveau.



## DEBOG MODE

Click the 4<sup>th</sup> diod.

The real dmx output can be now seen, in 255 resolution. It enables you to determine if you have some troubles of level, etc...

If you unplug savagely your dmx interface, you can also try to replug it and use Close/reopen interface funct.

Write debug is only for soundlight device

Please consider how schwartzpeter reacts with your hardware, and do not hesitate to use gaffer tape.



## EXTENSIONS

Ce dossier se trouve dans le dossier schwartzpeter et regroupe les différentes applications développées dans un but d'inter-opérabilité avec d'autres logiciels. Chaque programme a sa propre documentation.

### Patches PD:

un contrôleur midi pour Pure Data, écrit par joffo78



patches pd



patches vvvv

### Patches VVVV:

VVVV est un outil fantastique de programmation graphique, d'une puissance phénoménale pour la vidéo. Du coup j'ai écrit un certain nombre de patches pour communiquer entre vvvv et schwartzpeter:  
envoi de midi, réception de pipeline, effets de vagues lumineuses avec une webcam...



serveur\_midi



little\_mouse\_dmxIN

### Serveurs et Clients midi:

les exécutables broadcast d'envoi de signaux midi sur le réseau sont placés ici.

MISE\_EN\_RESEAU\_MANIPS.txt vous expliquera comme c'est si simple de mettre ses machines en réseau LAN ( penser au câble RJ45 croisé de machine à machine, ou droit si HUB) ou WIFI.

### little\_cat et little\_mouse:

little\_cat est le moteur dmx de schwartzpeter, avec lequel PD, MAX ou VVVV peuvent très simplement communiquer en UDP.

little\_mouse est un exe d'acquisition de dmx IN par la ENTTEC PRO.

## EXTENSIONS

This folder is in the main schwartzpeter folder and gathers the various applications developed with an aim of interworking with other software. Each program has its own documentation in its own folder.



little\_cat\_dmxengine



client\_midi



MISE\_EN\_RESEAU\_MANIPS  
Document texte  
1 Ko

### Patches PD: a

a midi controller patch for Pure Data, written by joffo78

### Patches VVVV:

<http://www.vvvv.org/tiki-index.php>

is a fantastic tool of visual programming, and phenomenally powerful for video. I wrote some patches to communicate between vvvv and schwartzpeter: sending midi, reception of dmx levels in pipeline, effects of luminous waves with a webcam...

### Midi network communication:

the broadcast exe sending and receiving midi signals over the network are placed here.

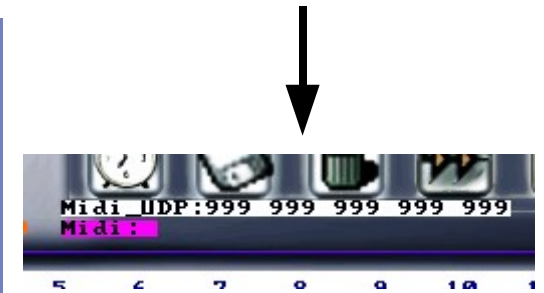
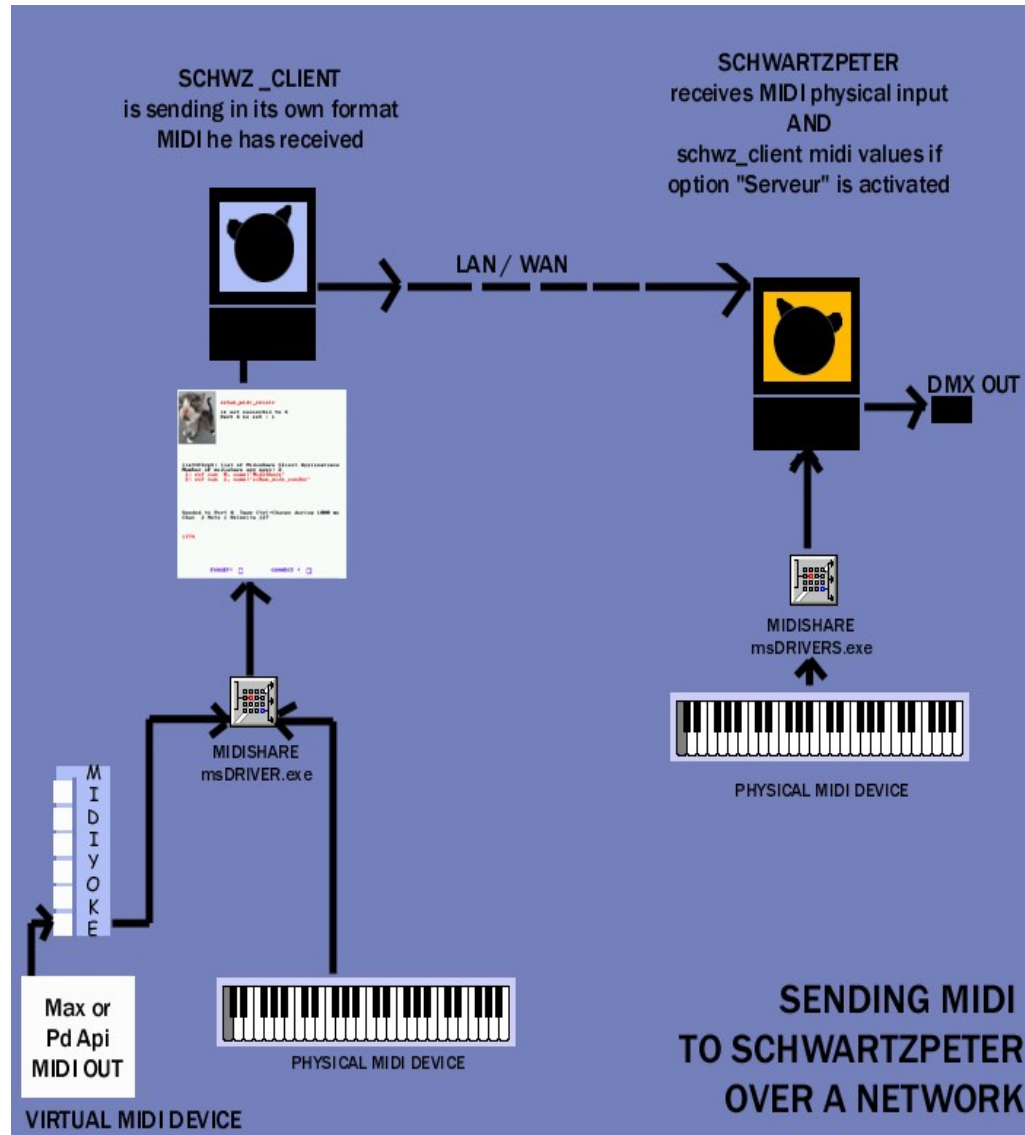
### little\_cat and little\_mouse:

little\_cat is the dmx engine of schwartzpeter, with which PD, MAX or VVVV can very simply communicate in UDP.

little\_mouse is a dmx IN program to receive levels from an ENTTEC PRO connected to a lightboard or another dmx512 emitter.

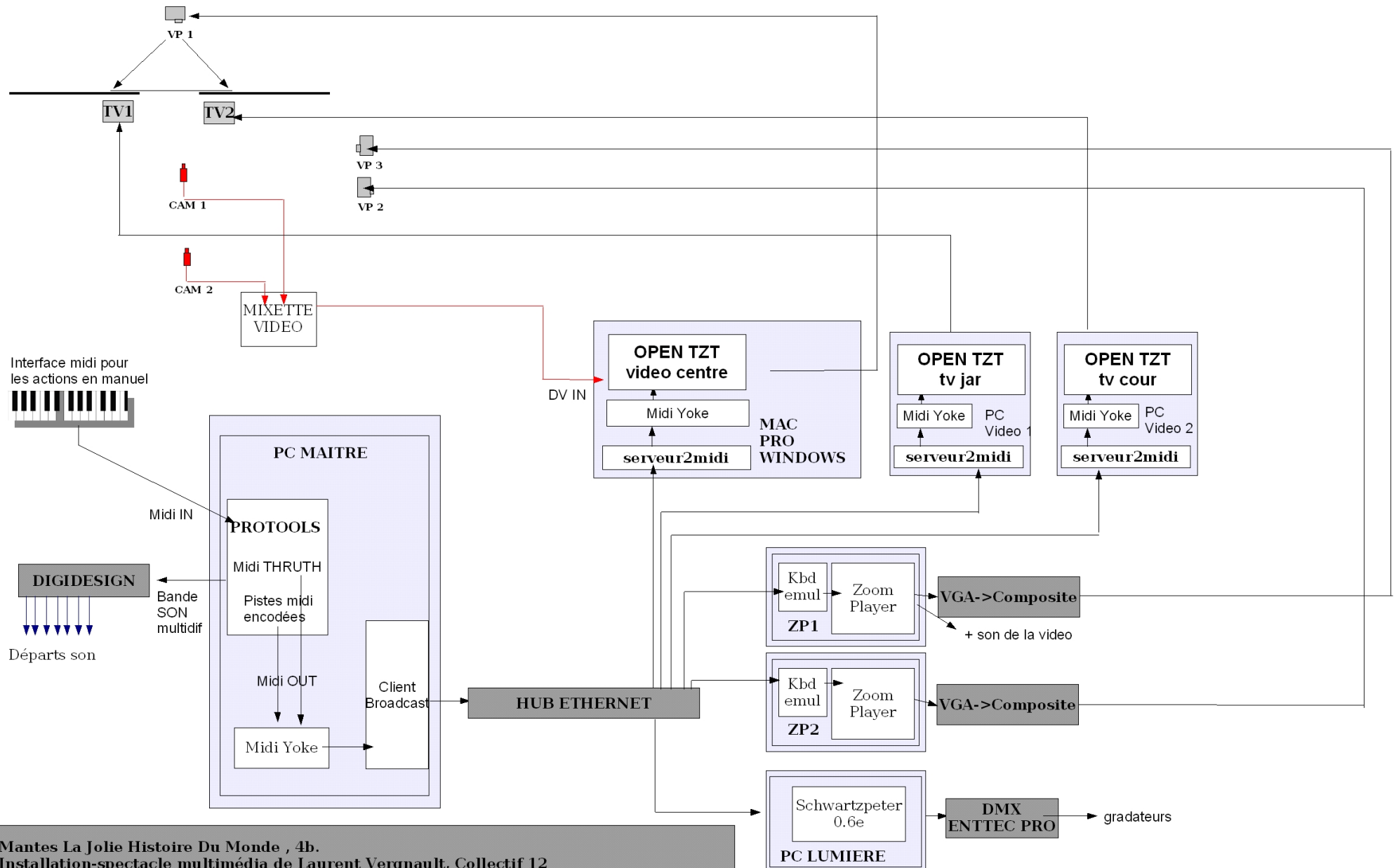
# COMMUNICATION MIDI SUR UN RESEAU

Application basique, la réception de midi en UDP dans schwartzpeter  
basic case: reveiving midi in UDP over the network



# ASSERVISSEMENT VIDEO et LUMIERE PAR LE RESEAU EN MIDI DEPUIS PROTOOLS

## remoting from protools in midi video and lights



Mantes La Jolie Histoire Du Monde , 4b.  
 Installation-spectacle multimédia de Laurent Vergnault, Collectif 12  
 Mise en oeuvre technique Christoph Guillermet. Synoptique technique, 7 avril 2008

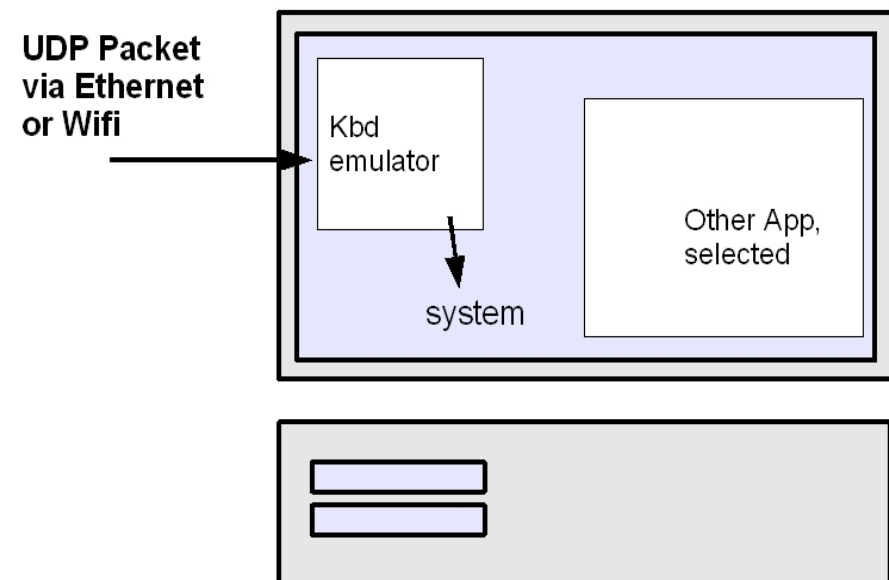
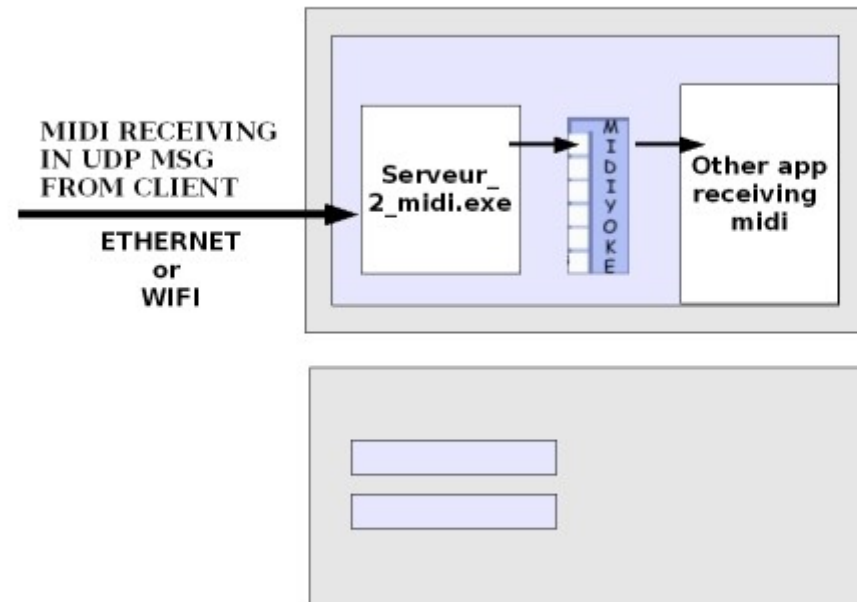


Les serveurs sont de deux types:

- réécriture du Midi sur un port virtuel Midi Yoke
- émulation clavier, permettant de piloter d'autres logiciels ...

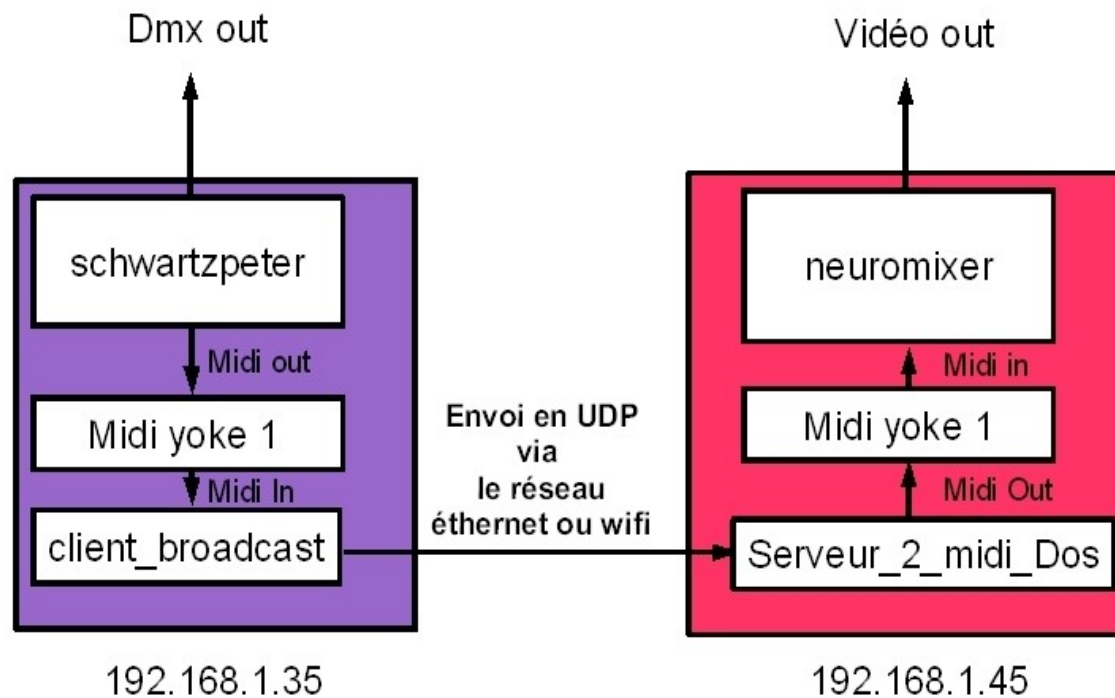
Serveurs are two types:

- rewriting Midi on a virtual Midi Yoke Port
- emulate keyboard and pilot software that have no midi entry



# ASSERVISSEMENT D'UN LOGICIEL DE DIFFUSION VIDEO EN MIDI DEPUIS SCHWARTZPETER et le menu AUTOMATIONS

## Remoting from schwartzpeter in midi a V-Jaying software ( AUTOMATIONS)



Asservir une diffusion vidéo depuis schwartzpeter

**AUTOMATIONS...**

**MASTERS FX**

Fade :	FX1	FX2	FX3	FX4
73	39	0	0	
98	52	0	0	

Record in : 10.0  
W/X ☒

**PONCTUAL MIDI EVENTS**

	TYP	PORT	CH	PITCH	VEL	DUR	DELAY
0	1	0	0	34	127	100	0
1	1	0	0	45	123	2000	100
2	1	0	0	89	100	2000	250
3	1	0	0	34	127	100	1000
4	1	0	0	89	127	2000	3000
5	1	0	0	25	100	150	200

☐ Send All W/X ☒ Save in 10.0 ☐

**CTRL-CHANGE EVENTS**

☒ Sliders will send midi

	TYP	PORT	CH	PITCH	BEG	END	Copy
34	0	4	0	0	0	45	<input type="checkbox"/>
59	1	4	0	1	55	78	<input type="checkbox"/>
31	2	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
120	3	4	0	0	0	120	<input type="checkbox"/>
0	4	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	5	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	6	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	7	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	8	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
0	9	0	0	0	0	0	<input type="checkbox"/>

☐ 0 63 127 ☐ Send All W/X ☒ Save in 10.0 ☐

## UTILISER LE MIDI LOOP BACK EN MANUEL: USE MIDI LOOP BACK IN MANUAL:

Emettre sur un master du midi vers un logiciel tiers: Emitting from a submaster in schwartzpeter midi that will pilot other app:



Affecter à un master ou un master fx une adresse midi ( avec son matériel midi, ou alors en générant un CC via les automatisations)



MIDI Loop Back= 1 ☒  
(motorized midi controller)

Enclencher le LoopBack et avoir paramétré Msdrivers pour le midi OUT

LoopBack must set to 1  
Msdrivers should be also configured for midi OUT

Midi OUT

Vous pouvez piloter à la main un shutter, ou un fondu en midi...

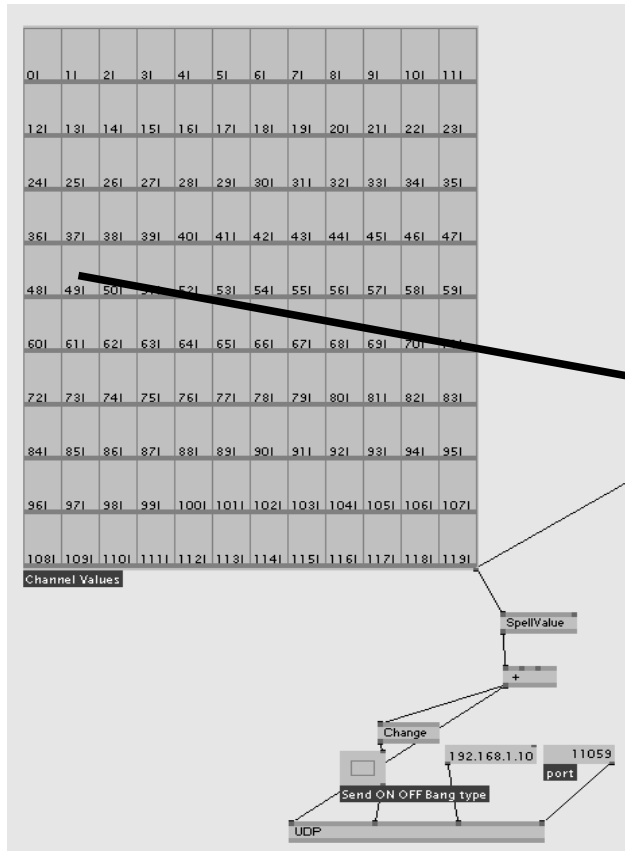
You can now pilot by mouse a midi shutter or a fade in an other software



# DMX IN

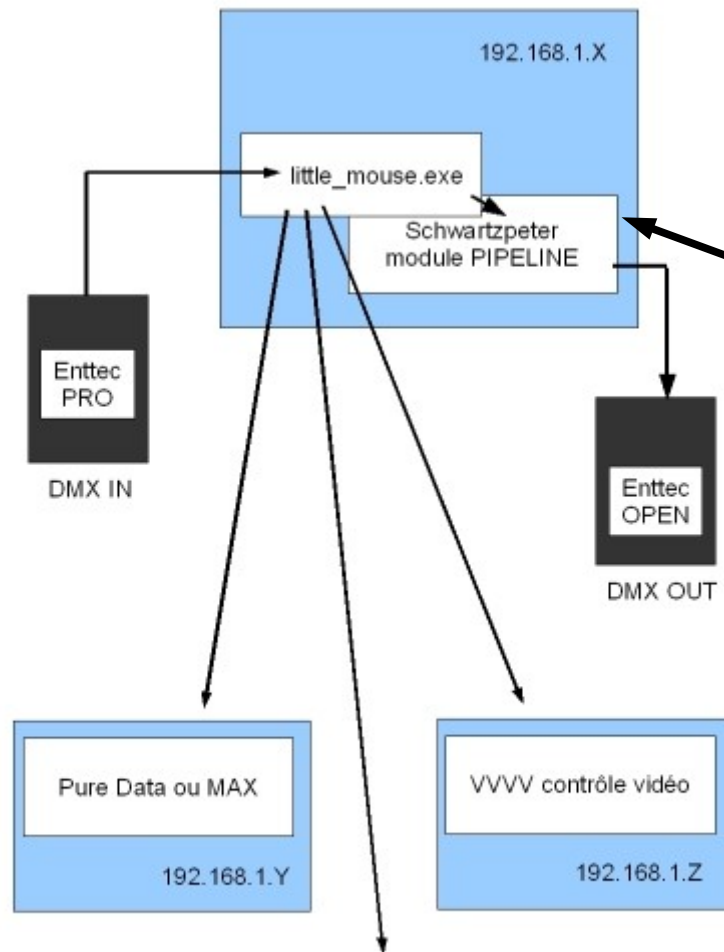
Contrôle des 120 circuits par un logiciel tiers  
(vvvv, Pd, Max...)

« Fake dmx » form other apps



## Entrée Dmx en réel par little\_mouse par le module PipeLine

### Real Dmx IN with little\_mouse and PipeLine Module



Se rappeler que la communication en réseau peut se faire aussi sur une même machine entre deux applications !

Remember that you can communicate on the same computer between 2 apps through network techniques.

Les 255 adresses du réseau sont arrosées par little\_mouse