KRISDMX / PUSH 1 / FR / 01

Ableton Push 1 / démarrage et commandes



Illustration avec le menu de la page correspondante ; valeurs d’exemple.

N°	Élément / action	Utilisation
1	**Encodeurs 1-8**	Commandent les huit colonnes de la page. Le toucher peut sélectionner la colonne.
2	**SELECT 1-8**	La rangée supérieure sous l’écran sélectionne une colonne, notamment pour le ruban tactile sur P1/P2.
3	**STATE 1-8**	La rangée inférieure modifie l’état sans SELECT préalable. Sa fonction dépend de la page.
4	**Pads 8 × 8**	Sélectionnent valeurs, scènes et positions selon la page. Gauche/droite change de page ; haut/bas de groupe.

Connectez Push 1 par USB. Ouvrez ABLETON PUSH depuis MASTER ; vérifiez MIDI IN/OUT et KRISDMX BRIDGE - CONNECTÉ. La fenêtre seule ne confirme pas le matériel. L’intégration matérielle est prévue pour Windows ; Ableton Live n’est pas nécessaire.

La démo dure environ 5 s : vague diagonale bas-gauche vers haut-droite, chenillards SELECT/STATE opposés et SHIFT pulsé. Une action l’interrompt. Sur P1/P2, MASTER choisit ALL et SOLO parcourt les appareils.

Les menus illustrés proviennent du code actuel. Valeurs d’exemple. Les libellés et fonctions correspondent à la langue du guide. Édition : 16 octobre 2026.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 02

P1 / MASTER 1



Illustration avec le menu de la page correspondante ; valeurs d’exemple.

N°	Élément / action	Utilisation
1	**1-2: PAN / TILT**	Mouvement horizontal/vertical. STATE change la valeur par pas. Vérifiez la cible avant le mouvement.
2	**3: STROBE**	Pads strobe manuels ; STATE 3 alterne OFF → AUTO → PHASE → OFF. Les gestes court/long sont expliqués page suivante.
3	**4: SCENE**	Pads de S1 en bas à S8 en haut. Réappuyer sur la scène active l’arrête. Il s’agit du choix dans MASTER, pas d’une position à éditer.
4	**5: SPEED**	Pour une scène ALL : 0 arrête le mouvement, 128 est normal, 255 vaut environ 2×. En SOLO/groupe, il s’agit de la vitesse moteur physique.
5	**6-8: COLOR / GOBO / DIMMER**	Couleur, gobo et intensité. STATE 6/7/8 : OFF → AUTO → PHASE → OFF. En AUTO, les pads DIMMER montrent le niveau actuel, ou le maximum du groupe.

Valeurs standard de haut en bas : 255, 192, 160, 128, 96, 64, 32, 0. COLOR/GOBO suivent le profil. Le ruban commande la colonne choisie ; SCENE sélectionne une scène.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 03

AUTO / phase et STROBE manuel

Élément / action	Utilisation
STATE sur P1	STATE 3/6/7/8 commandent AUTO STROBE/COLOR/GOBO/DIMMER. Chaque pression avance OFF → AUTO → PHASE → OFF ; maintenir ne répète pas. MIX indique des modes différents ; le premier appui règle AUTO.
Appuyer sur STROBE	Un pad de la colonne 3 force immédiatement sa valeur strobe et DIMMER 255 sur la cible. La couleur reste initialement inchangée.
Appui court : moins de 300 ms	Le relâchement conserve le strobe manuel du pad. Le DIMMER 255 temporaire cesse ; AUTO DIMMER reste actif s'il l'était. La couleur ne change pas.
Maintien : au moins 300 ms	Maintient DIMMER 255 sur la cible. Si AUTO COLOR ou sa phase était actif à l'appui, tous les appareils activés deviennent blancs. Le blanc concerne tous les appareils ; strobe/intensité seulement la cible.
Relâcher l'appui long	Supprime les forçages temporaires et laisse fonctionner les modes précédents. L'appui long n'enregistre pas le strobe manuel. La déconnexion libère aussi le forçage.
Phase et limites	COLOR/GOBO décalent la séquence entre appareils ; DIMMER varie l'intensité. La phase STROBE est visualisée ; le matériel reçoit une fréquence sans phase commune.

Le BLACKOUT manuel de MASTER est prioritaire. Relâchez le pad avant de changer de page. STROBE 0 correspond à l'obturateur ouvert selon le profil, pas à des éclairs.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 04

P2 / MASTER 2 et P3 / AUTO 1

Élément / action	Utilisation
P2: 1 / 2 / 3	1 : vide. 2 : PROGRAMME - programme interne, pads P1 en bas à P8 en haut. 3 : PRG SPD - vitesse si prise en charge.
P2: 4-7 / 8	4-7 : RED, GREEN, BLUE, WHITE 0-255. RGBW manuel prend la main sur la couleur. 8 TARGET est un champ de menu : utilisez MASTER/SOLO ou P4 TARGET via STATE.
P3: 1-2 / AUTO COL / COL TIME	Mode couleur OFF/AUTO/PHASE et intervalle 1,0-10,0 s.
P3: 3-4 / AUTO GOB / GOB TIME	Mode gobo OFF/AUTO/PHASE et intervalle 1,0-20,0 s.
P3: 5-6 / AUTO PRG / PRG TIME	Mode programme interne OFF/AUTO/PHASE et intervalle 1,0-20,0 s. Ce n’est pas le programme de séquence de scènes KrisDMX.
P3: 7-8 / AUTO STR / STR SENS	Mode strobe OFF/AUTO/PHASE et sensibilité du détecteur 0,5-3,0.

Sur P3, encodeurs, pads et STATE commandent les champs. Hors boutons AUTO spéciaux de P1, maintenir STATE peut répéter après environ 400 ms puis toutes les 80 ms. Appuyez séparément pour choisir précisément.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 05

P4 / AUTO 2 et P5 / AUDIO



Illustration avec le menu de la page correspondante ; valeurs d’exemple.

N°	Élément / action	Utilisation
1	**P5: 1-2 / AUD MODE / SOURCE**	WINDOWS utilise la sortie par défaut ; MANUAL un périphérique WASAPI loopback précis. Choisir SOURCE active MANUAL.
2	**P5: 3-4 / BPM / LOCK**	Lecture seule : tempo et confiance de détection.
3	**P5: 5-6 / DIM LINK / DIM SENS**	Lien global AUDIO → DIMMER et sensibilité 0,2-4,0.
4	**P5: 7-8 / SYNC / DECK**	AUDIO / REKORDBOX / HYBRID et AUTO ou DECK 1-4. Mode, périphérique, SYNC, DECK et réglages dimmer sont mémorisés.

P4 : 1 STR SPEED limite AUTO STROBE ; 2 AUTO DIM règle OFF/AUTO/PHASE. Transmettez 3-7 COLOR/RGBW par pads ou STATE ; leurs encodeurs ne sont pas entièrement reliés. 8 TARGET choisit la cible via STATE.

Le BPM Rekordbox ne fournit pas d’audio à l’analyseur. MASTER n’exige pas le bridge au démarrage ; ouvrir la commande d’éclairage Rekordbox le lance. Push utilise une connexion indépendante.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 06

P6 / SCENE EDIT



Illustration avec le menu de la page correspondante ; valeurs d’exemple.

N°	Élément / action	Utilisation
1	**1: DIMMER**	Intensité des appareils sélectionnés dans la position éditée.
2	**2-4: SCENE / POS / FIXTURE**	Choisissez scène, position et appareil. L’encodeur FIXTURE choisit un appareil ; les pads peuvent étendre la sélection. C’est l’éditeur, pas le choix de scène live de P1.
3	**5-8: PAN / TILT / PAN F / TILT F**	Réglez la direction et les canaux fins si le profil les possède. Adaptez PAN/TILT au montage.
4	**PLAY / RECORD**	PLAY lance TEST LIVE. RECORD sauvegarde la scène, pas le son. L’aperçu peut déplacer le matériel réel.

Première édition : SCENE → POS → FIXTURE → PAN/TILT/DIMMER → PLAY. Ajoutez/copiez une position, ajustez-la puis RECORD. P7 édite couleur et gobo de cette même position.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 07

P6/P7 / positions, groupes et boutons

Élément / action	Utilisation
POS: 1-8 / 9-16 / 17-24	La colonne 3 de P6 montre huit positions : première en bas, huitième en haut. 1-8 sans clignotement ; 9-16 pad 1 du bas ; 17-24 pad 2. Les positions inexistantes sont inactives.
POS: 25-64 / >64	25-32 fait clignoter le pad 3 ; 33-40 le 4 ; 41-48 le 5 ; 49-56 le 6 ; 57-64 le 7. Au-delà de 64, les positions restent sélectionnables ; lisez numéro/plage à l'écran.
PLAY / REPEAT / RECORD	PLAY ou REPEAT active/désactive TEST LIVE. RECORD sauvegarde la scène.
NEW / ACCENT / DELETE	NEW ou ACCENT ajoute une position ; DELETE la retire. DUPLICATE copie ; UNDO annule une modification.
IN / OUT / OCTAVE DOWN / UP	Position précédente/suivante. L'encodeur POS passe aussi au groupe de huit suivant. Hors P6/P7, OCTAVE change de page.
TEMPO / SWING / FIXED LENGTH	TEMPO change la durée par pas de 0,1 s. SWING choisit un appareil. FIXED LENGTH modifie le mode temporel.
MUTE / SOLO	Sur P6/P7, ils choisissent le mode d'aperçu ; un second appui revient à ALL. Sur P1/P2, SOLO sélectionne un appareil MASTER.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 08

P7 / SCENE COLOR



Illustration avec le menu de la page correspondante ; valeurs d’exemple.

N°	Élément / action	Utilisation
1	**1: FIXTURE**	Sélectionne un appareil pour l’apparence de la position.
2	**2-3: COLOR / GOBO**	Choisit couleur et gobo selon le profil. Les valeurs DMX ne sont pas universelles entre modèles.
3	**4-7: RED / GREEN / BLUE / WHITE**	Mélange RGBW selon le profil. WHITE n’agit que si ce canal existe.
4	**8: STROBE**	Édite la valeur strobe de la position. C’est une édition normale, sans le geste de forçage DIMMER 255 de P1.

Les boutons fonctionnent comme sur P6. Vérifiez les autres positions et TEST LIVE, puis sauvegardez avec RECORD. Fermer le contrôleur ne remplace pas la sauvegarde.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 09

P8 / SCENE MIRROR



Illustration avec le menu de la page correspondante ; valeurs d’exemple.

N°	Élément / action	Utilisation
1	**1-2: MIR OF / TARGET**	MIR OF choisit l’appareil source ; NONE retire le lien. TARGET choisit l’appareil destination.
2	**3-4: SCENE / POS**	Choisit scène et position à éditer.
3	**5-6: MIR PAN / MIR TILT**	Active le miroir d’un axe. Vérifiez les deux appareils dans l’aperçu.
4	**7-8: CORR PAN / CORR TLT**	Ajoute une correction d’axe de -255 à +255 après le miroir.

Méthode : TARGET → MIR OF → MIR PAN/TILT → correction → sauvegarde dans l’éditeur. Cela ne remplace ni calibration de salle ni inversion du profil.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 10

P9 / grille de scènes et positions



Illustration avec le menu de la page correspondante ; valeurs d’exemple.

N°	Élément / action	Utilisation
1	**Première colonne**	Sans SHIFT, choisit S1 en haut à S8 en bas - l’inverse de P1.
2	**Positions 1-64**	Numérotation du bas 1-8, puis 9-16, jusqu’à 57-64 en haut. Position 8 en bas à droite ; 64 en haut à droite. Seules les positions existantes sont sélectionnables.
3	**SHIFT + première colonne**	Accède aux positions masquées par le sélecteur : du bas 1,9,17,25,33,41,49,57. Exemple : SHIFT + pad inférieur gauche choisit la position 1.

P9 sélectionne scènes/positions dans MASTER. DURATION/SYNC/BEATS et ADD/DEL ne sont pas entièrement reliés ici. Utilisez P6/P7 pour éditer et dépasser 64 positions.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 11

P10-P22 / limites des menus

Élément / action	Utilisation
P10 / SCENE LOOK	Structure de menu ; éditez sur P6/P7.
P11 / SCENE RGBW	Éditez les couleurs sur P7, le miroir sur P8.
P12 / SCENE FILE	Test/sauvegarde via P6/P7 et l'éditeur de scènes.
P13 / PROGRAMME	Champs non gérés par le client de commandes Push actuel.
P14 / DMX ADDR	Adressez les appareils dans la fenêtre DMX 512.
P15 / MAPPAGE	Affectation/sauvegarde dans la fenêtre clavier/MIDI.
P16 / CALIB 3D	Calibration dans la fenêtre KrisDMX dédiée.
P17 / AI 3D	Utilisez le créateur ; les champs Push ne sont pas reliés.
P18 / REKORDBX	Règles dans la fenêtre de commande d'éclairage Rekordbox.
P19-P21 / LASER 1-3	Structure de menu sans gestion des champs par le client MASTER actuel.
P22 / SYSTEM	Ne comptez pas sur RESET/BLACKOUT/USB/BRIDGE de cette page. Utilisez les fonctions effectives de MASTER.

Une valeur affichée qui change ne prouve pas l'envoi d'une commande. P1-P9 ont le support décrit ; les pages suivantes comprennent des fonctions prévues. Le guide repose sur le code, pas sur un test matériel de tous les profils/contrôleurs.

KRISDMX / PUSH 1 / FR / 12

Aide rapide / utilisation live

Élément / action	Utilisation
Push non détecté	Vérifiez USB, MIDI IN/OUT. Fermez les applications occupant ces ports puis rouvrez le contrôleur depuis MASTER.
Pads actifs, appareils inactifs	Vérifiez bridge MASTER, cible ALL/SOLO, sortie DMX, adresses, profils et support de la page.
Scène immobile	Vérifiez SPEED 0, scène active et horloge. Choisir POS dans l'éditeur ne lance pas la scène MASTER.
AUTO DIMMER / pads fixes	Vérifiez SOURCE et audio réel. Installez la correction du retour AUTO DIMMER ; les pads doivent montrer l'intensité actuelle, pas seulement le mode.
Strobe sans blanc	Le blanc exige au moins 300 ms et AUTO COLOR/phase actif à l'appui. L'appui court conserve couleur et AUTO DIMMER précédent.
Position 8 / 1 / 9	P6 : 8 est le pad POS supérieur du groupe 1-8. P9 : 8 en bas à droite. P9 : 1/9 avec SHIFT + premier/deuxième pad du bas de la colonne 1.
Sauvegarde / erreur au démarrage	Sauvegardez avec RECORD sur P6/P7. Pour l'erreur tuple/ljust, installez la correction de démarrage P1 AUTO/PHASE d'ableton_push_window.py.

Live : P1 → MASTER/SOLO → scène → SPEED → AUTO → STROBE si nécessaire. Programmation : P6 → SCENE/POS/FIXTURE → PAN/TILT/DIMMER → P7 → PLAY → RECORD.