

**E-SOFT**



STOZKO

# **Comment démarrer un nouveau projet**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.0)

## **Sommaire :**

P. 3	Introduction
P. 4	Système requis
P. 4	Installer le logiciel et les drivers
P. 5	Mode Éditeur
P. 6	Créer et mettre à jour les Profils des appareils
P. 7	Patcher des Profils DMX
P. 8	Confirmer et valider le Patch DMX
P. 9	Créer des Pas, des Scènes et des Programmes
P. 10	Créer des Scènes et des Programmes avec le générateur d'effets
P. 11	Mode Live Board
P. 12	Options avancées
P. 13	Glossaire

## **Index des images :**

P. 5	Mode Éditeur
P. 6	Éditeur de Profils
P. 7	Gestionnaire du Patch
P. 8	Mode Éditeur après un Patch
P. 9	Pas, Scènes et Programmes
P. 11	Liste des Effets
P. 12	Mode Live Board
P. 13	Ouvrir la fenêtre des options avancées
P. 13	Options avancées du logiciel

# **Introduction**

Ce guide contient les informations détaillées du logiciel, de ses fonctionnalités et de ses commandes. Ce guide entend que vous connaissiez déjà les bases de votre système d'exploitation, comme utiliser la souris, sélectionner des items dans les menus et les fenêtres de dialogue et ouvrir et fermer des fichiers. Reférez vous au manuel de votre système d'exploitation pour connaître l'intégralité de ces techniques de base.

## **Avec le logiciel vous pouvez**

- Créer un show pour tout vos appareils DMX et dans un temps très court.
- Préparer et simuler le rendu de vos effets de couleurs et d'intensités.
- Charger le show dans la mémoire de l'interface autonome USB puis jouer et restituer les scènes sans ordinateur.

## **Qu'est ce qu'un show logiciel d'éclairages (projet) ?**

- Un show d'éclairages est une suite de commandes permettant de définir les actions des éclairages à un moment précis.
- Un show peut être très simple en affichant par exemple un couleur unique, mais il peut aussi faire intervenir plusieurs appareils différents ayant des niveaux et des états très différents.
- Il y a 2 composantes principales dans chaque show : La lumière et les effets. En utilisant le Patch et le mode éditeur il est possible de régler la lumière et d'ajouter des effets aux appareils.

## **DMX512**

- Un show réalisé avec le logiciel est compatible avec le DMX à 100% et peut être utilisé avec tous les éclairages DMX professionnels.
- Traditionnellement il est nécessaire de posséder des connaissances avancées sur la console de contrôle DMX pour réaliser un show. Maintenant et grâce à la simplicité du logiciel, il est possible de réaliser un show DMX de qualité avec votre ordinateur et grâce aux fonctions de glisser/déposer du logiciel.

## **Systeme requis:**

### **Windows**

Windows 98, ME, 2000, XP, Vista 32/64, Seven  
1 Ghz de CPU  
512 Mo de RAM  
150 MB d'espace disque disponible  
1 lecteur de CD Rom  
1 ou plus de port USB disponibles  
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou supérieure

### **MAC OS X**

MacOSX 10.4 (Tiger) ou supérieur  
1 Ghz de CPU (Intel)  
512 Mo de RAM  
150 MB d'espace disque disponible  
1 lecteur de CD Rom  
1 ou plus de port USB disponibles  
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou plus

## **Installer le logiciel et les drivers**

Ce chapitre décrit comment installer le logiciel et les drivers sur les systèmes Windows et Mac Os X.

Pour garantir le bon démarrage du logiciel, les drivers doivent être installés auparavant sur l'ordinateur.

### **Installation du logiciel et des drivers sur Windows**

Avant d'installer le logiciel, fermer les applications susceptibles de gêner, désactivez votre antivirus et assurez vous que votre ordinateur à le système requis.

Insérez le CD dans votre lecteur. Le menu d'installation apparaît alors à l'écran. Si le menu n'apparaît pas, alors vous devez chercher et lancer manuellement le fichier EXE d'installation dans le répertoire du CD-ROM.

L'installation des drivers peut varier légèrement d'un système Windows à l'autre donc il est possible que vous apercevez quelques différences.

Reférez vous au manuel **Installation du logiciel et des drivers** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

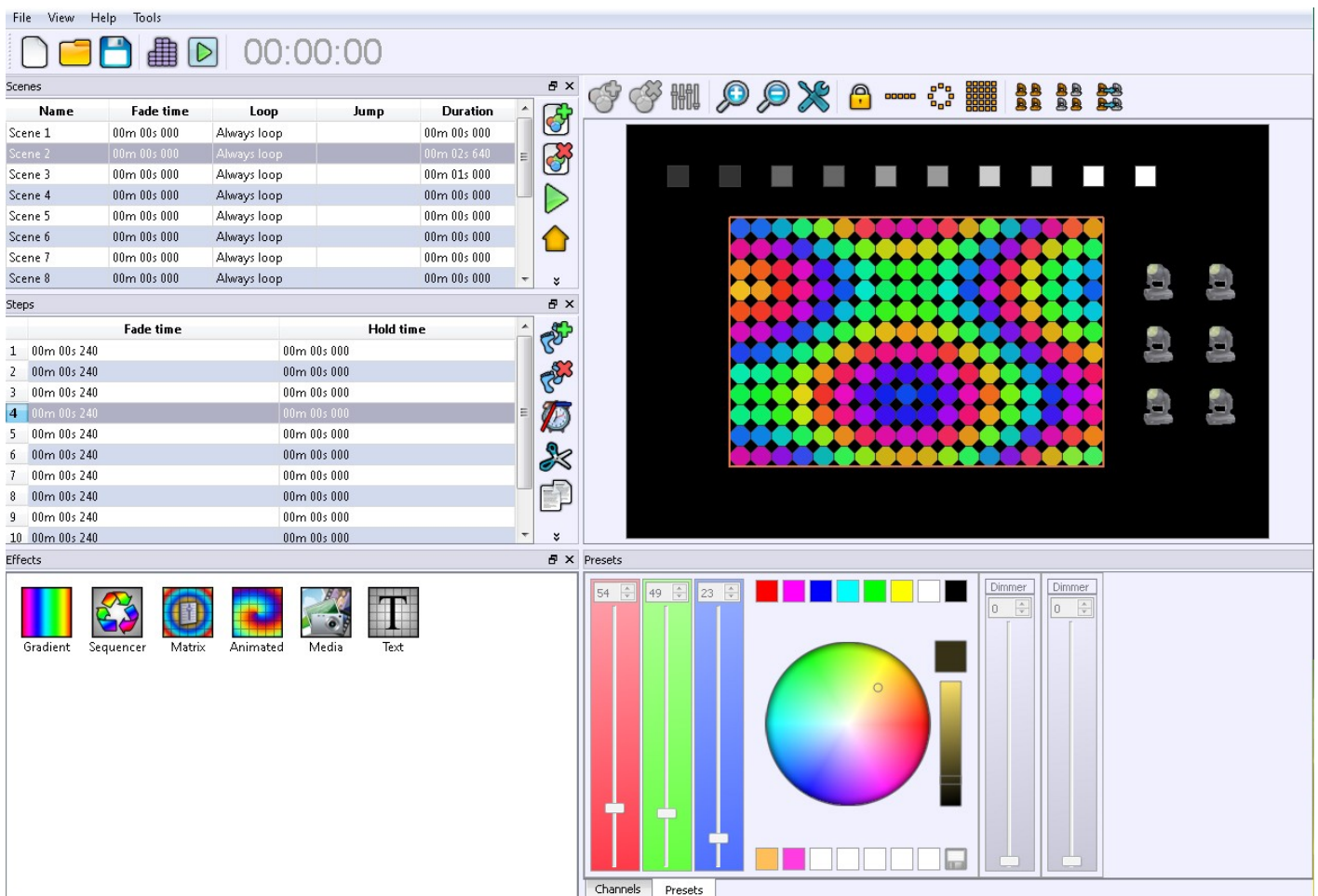
### **Installation du logiciel et des drivers sur Mac OS X**

Référez vous au manuel **Installation du logiciel et des drivers** et suivez les instructions pour le système Mac OS X. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

# Mode Éditeur

Le mode éditeur apparaît directement au premier démarrage du logiciel. C'est le mode principal du logiciel et le plus utilisé. Il donne accès à plus de 85% des fonctions du logiciel. Avec ce mode vous pouvez créer des Profils, Patcher des appareils et des Profils, créer des Pas, des Scènes et des Programmes et configurer les fonctions avancées du logiciel.

Nous avons rendu ce mode le plus convivial possible pour permettre aux utilisateurs, professionnels ou novices, de se familiariser avec le logiciel rapidement en quelques minutes.



Mode Éditeur

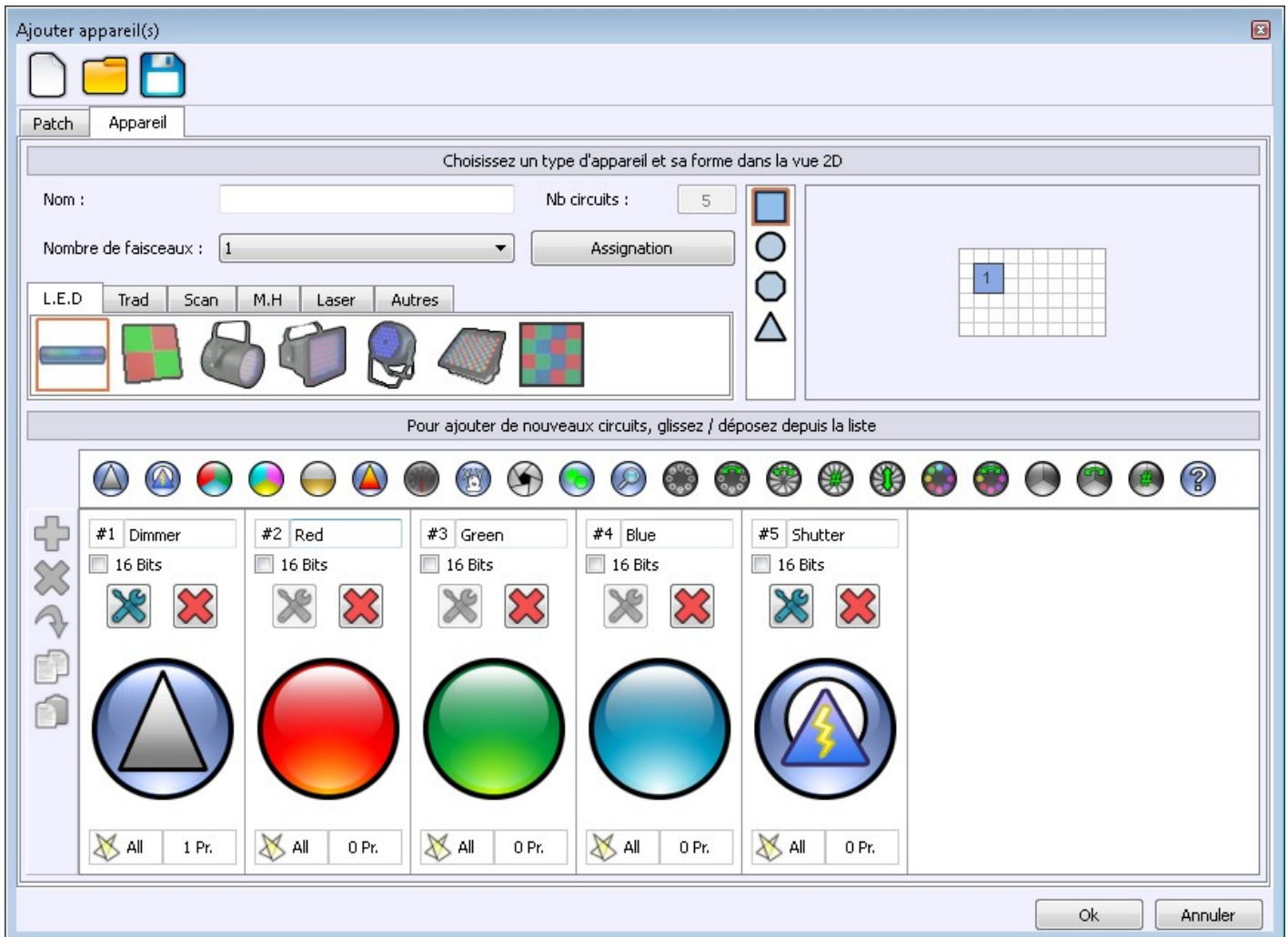
Lors de la première utilisation, le mode éditeur est vide et ne contient pas d'appareils ou de Profils. Vous devez suivre et étudier les chapitres suivants pour réaliser un show avec succès.

La première étape indispensable pour votre show est d'ajouter et de Patcher des Profils d'appareils dans le projet. Vous allez configurer le logiciel pour fonctionner avec des appareils spécifiques et utiliser leurs fonctions. Il faut toujours vérifier en premier lieu que les Profils sont corrects et que leurs fonctions et leurs adresses DMX correspondent parfaitement avec les appareils connectés à la ligne DMX.

# Créer et mettre à jour les Profils de appareils

Ce chapitre décrit comment créer rapidement un profil d'appareil avec le logiciel.

L'éditeur de profil est déjà inclus dans le logiciel pour permettre un accès rapide et créer ou corriger des Profils. Vous devez démarrer le logiciel pour accéder à l'outil de création de profil.



*Éditeur de Profils*

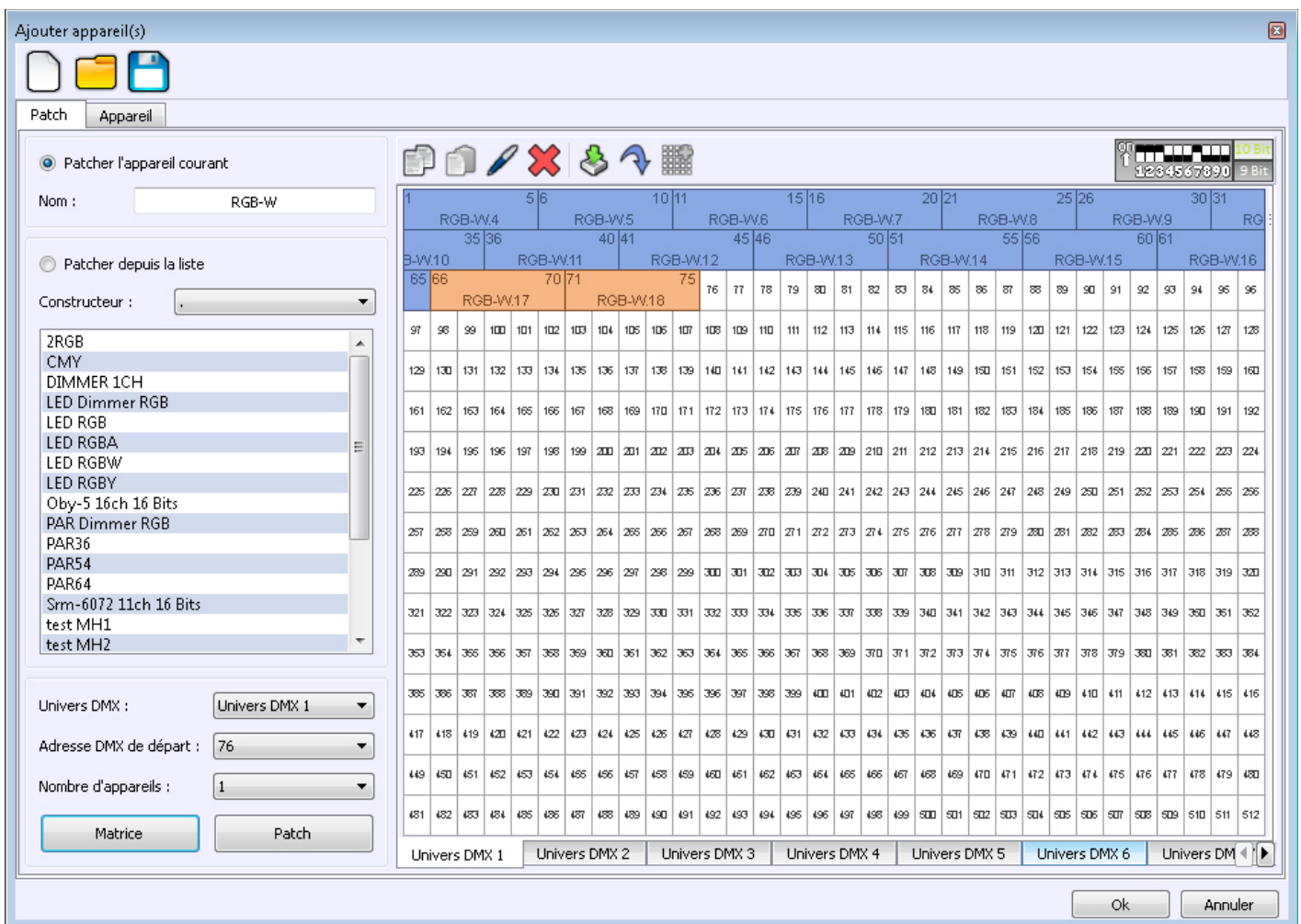
Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment créer des Profils** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

# Patcher des Profils DMX

Ce chapitre décrit comment Patcher des profils d'appareils avec l'outil de Patch inclus dans le logiciel.

Patcher un appareil signifie que l'on dédie certaines valeurs et adresses de la ligne DMX à différents profils d'appareils. Les valeurs sont choisies entre 1 et 512 ou parmi les adresses disponibles. Toutes les valeurs DMX du show sont envoyées sur l'ensemble des 512 adresses. L'adresse DMX assignée au profil d'appareils doit correspondre exactement à l'adresse physique de l'appareil lui-même.

L'éditeur de Patch est inclus dans le logiciel. Vous devez démarrer le logiciel pour accéder à l'outil de patch et de création des profils. Suite à l'ouverture du logiciel, cliquez sur le bouton Ajouter. Pour ouvrir l'éditeur de Profils. Le boutons Ajouter est le premier bouton de gauche situé dans la barre d'outils de la zone de sélection 2D.



Gestionnaire du Patch

Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment Patcher des Profils** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

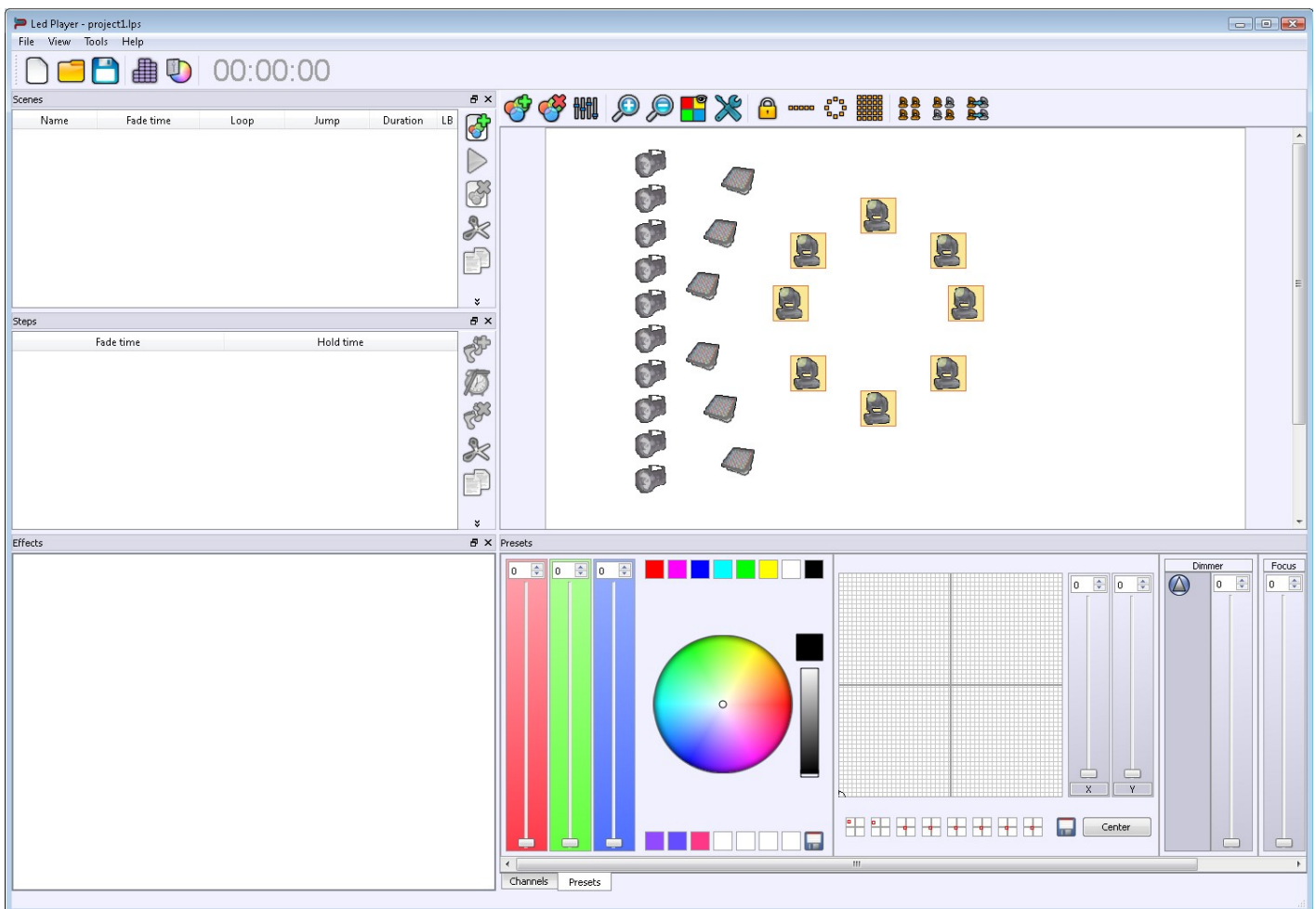


## Confirmer et valider le Patch DMX

Lorsque les adresses DMX des Profils et les adresses DMX des appareils et des éclairages correspondent exactement ensemble, alors votre Patch est correcte et peut être confirmé. Le logiciel utilise toutes les informations du Patch pour proposer aux utilisateurs des fonctions avancées, très utiles et puissantes ainsi que des possibilités vraiment intéressantes aidant à la réalisation de votre show.

Suite à la validation du Patch, tous les Profils s'affichent dans la fenêtre de l'Éditeur et plus exactement dans la zone de sélection 2D. Grâce à la zone de sélection, il est alors possible d'avoir une vue d'ensemble et complète du projet et de la répartition des appareils. Suite à la sélection d'appareils dans la zone, les canaux et les présélections des Profils s'affichent en dessous de la zone.

Après avoir Patché les appareils et les Profils avec succès, après s'être familiarisé avec les principales fonctions du logiciel, il est possible de démarrer la programmation du show. Le logiciel utilise une méthode simple et efficace pour la réalisation et la création des Scènes et des Programmes.



*Mode Éditeur après un Patch*

Un Patch correcte et de bons Profils sont la base d'une bonne programmation et offrent un gain de temps ainsi qu'un résultat appréciable. Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment Patcher des Profils**.

# Créer des Pas, des Scènes et des Programmes

Ce chapitre décrit comment créer facilement et rapidement des Pas, des Scènes et des Programmes DMX avec le logiciel.

Les Pas, les Scènes et les Programmes sont la base d'une programmation DMX. Il est indispensable de bien les comprendre ainsi que leur fonctionnement avant toute programmation DMX.

Scènes		Programmes					
Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	SC	LB	
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 2	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 4	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 06s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 5	00m 00s 000	1 Boucles	Suivant	00m 10s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 6	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 7	00m 00s 000	5 Boucles	Scene 1	00m 15s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	

	Temps de fondu	Temps d'attente	
1	00m 00s 000	00m 01s 000	
2	00m 00s 000	00m 01s 000	
3	00m 00s 000	00m 01s 000	
4	00m 00s 000	00m 01s 000	
5	00m 00s 000	00m 01s 000	
6	00m 00s 000	00m 01s 000	

*Pas, Scènes et programmes*

Il faut expliquer certains termes avant de poursuivre le manuel. Le logiciel utilise des Pas, des Scènes et des Programmes. Il est aussi possible de les appeler Scènes, Cues et séquences. Voici quelques explications.

## **Pas**

Un Pas est une mémoire récupérant l'état DMX des 512 canaux DMX. Un pas enregistre donc 512 niveaux DMX en même temps ou plus si le nombre d'univers DMX le permet.

Un pas contient un temps de fondu et un temps d'attente. Le temps de fondu est le temps de transition entre le niveau DMX (état DMX) du pas précédant vers le pas courant. Le temps d'attente est le temps sur lequel les niveaux des canaux DMX sont maintenus.

Il est possible de combiner plusieurs pas à la suite les un des autres en créant une liste de pas. Il arrive que le terme scène soit aussi utilisé pour désigner un pas mais l'utilisation est identique.

## **Scène**

Une Scène est une liste de pas contenant une suite de Pas qui sont joués consécutivement. La fonction d'une Scène est différente de celle d'un Pas car elle n'enregistre pas de niveaux DMX directement et doit utiliser les Pas pour ça. En conséquence une Scène doit contenir au moins 1 Pas pour être active et fonctionner normalement. En fait lorsque l'utilisateur déclenche une Scène, il joue les Pas contenus dans la Scène. Il arrive que le terme Programme soit utilisé pour désigner une Scène mais l'utilisation est identique.

## **Programme**

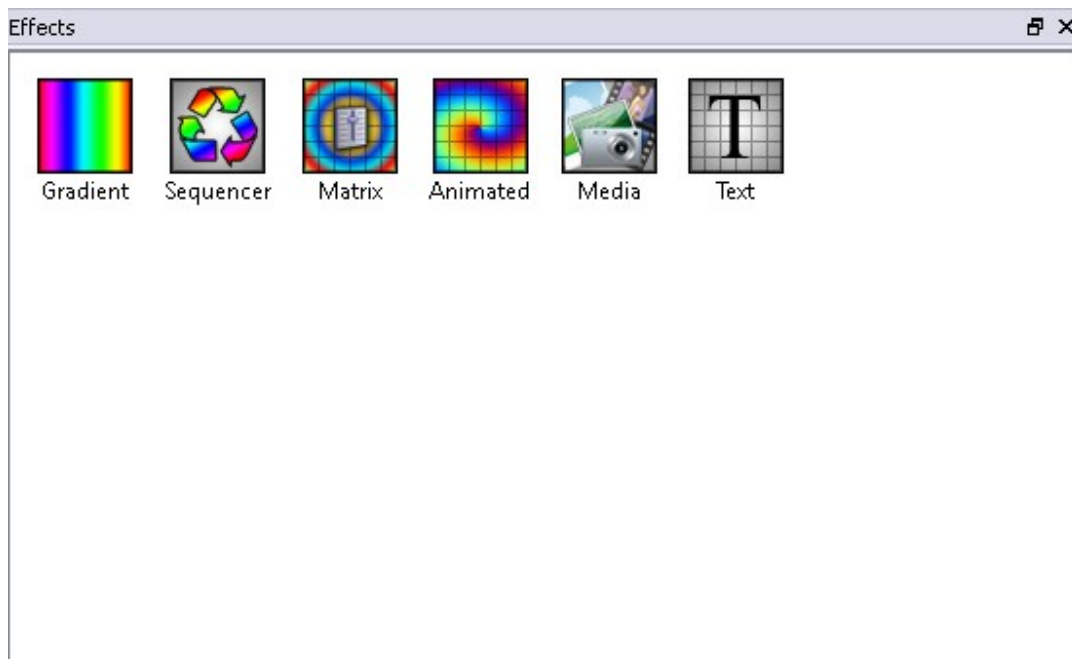
Un programme est pratiquement identique à une scène. Il fonctionne de la même façon à la différence que les programmes ne gèrent pas les sauts sur un autre programme.

Referez vous au manuel d'utilisateur **Comment créer des scènes et des programmes** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

## **Créer des Scènes et des programmes avec le générateur d'effets**

Le logiciel inclut un outils permettant de créer des effets visuels automatiquement et très rapidement. Le générateur d'effets peut produire une multitude d'effets visuels incroyables.

La liste des effets est disponibles en bas et a gauche de l'écran lorsque l'utilisateur sélectionne des Profils d'appareils dans la zone de sélection 2D du mode Éditeur. Le logiciel affiche automatiquement l'ensemble des effets disponibles en fonction du type d'appareil sélectionné. Par exemple on obtient plus d'effets lorsque l'on travail avec une matrice ou lorsque l'on sélectionne un appareil avec la fonction RGB ou Pan et Tilt.



*Liste des Effets*

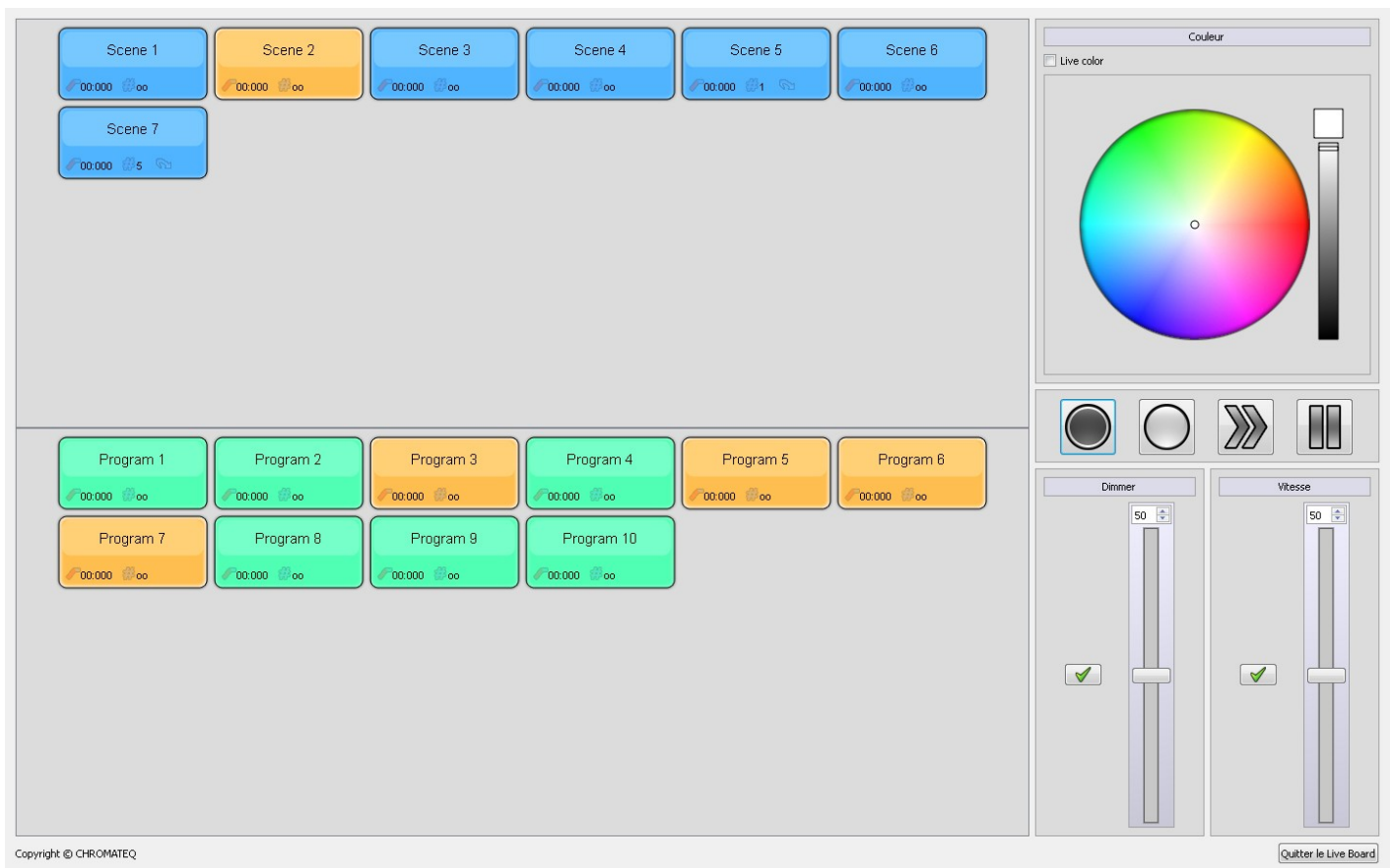
Reférez vous au manuel d'utilisateur **Comment utiliser le générateur d'effet** et suivez les instructions.

## **Mode Live Board**

Ce chapitre décrit comment utiliser rapidement le mode Live Board pour effectuer les déclenchements de Scènes et de Programmes et pour prendre le contrôle des commandes du mode Live Board.

Lorsque tous les Pas et toutes les Scènes sont créés et convenablement configurés dans le mode Éditeur, l'utilisateur peut passer sur le mode Live Board du logiciel pour jouer le show.

Le mode Live en plus des déclenchements propose en même temps des fonctions supplémentaires comme une palette de couleur RVB/B/A (RGB/W), un Black Out, Une intensité maximum, une pause, un Go vers la scène suivante, un curseur d'intensité générale et un curseur de vitesse.



*Mode Live Board*

Dans ce mode, chaque Scène et chaque Programmes est affiché par un bouton bleu ou vert qui peuvent être activés ou désactivés. Le logiciel permet de jouer 1 seule Scène à la fois (comme pour le mode autonome de l'interface Stand Alone) mais peut jouer et déclencher plusieurs Programmes en même temps.

Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment utiliser le mode Live Board** et suivez les instructions.

## Options avancées

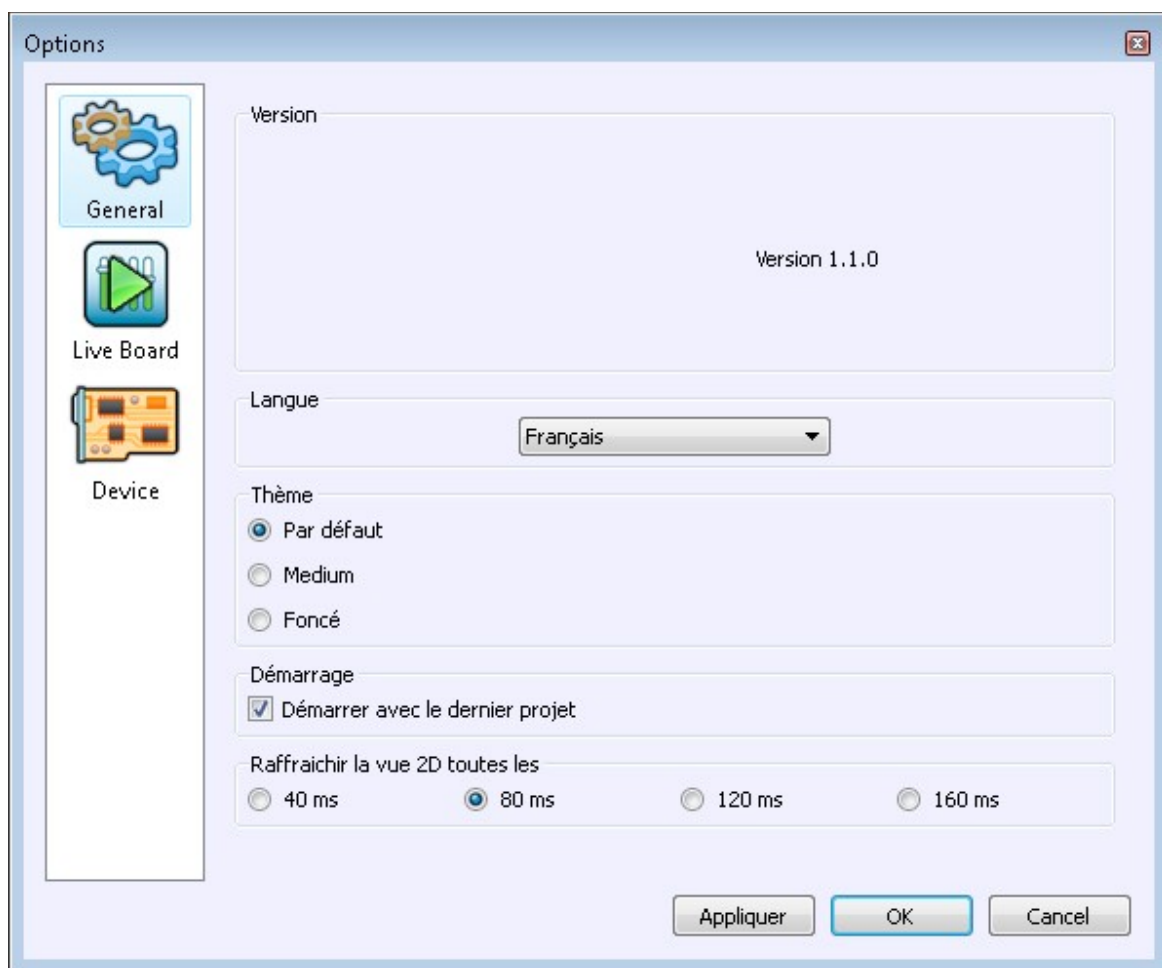
Ce chapitre décrit comment utiliser et configurer facilement les options avancées du logiciel. Ces options sont importantes car elles permettent de paramétrer le logiciel selon les besoins de l'utilisateur ou de l'administrateur. La fenêtre des options avancées est disponible à partir du menu OUTILS/OPTIONS du logiciel.



*Ouvrir la fenêtre des options avancées*

Sélectionnez une des images situées à gauche de la fenêtre des options avancées pour configurer le logiciel ou le mode Live Board ou les cartes électroniques.

L'ensemble des fonctions proposées dans cette fenêtre sont dédiées à des utilisations plus professionnelles et avancées du logiciel.



*Options avancées du logiciel*

Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment utiliser les options avancées** et suivez les instructions. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom sous un format PDF.

## Glossaire

**DMX512** : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

**Appareil** : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

**Canaux** : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

**Adresse** : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

**Univers** : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

**Profil** : Description générale des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

**Éditeur de Profil** : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

**Patch et éditeur de Patch** : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

**RGB / RVB** : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

**Pas** : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

**Scène et Programme** : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

**Fondu** : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX défini par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX défini auparavant.

**Déclenchements** : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

**Intensité Dimmer** : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

**Couleur** : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

**Strobe** : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

**Glissé et posé** : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

**Shutter** : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

**Présélection** : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

**Présélection de défaut** : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.



# **Comment Patcher les Profils (Librairies)**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.1)

## **Sommaire :**

P. 3	Ouvrir le Patch DMX
P. 4	Ajouter des Profils au Patch
P. 5	Les options du Patch
P. 6	Mettre à jour des Profils dans le patch
P. 6	Changer l'adresse DMX des Profils
P. 6	Créer une Matrice
P. 9	Les conséquences du Patch dans le logiciel
P. 10	Zone de sélection 2D graphique
P. 12	Sélection des appareils
P. 13	La zone des Présélections et des circuits DMX
P. 15	Créer des scènes et des Programmes
P. 16	Glossaire

## **Index des images :**

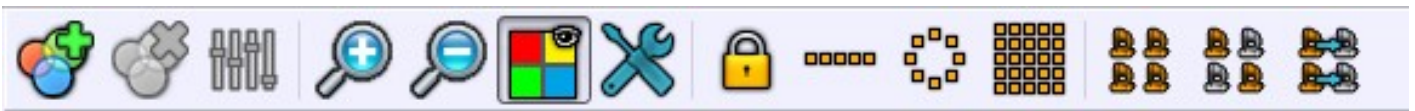
P. 3	Barre d'outil de la zone de sélection 2D
P. 3	La fenêtre du Patch
P. 4	Patcher 15 appareils
P. 5	Options du Patch
P. 7	L'éditeur de Matrice
P. 7	Options de l'éditeur de Matrice
P. 9	Supprimer des cellules et des Profils dans une matrice
P. 10	Résultats du Patch dans le mode Éditeur
P. 11	Options de la zone 2D de sélection
P. 12	Position des appareils dans l'Éditeur
P. 13	Contrôle par circuit DMX
P. 14	Contrôle DMX avec les présélections

Ce chapitre décrit comment patcher, ajouter et modifier les profils des appareils avec le gestionnaire de Patch inclus dans le logiciel.

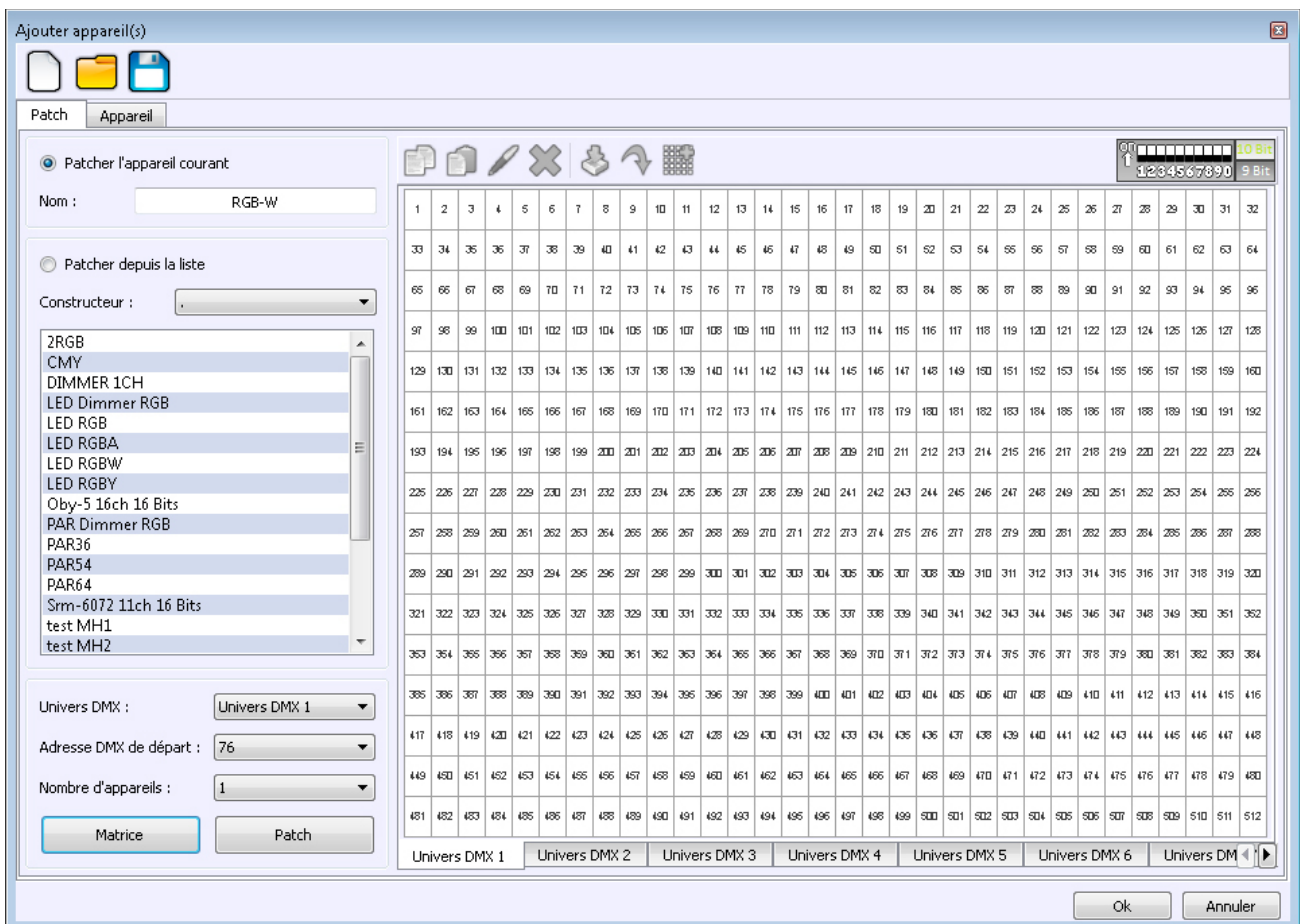
Le terme Patcher un appareil désigne l'action d'assigner une adresse DMX à des Profils contenus dans le logiciel. Les valeurs des adresses DMX peuvent être choisies entre 1 et 512 pour chaque Univers DMX. Tous les shows DMX envoient des valeurs DMX aux différentes adresses associées. Les adresses DMX doivent obligatoirement correspondre aux adresses des appareils physiques, sinon la concordance DMX ne se fera pas entre le logiciel et les éclairages. Vous devez démarrer le logiciel pour ajouter et patcher des profils et vérifier que les profils sont disponibles.

## Ouvrir le Patch

Après ouverture du logiciel, il suffit de cliquer sur le bouton Ajouter pour ouvrir l'éditeur. La fonction Ajouter est sur le premier bouton à gauche de la barre d'outils de la zone de sélection 2D.



L'éditeur de Patch apparaît, il est possible de modifier le Patch des appareils.



La fenêtre du Patch est divisée en 2 parties. A gauche pour la configuration et les informations des appareils. A droite pour les adresses effectives des profils. Les adresses DMX doivent obligatoirement correspondre avec exactitude aux adresses des appareils physique eux même.

## Ajouter des Profils au Patch

Il y a 2 méthodes possibles pour ajouter et organiser des Profils aux 512 canaux DMX d'un univers DMX et faire correspondre les adresses aux éclairages.

### Patcher des Profils depuis la liste

Il est possible d'ajouter des Profils existants et présent sur votre ordinateur à partir des fichiers .LPP. A partir de la partie gauche de la fenêtre du Patch l'utilisateur doit :

- Choisir l'option Patcher depuis la liste.
- Choisir un fabricant d'éclairage à partir du champ Constructeur. Tous les Profils disponibles du constructeur sont affichés dans la liste en dessous.
- Choisir un Profils d'appareils dans la liste disponible.
- Choisir l'univers DMX sur lequel seront ajoutés les appareils.
- Choisir l'Adresse DMX de départ pour le premier appareils.
- Choisir le Nombre d'appareils consécutifs à ajouter et confirmer avec PATCH.

*Patcher 15 appareils*

Dans l'exemple présenté ci-dessus, 15 appareils ont été ajoutés. Le premier éclairage de type RGBW (Rouge Vert Bleu et Blanc) commence à l'adresse 1 et les 14 autres appareils utilisent les adresses suivantes.

Il n'est pas possible de patcher plusieurs appareils sur le même canal ou sur des adresses déjà occupées par un autre Profil. Il est possible d'utiliser les touches CTRL et SHIFT pour la sélection avancée des Profils.

## **Patcher des Profils depuis l'éditeur de Profils**

Il est possible d'ajouter un nouveau Profil fraîchement créé avec l'éditeur de Profils. Pour créer un nouveau Profil référez vous au manuel **Comment créer des Profils**. Il faut choisir ensuite l'option Patcher l'appareil courant et choisir les options de Patch situées sous la liste des appareils (Univers DMX, Adresse DMX de départ, Nombre d'appareils).

## **Les options du Patch**

En haut de la partie droite de la fenêtre de Patch (représentée par les 512 adresses DMX) se trouve toutes les options nécessaires à la gestion des Profils. Ces fonctions ne sont actives que si un ou plusieurs Profils à été déposé sur la grille des 512 adresses DMX. Les fonctions nécessitent aussi que les Profils soient déjà sélectionnés pour agir.



*Options du Patch*

Les actions possibles sont:

- Copier un Profil ultérieurement déposé dans la grille des adresses DMX.
- Coller un profil sur les 512 canaux.
- Renommer un Profil de la grille.
- Supprimer un profil de la grille des adresses DMX.
- Importer le Profil sélectionné vers l'éditeur de profil pour des modifications.
- Mettre à jour un profil à partir de la liste des appareils ou à partir de l'éditeur de Profils et de l'appareil courant.
- Éditer et modifier la configuration de la matrice sélectionnée.
- Afficher l'adresse de départ d'un appareil sélectionné en mode DIP SWITCH.
- Inverser les canaux Pan et Tilt en cliquant droit sur un Profil.

## **Mettre à jour des Profils dans le patch**

Il est possible de mettre à jour le Profil d'un appareil déjà présent dans le Patch et d'affiché sur la grille des adresses DMX. Le nouveau Profil doit posséder le même nombre de canaux que l'appareil à modifier. Les modifications et les mises à jour s'effectuent grâce à l'éditeur de Profils. L'ancien appareil est remplacé par le nouveau Profil dans la grille des adresses DMX. Le nouveau Profil de référence peut se trouver dans la liste des appareils des constructeurs ou être le Profil courant.

Pour procéder, il faut sélectionner l'ancien profil situé dans la grille de droite, puis sélectionner le nouveau profil situé dans la partie de gauche et cliquer sur l'option de mise à jour. Votre programmation, vos paramètres, les scènes et les programmes resteront inchangés. Le logiciel prendra en compte automatiquement les modifications apportées au Profil et ses canaux DMX.

## **Changer l'adresse DMX des Profils**

Le numéro de canal DMX (Adresse DMX) affecté à un appareil dans le logiciel doit correspondre exactement avec l'adresse DMX de l'appareil. Les canaux et leurs fonctions doivent aussi correspondre exactement avec l'éclairage lui même.

Il est possible de déplacer les Profils dans la grille par un glisser/déposer et de les positionner sur une nouvelle adresse DMX. Il faut sélectionner un ou plusieurs profils dans la grille (ils prendront la couleur orange) et les déplacer simplement vers un nouvelle adresse DMX.

**Astuce** : pour changer un groupe d'appareils d'univers DMX, il suffit de les déplacer par glisser/déposer en passant sur les onglets des univers.

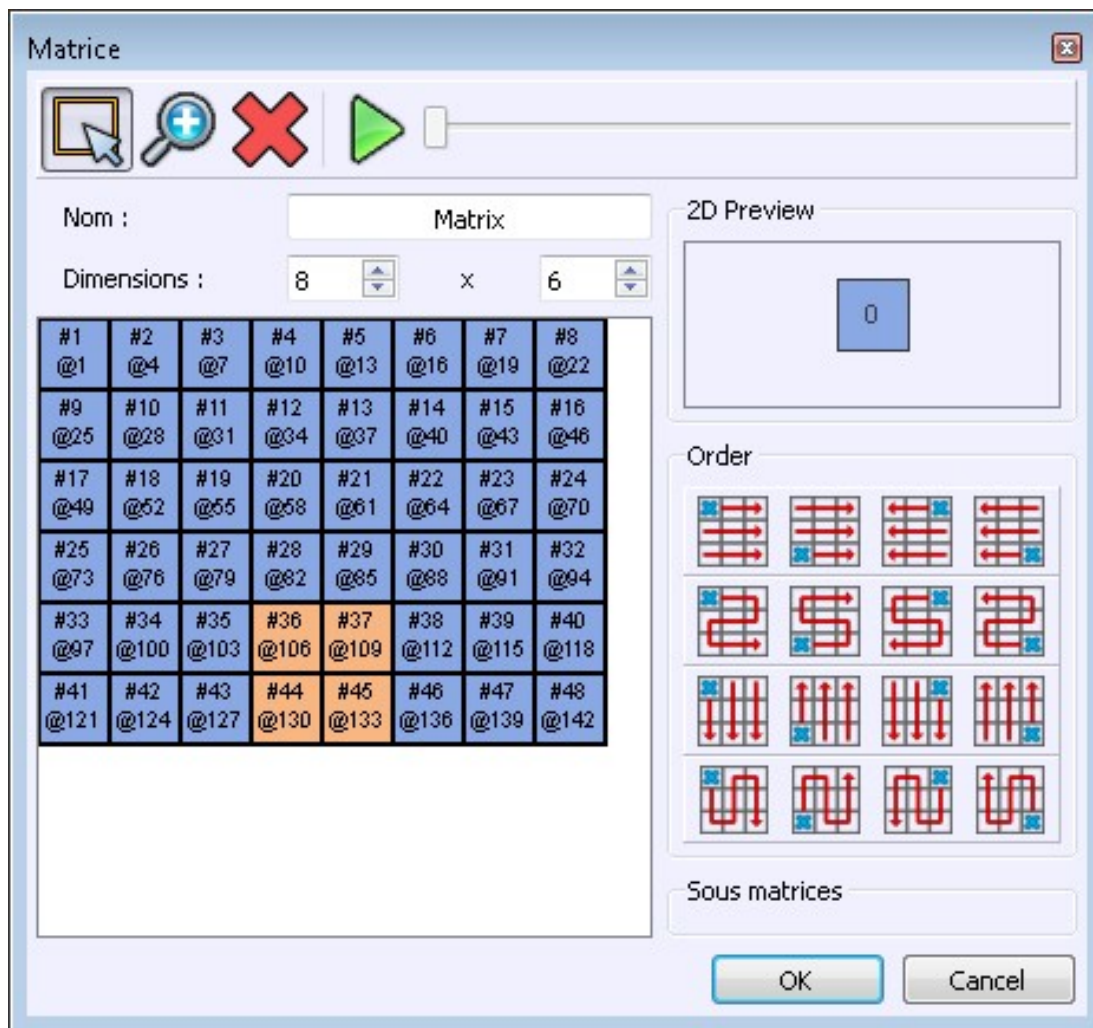
Toutes les nouvelles adresses seront prisent en compte automatiquement dans l'ensemble des scènes et des programmes et votre show ne nécessitera pas de modifications fastidieuses.

## **Créer une Matrice**

Il est possible de configurer les éclairages et les profils associés comme une matrice grâce à l'éditeur de Matrice. Cette configuration apporte plus de possibilités et permet de générer plus d'effets visuels avec le générateur de programmes inclut dans le logiciel.

L'éditeur de Matrice peut générer n'importe quel configuration de matrice et s'adapte à n'importe quel projet. Par exemple si l'installation est déjà faite et les adresses DMX sont fixes (elles ne peuvent pas être modifiées physiquement), l'éditeur de matrice reproduira exactement la configuration de l'installation et le câblage des adresses DMX en quelques secondes.

Il suffit de sélectionner un Profil à partir de la liste des appareils ou à partir de l'appareil courant et de cliquer sur l'option MATRICE pour ouvrir l'éditeur de matrice.



*L'éditeur de Matrice*

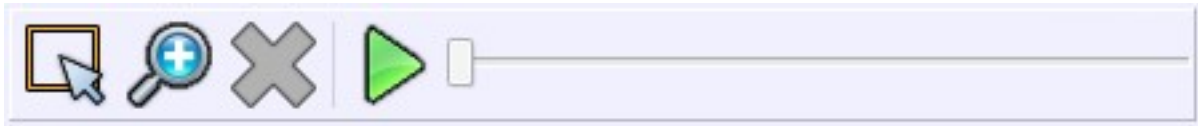
Il est possible de choisir le nom et les dimensions de la matrice. Les dimensions sont définies avec le nombre de colonnes et le nombre de lignes. La modification des dimensions est effective directement sur les cellules de la matrice. L'exemple ci dessus montre une configuration avec 8 colonnes et 6 lignes.

Il est possible de définir un ordre précis pour les cellules et les adresses DMX des profils de la matrice. Il y a 16 configurations typiques possibles (de gauche à droite, haut vers le bas, etc...). Choisissez la configuration correspondant à votre projet et à l'ordre des vos appareils. Après avoir sélectionné une configuration type, toutes les adresses DMX seront modifiées pour correspondre.

### **Les options de l'éditeur de Matrice**

L'éditeur de Matrice propose des fonctions supplémentaires pour modifier, vérifier et valider l'ordre et la configuration de la matrice. Les fonctions se trouvent au dessus de la fenêtre de l'éditeur de Matrice.





*Options de l'éditeur de Matrice*

Il est possible de :

- Sélectionner certaines cellules de la matrice.
- Zoomer la matrice pour afficher les faisceaux des profils
- Supprimer des cellules (Profils) de la Matrice
- Jouer un test général pour vérifier la configuration de la Matrice

## **Simuler et vérifier les adresses DMX et l'ordre des cellules**

Lorsque l'option jouant un test général est utilisée, les éclairages s'allument un par un suivant l'ordre définit dans le gestionnaire de matrice. Il est possible de vérifier la concordance des adresses DMX avec l'ordre des appareils physiques. Une mauvaise organisation des profils peut être détectée rapidement. L'allumage des appareils dépend des présélections définies par défaut aux canaux d'un Profil. Les canaux de type Dimmer, Shutter et Iris doivent avoir une valeur par défaut correcte. Les canaux RVB (RGB) seront positionnés à leurs valeurs maximales.

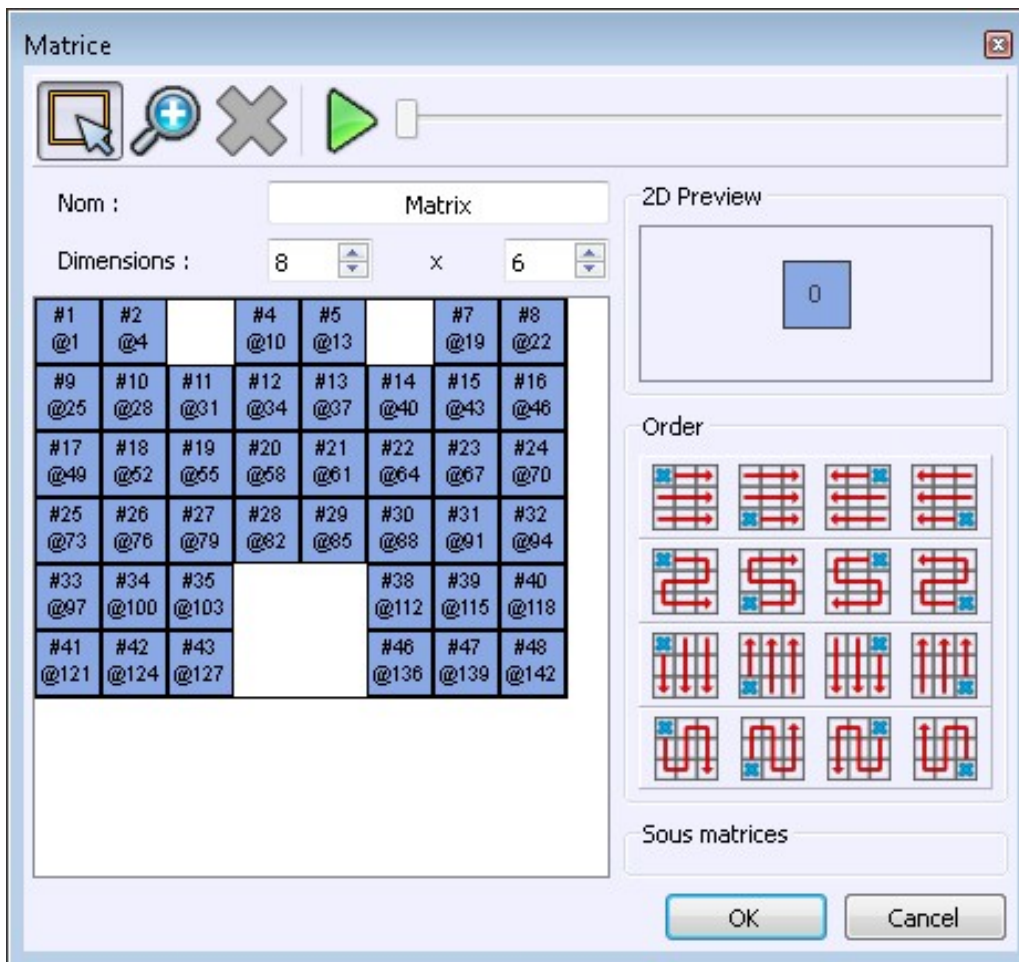
## **Modifier les adresses DMX des cellules de la matrice**

Il est possible de réorganiser la Matrice avec de simple glisser/déposer d'une cellule vers une autre. La position de l'appareil dans la matrice ainsi que son adresse DMX sont modifiées. C'est très utile lorsque des erreurs d'adressage apparaissent sur une installation et qu'il est obligatoire de modifier le Patch pour quelques cellules.

Il est possible de supprimer des cellules de la matrice en utilisant l'option de suppression. Les cellules à supprimer doivent être sélectionnées auparavant avec l'option de sélection. Ensuite il est possible de créer des trous dans une matrice et de libérer des adresses DMX. Il est possible de réutiliser les adresses libres et d'optimiser son Patch en sélectionnant l'une de 16 configurations types. L'ordre des adresse DMX sera réaffecté et prendra en compte les cellules vides en positionnant toutes les adresses des appareils les unes à la suite des autres. Ce procédé permet de gagner de l'espace DMX sur votre Patch et récupérer des canaux DMX libres pour ajouter d'autres appareils.

Le principale avantage de la modification et de la libération des cellules de la matrice est la possibilité d'agrandir la dimension et la résolution d'une matrice sans devoir déplacer les appareils et modifier leurs adresses manuellement.





*Supprimer des cellules et des Profils dans une matrice*

## **Les conséquences du Patch dans le logiciel**

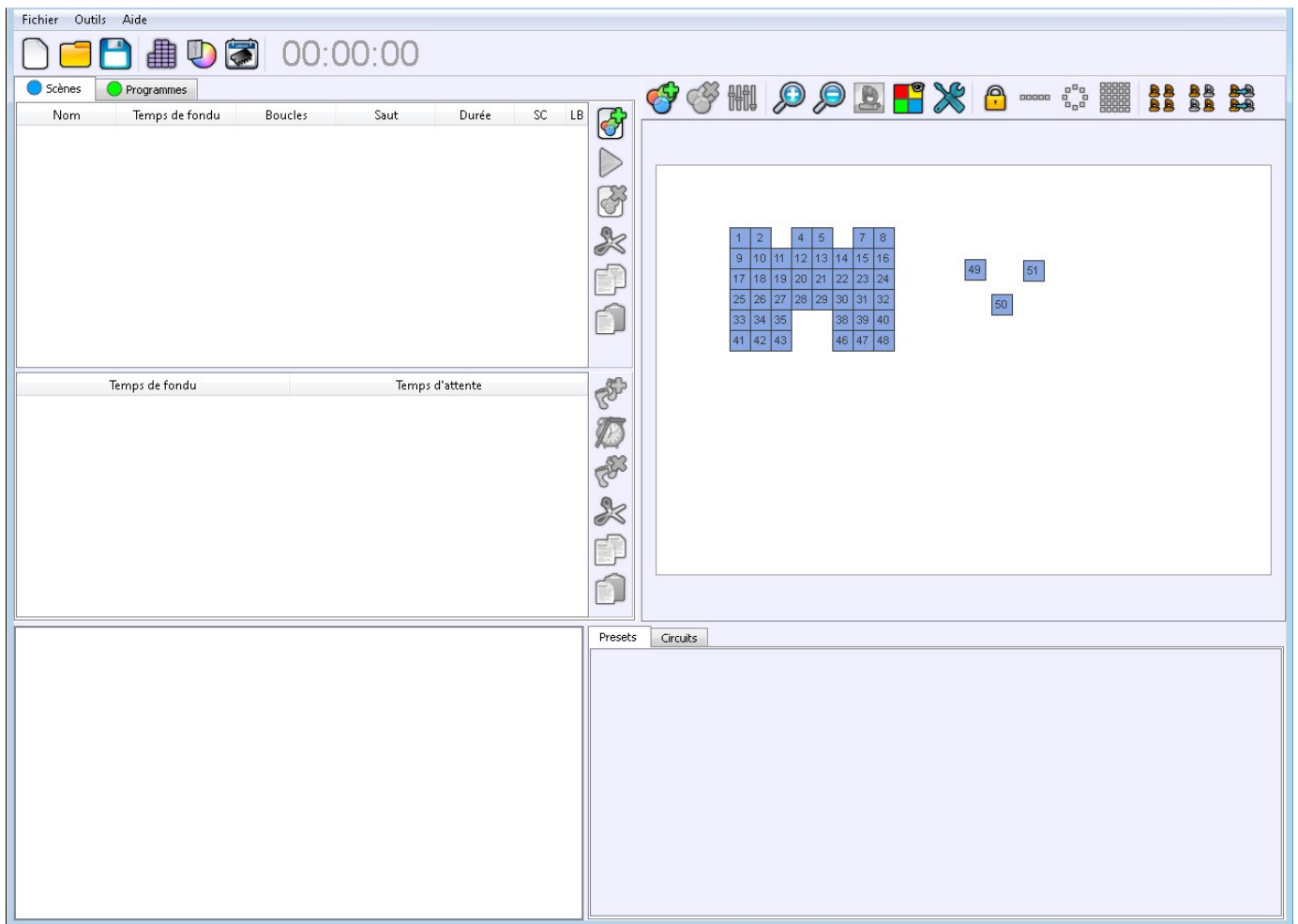
Lorsque les adresses des profils correspondent aux adresses DMX des éclairages, la patch peut être validé en cliquant sur OK. Le logiciel récupère toutes les informations du Patch pour générer des fonctions efficaces et pratiques qui aident grandement à la création d'un show.

Tous les profils apparaissent dans le mode éditeur. Le faisceaux des appareils est affiché dans la zone 2D de sélection et il est possible d'avoir une vue général du projet à partir de la zone de sélection.

Maintenant le logiciel est configuré et peut être utilisé pour la programmation DMX du show lumineux. Lorsque l'on sélectionne une famille d'appareil à partir de la zone de sélection 2D, les circuits respectifs de l'appareil apparaissent en bas de l'écran.

## **Mettre à jour et modifier le Patch**

Il est possible de modifier le Patch à tout moment pour ajouter, supprimer ou changer les adresses des profils en cliquant sur le bouton Ajouter de la barre d'outils de la zone de sélection 2D. Les modifications apparaîtront dans la zone de sélection après confirmation du nouveau Patch. Dans le cas de modifications d'adresses, le contenu des scènes et des programmes sont automatiquement déplacé vers les nouvelles adresses.



*Résultats du Patch dans le mode Éditeur*

## **Zone de sélection 2D graphique**

La zone graphique 2D de sélection montre les profils des éclairages. Les 2 actions principales de la souris (clique gauche) sont la sélection ou le déplacement des profils dans la zone. Le changement de position des Profils est possible en maintenant le clic et en déplaçant le Profils ailleurs.

Des fonctions supplémentaires sont disponibles dans la barre d'outils et proposent :

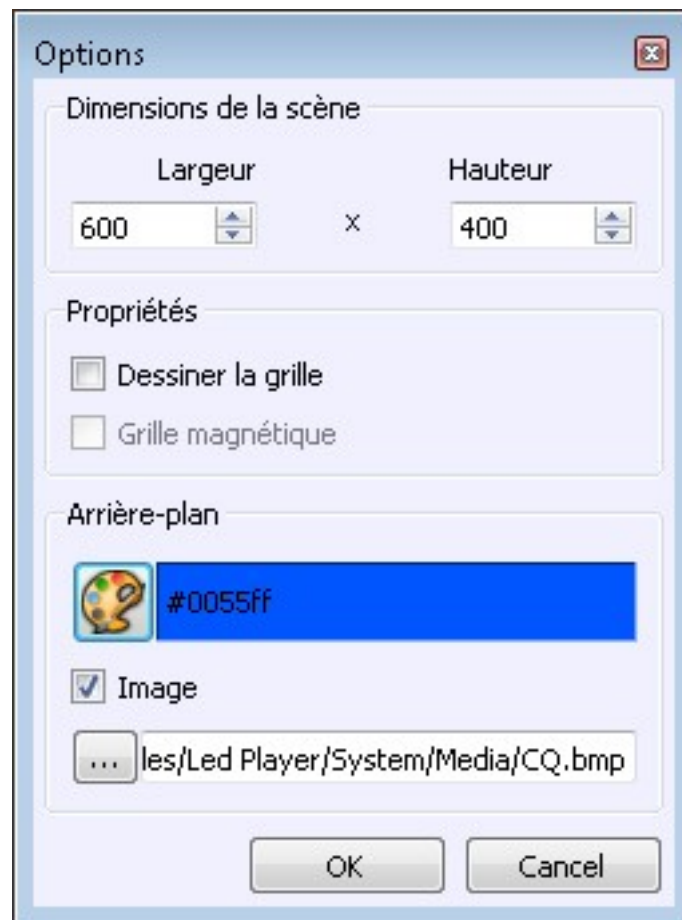
- Ajouter un nouvel appareil au projet ou modifier le Patch DMX.
- Supprimer les appareils sélectionnés du projet.
- Appliquer les niveaux DMX par défaut des appareils sélectionnés. Les valeurs par défaut sont celles définies sur chaque canal dans les profils. Les éclairages s'allument et se placent sur leur position centrale.
- Zoomer la zone de sélection pour apercevoir les informations DMX des appareils et rendre les appareils plus visible.
- Dé-zoomer la zone de sélection pour apercevoir le projet sur sa globalité.
- Afficher le rendu des couleurs et de l'intensité en temps réel sur les appareils.
- Ouvrir la fenêtre des options de la zone de sélection pour changer ses paramètres et son apparence. Les options sont décrites plus loin.
- Figurer la position des appareils, seule la sélection est possible ensuite.
- Afficher et positionner les appareils sur un ligne.

- Afficher et positionner les appareils sur un cercle.
- Afficher et positionner les appareils en Matrice en définissant le nombre de lignes et de colonnes.
- Sélectionner l'ensemble des appareils présent dans la zone.
- Sélectionner un appareils sur deux.
- Inverser la sélection.

## Options de la zone graphique 2D de sélection

Il est possible d'accéder aux options de la zone de sélection à partir de la barre d'outils, elles proposent de :

- Changer les dimensions de la scène et de la zone de sélection. Les valeurs sont exprimées en pixels. Si l'utilisateur utilise un nombre important d'appareil, il faudra ajuster la taille de la zone en conséquence.
- Dessiner la grille pour afficher une grille de positionnement régulière sur la zone de sélection et aider au positionnement des Profils.
- Grille magnétique pour magnétiser la grille et faciliter le positionnement.
- Arrière-plan pour colorer grâce à une palette la couleur la zone de sélection.
- Image pour ajouter une image de fond à la zone de sélection. Il est possible d'afficher un plan de feu ou un schéma de la salle et répartir ensuite les appareils sur l'espace suivant leurs positions respectives.



*Options de la zone 2D de sélection*

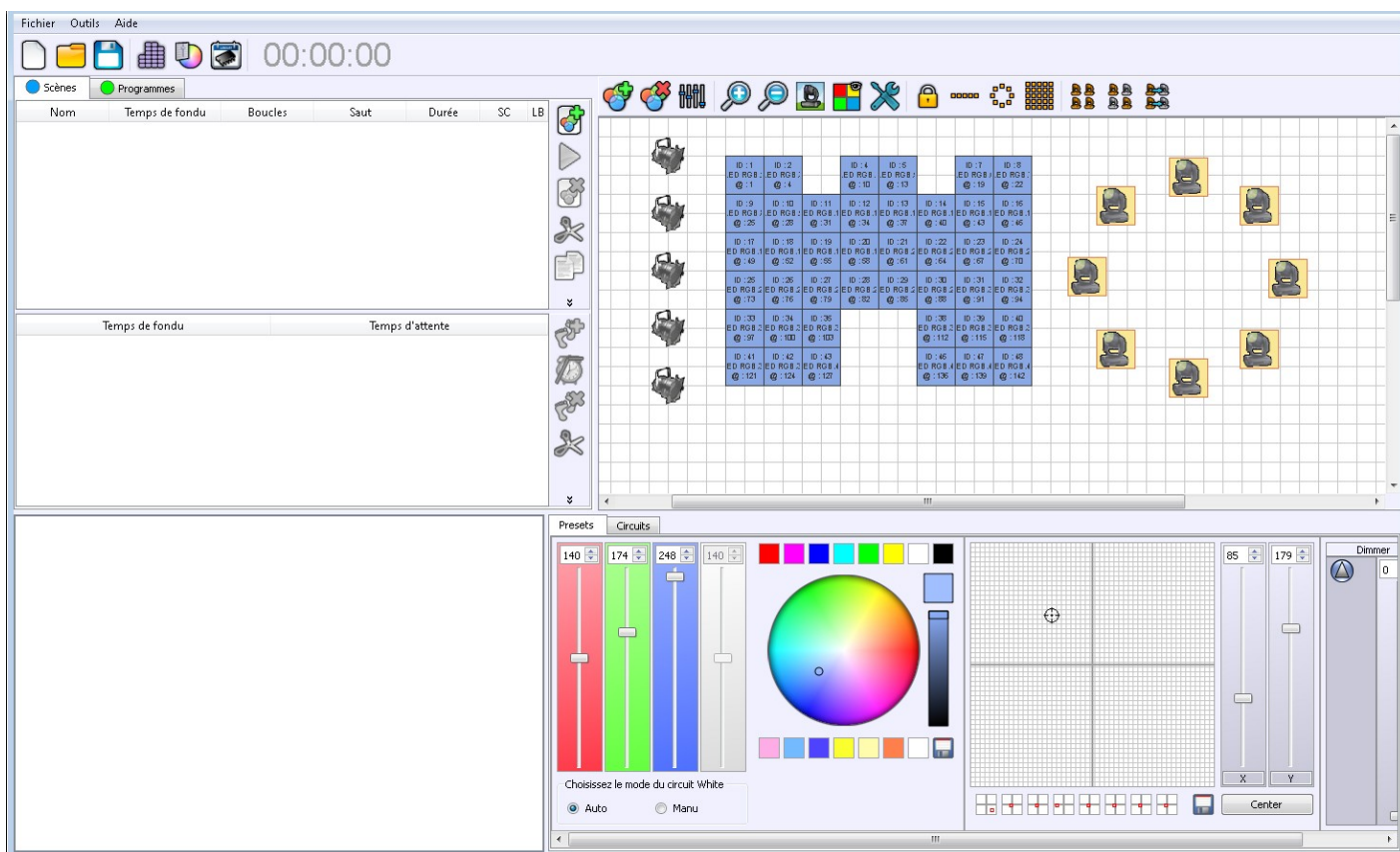
Les paramètres sont visibles après avoir validé les options par OK.

## Sélection des appareils

Dans la zone de sélection 2D il est possible de sélectionner un ou plusieurs appareils en cliquant dessus ou en maintenant le clic pour la sélection de plusieurs appareils en même temps. Lorsque que l'on sélectionne des appareils de même type, les canaux et leurs présélections s'affichent automatiquement dans les contrôles situés en dessous de la zone de sélection. Il est possible d'apercevoir tous les canaux définis auparavant avec l'éditeur de Profils.

Lorsque l'on sélectionne 2 (ou plus) appareils de type différents, le logiciel affiche seulement les canaux communs. Les canaux communs pouvant être affichés sont l'intensité (Dimmer), le Focus, l'Iris, le Zoom, les couleurs RVB (RGB), le blanc, l'ambre, les couleurs CMJ (CMY) et le Pan Tilt. Par exemple, si je sélectionne 2 appareils différents et avec chacun des canaux Pan Tilt, la présélection Pan/Tilt sera affichée dans les contrôles. De même avec une intensité (dimmer) commune. Par contre si seul un des appareils possède la fonction de couleur RVB, alors le logiciel n'affichera pas la palette de couleur RVB dans les contrôles.

Il est possible d'annuler la sélection en cliquant sur une zone libre. Lorsque les positions des appareils sont figées, il est possible de dé-sélectionner des appareils en cliquant à nouveau dessus. Les niveaux DMX et les présélections ne sont actives que si l'appareil est sélectionné. Vérifiez toujours si les bons Profils sont sélectionnés dans la zone de sélection.



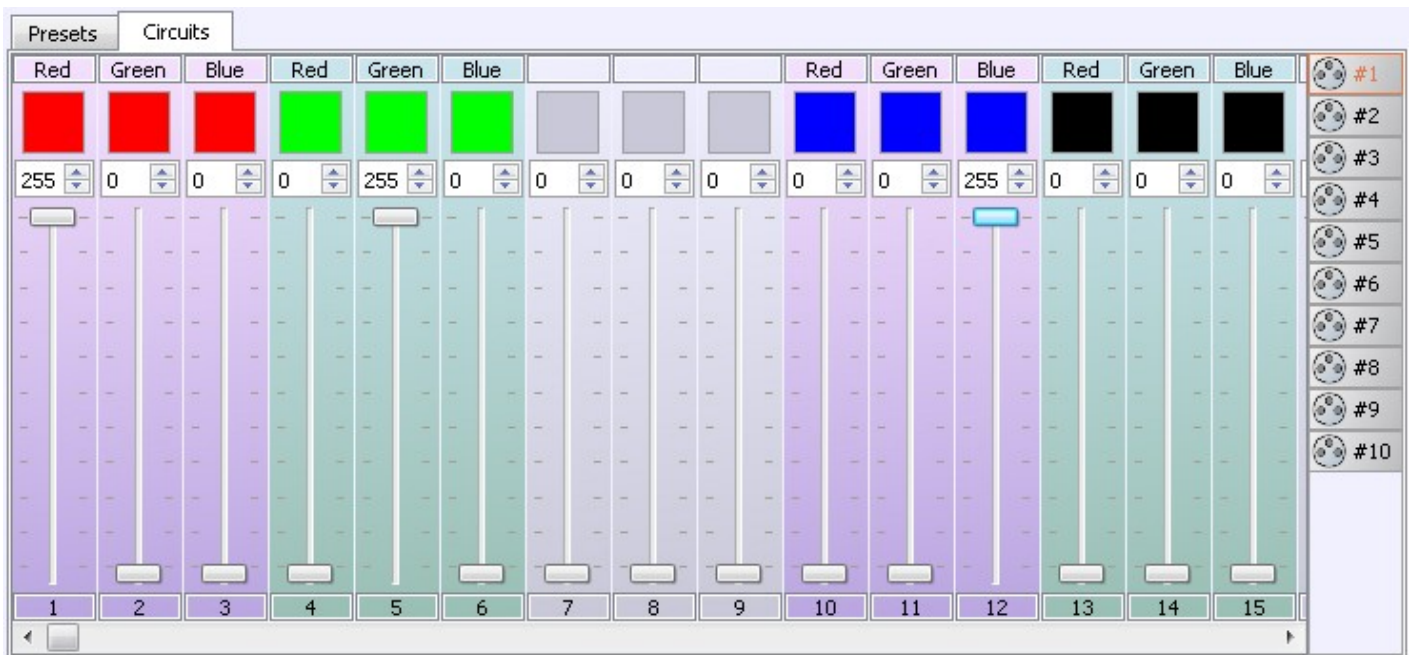
*Position des appareils dans l'Éditeur*

## La zone des Présélections et des circuits DMX

Située en dessous de la zone de sélection 2D, il y a la zone des contrôles. Il y a 2 modes de contrôles possibles.

### Mode Circuits

Le premier est le mode Circuits, il utilise 512 curseurs classiques respectifs à chaque canal de l'univers DMX. 10 univers DMX sont accessibles.



*Contrôle par circuit DMX*

Un simple clique sur le circuit permet de choisir une nouvelle valeur DMX. La valeur courante est affichée dans la case située au dessus du curseur. Il est possible d'ajuster la valeur DMX avec la molette de la souris ou avec les flèches du champ.

Au dessus du champ avec la valeur courante se trouve une image représentant la présélection courante du circuit. La liste des présélections est disponible en cliquant droit sur l'image. Lorsque la liste est déroulée, la sélection d'un présélection va appliquer instantanément la valeur DMX associée au circuit. La liste des présélections est définie avec l'éditeur de profils. Une liste complète et précise de présélections offre un confort de programmation et aidera grandement à la réalisation d'un show exceptionnel.

Tout au dessus du circuit se trouve le nom du canal associé et défini avec l'éditeur de Profils.

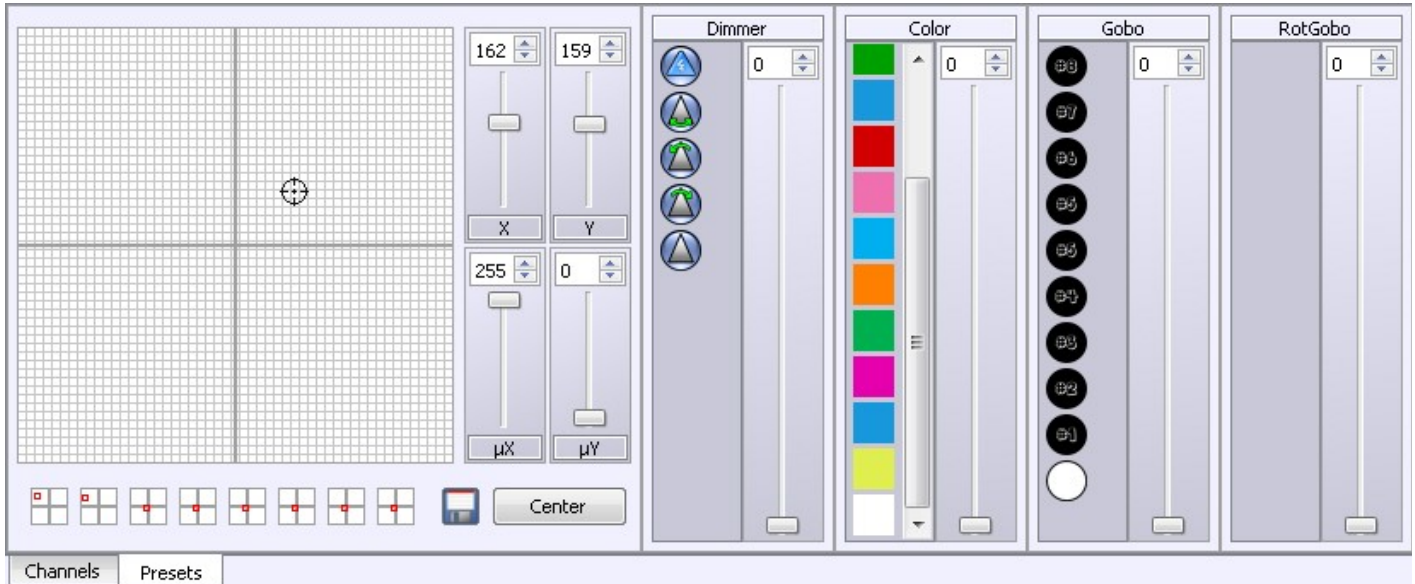
A droite de la zone des circuits se trouve les 10 univers DMX. Chacun possède 512 canaux et il est possible de passer d'un univers à l'autre et modifier les circuits DMX.

2 couleurs différentes représentent les appareils Pairs et les appareils impaires.



## Mode Présélection

Le second mode de contrôle est le plus important, c'est le mode Présélection (Preset). C'est le mode par défaut utilisé par le logiciel. Il utilise des curseurs et affiche directement la liste des présélections. Il utilise des fonction puissantes et pratiques comme la palette Pan et Tilt ou la palette de couleur RGB / CMY.



*Contrôle DMX avec les présélections*

Le logiciel affiche tous les canaux du Profil. Chaque canal possède un curseur principal et une liste de présélections situées à gauche du curseur principal. Chaque présélection a une valeur par défaut ; cliquer sur une présélection affectera directement la valeur DMX par défaut associée.

L'utilisation des présélections est un gain de temps car il n'est pas nécessaire de connaître ou de chercher la fonction sur le canal.

Lorsque la présélection est choisie, le curseur principale peut se déplacer entre les valeurs maximales et minimales pour ajuster la valeur DMX de la présélection. Référez vous au manuel **Comment créer des Profils** pour plus d'informations sur les présélections et les canaux.

Il est possible d'annuler la présélection en cliquant une seconde fois dessus et retourner à la valeur DMX nulle.

## Palette de couleur RGB

Le logiciel possède une palette de couleur RVB (RGB / CMY / Blanc / Ambre) comme présélection de couleur. La palette enregistre et restitue des couleurs personnalisées : Il faut sélectionner une case de couleur située en dessous de la palette, puis choisir une couleur à partir de la palette et sauver cette couleur grâce à la sauvegarde située en bas et à droite de la palette. Il est possible de réutiliser et modifier les couleurs personnalisées pour différent projets.

## **Palette de mouvement Pan et Tilt**

Le logiciel possède une palette de Pan et Tilt pour les mouvements X et Y des appareils. Cette palette gère aussi les micros mouvements Pan et Tilt. La palette peut sauvegarder et restituer des positions personnalisées X et Y : Il faut sélectionner une position située en dessous de la palette, puis choisir une position à partir de la palette et sauver cette position grâce à la sauvegarde située en bas et à droite de la palette. Il est possible de réutiliser et modifier les positions personnalisées pour différent projets.

Si aucun appareil n'est sélectionné dans la zone de sélection 2D, alors aucune présélection ne sera affichée et la zone restera vide.

Le mode présélection gère automatiquement les différents univers DMX. Il n'est donc pas nécessaire de passer d'un univers à un autre comme avec le mode circuit.

## **Créer des scènes et des Programmes**

Après avoir patché les appareils avec succès et après s'être familiarisé avec le logiciel en prenant en main les commandes et les contrôles, il est possible de programmer un Show DMX. Le logiciel utilise des fonctions rapides à utiliser et propose une méthode simple ainsi que des outils efficaces pour la création du show DMX. Référez vous au manuel d'utilisateur **Comment créer des scènes et des programmes** pour réaliser une superbe programmation DMX.

Il est maintenant possible de créer et mettre à jour votre Patch DMX et utiliser les contrôles (circuits ou présélections) du logiciel. Un patch exact est la base d'une bonne programmation DMX. La prochaine étape consiste à créer des scènes, des programmes et des séquences DMX avec le logiciel.

## Glossaire

**DMX512** : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

**Appareil** : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

**Canaux** : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

**Adresse** : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

**Univers** : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

**Profil** : Description générale des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

**Éditeur de Profil** : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

**Patch et éditeur de Patch** : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

**RGB / RVB** : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

**Pas** : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.



**Scène et Programme** : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

**Fondu** : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX défini par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX défini auparavant.

**Déclenchements** : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

**Intensité Dimmer** : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

**Couleur** : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

**Strobe** : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

**Glisser / déposer** : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

**Shutter** : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

**Présélection** : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

**Présélection de défaut** : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.

# **Comment créer des Profils (Librairies)**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.3)

## **Sommaire :**

P. 2	Index des images
P. 3	Ouvrir l'éditeur de Profils
P. 4	Créer un Profil
P. 4	Créer et ajouter des canaux
P. 7	Créer des présélections sur les canaux
P. 11	Sauver, charger et modifier les Profils
P. 12	Glossaire

## **Index des images :**

P. 3	Boutons Ajouter
P. 3	Onglet Appareil de l'éditeur de Profil
P. 4	Liste générale des canaux
P. 5	Exemple de canaux
P. 6	Canaux Pan et Tilt et canaux 16 bit correspondants
P. 7	Fenêtre d'édition des présélections pour le canal Gobo
P. 8	Nouvelle présélection pour le canal Shutter
P. 10	Présélection de couleur

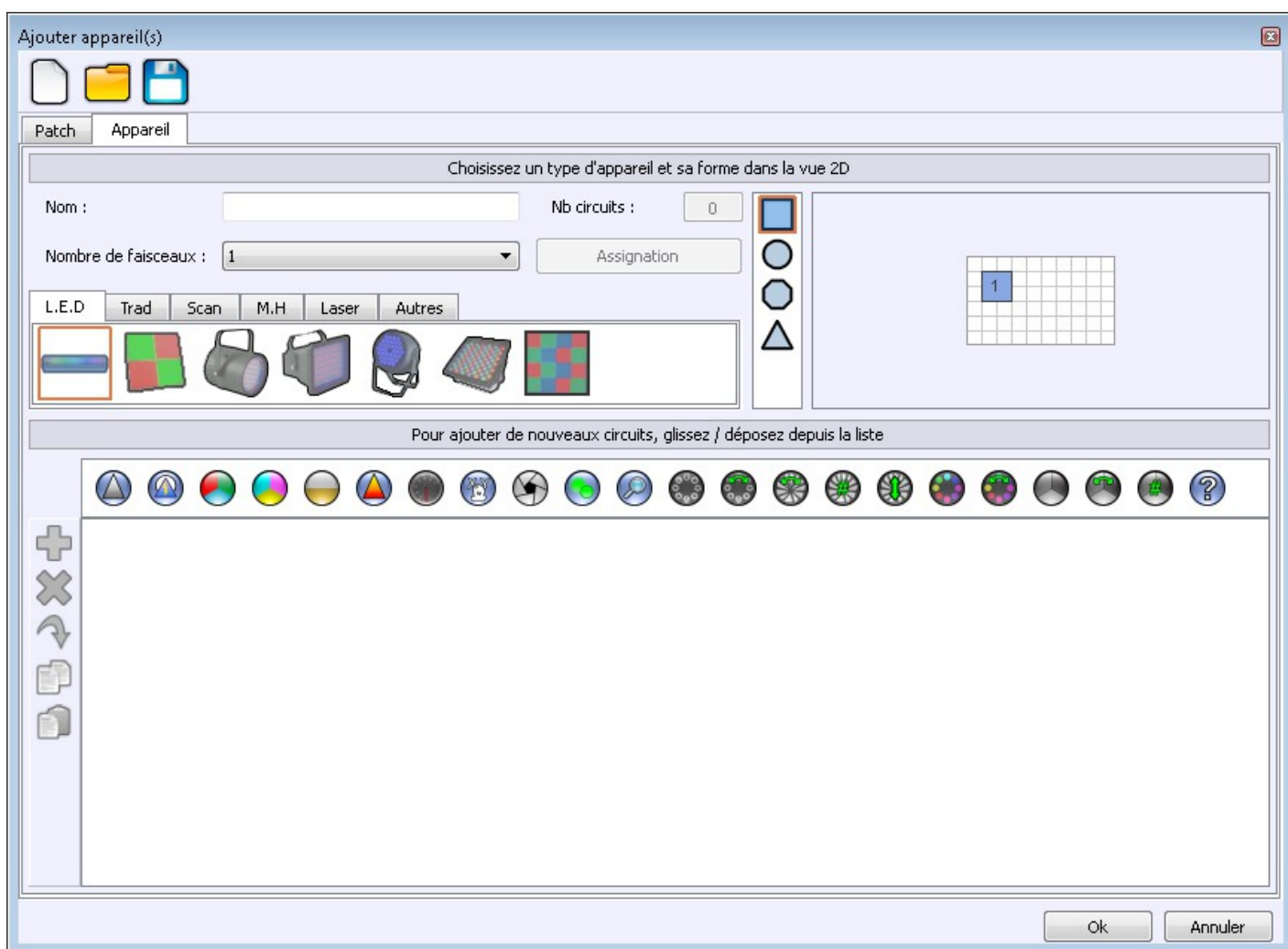
Ce chapitre décrit la méthode pour créer facilement et rapidement un Profil avec le logiciel. L'éditeur de Profil est déjà inclus dans le logiciel pour un accès rapide et il permet de créer ou corriger des Profils. Vous devez démarrer le logiciel pour accéder à l'outil de création des Profils.

## Ouvrir l'éditeur de Profils

Après ouverture du logiciel, il suffit de cliquer sur le bouton Ajouter pour ouvrir l'éditeur. La fonction Ajouter est sur le premier bouton à gauche de la barre d'outils de la zone de sélection 2D.



L'éditeur de Patch apparaît et il est possible de choisir entre l'onglet Patch ou Appareil. Sélectionnez Appareil pour utiliser l'éditeur de Profil.



*Onglet Appareil de l'éditeur de Profil*

## Créer un Profil

- ◆ Dans l'éditeur, entrez le nom de l'appareil dans le champ correspondant.
- ◆ A droite se trouve la forme de l'appareil quand celui-ci est représenté dans la zone de sélection 2D. Choisissez une forme correspondante entre le carré, le rond, le triangle ou l'hexagone pour représenter votre appareil.
- ◆ Le Nombre de Faisceaux peut être modifié en fonction de l'appareil souhaité et il se met automatiquement à jour si l'appareil possède plusieurs faisceaux de type Dimmer ou RGB.
- ◆ Dans la liste située en dessous choisissez une image représentant le type de l'appareil parmi LED, Trad (Traditionnel), Scan (Scanner), M.H. (Lyre), Laser et autres. L'image peut être représentée dans la zone de sélection 2D de l'éditeur. Sélectionnez l'image la plus proche de votre appareil afin de faciliter grandement la sélection des appareils dans le mode éditeur.

## Créer et ajouter des canaux

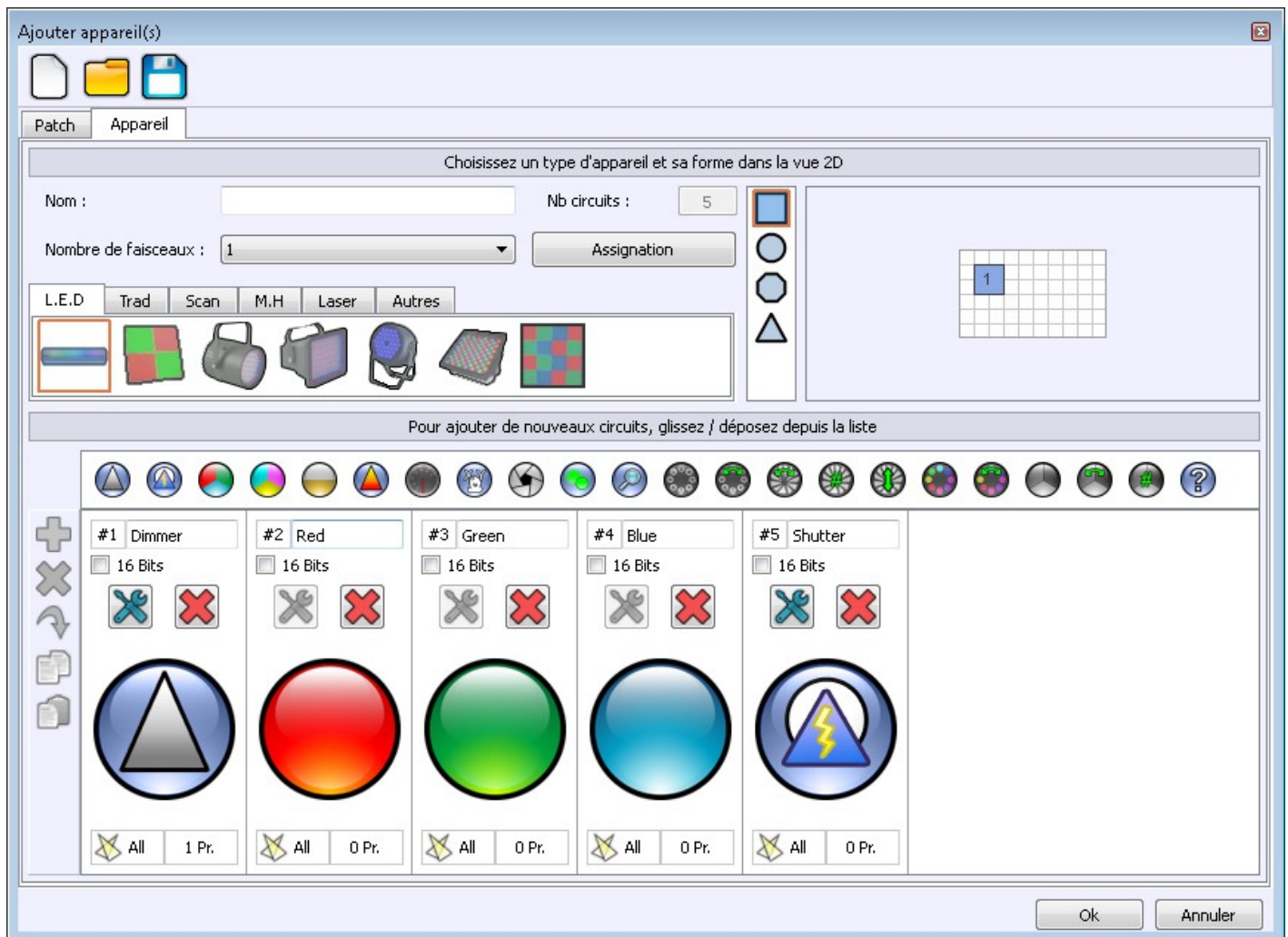
Choisissez les différents canaux que vous souhaitez ajouter à votre appareil. Déplacez et posez ces canaux à partir de la liste générale des canaux située en dessous des caractéristiques de l'appareil. Suite au dépôt, le canal apparaît dans la zone et le nombre de canaux augmente. Il est possible de modifier l'ordre des canaux simplement avec un déplacé/posé du canal vers sa nouvelle position.



*Liste générale des canaux*

Il est aussi possible d'utiliser les options situées à gauche de la zone des canaux. Vous pouvez Ajouter, Supprimer, Mettre à jour, Copier ou Coller un canal. Il est obligatoire de sélectionner les canaux avant l'utilisation de ces options.

L'exemple suivant montre le cas d'un appareil avec 1 Dimmer, 1 RGB ou RVB (Rouge, Vert, Bleu) et 1 Shutter :



*Exemple de canaux*

## Liste des canaux disponibles

La liste générale des canaux donne toutes les possibilités suivantes : DIMMER, SHUTTER, RGB, CMY, WHITE/AMBER, DIMMER COLOR, SPEED, PAN TILT, IRIS, FOCUS, ZOOM, GOBO WHEEL, GOBO WHEEL ROTATION, GOBO ROTATION, GOBO INDEX, GOBO SHAKE, COLOR WHEEL, COLOR WHEEL ROTATION, PRISM, PRISM ROTATION, PRISM INDEX, UNDEFINE.

## Canal Shutter

Ce canal est principalement utilisé pour la présélection et la fonction stroboscopique des appareils. Il peut aussi inclure une présélection et une fonction d'intensité Dimmer et de Black Out.

## 16 Bit sur les canaux

Tous les canaux peuvent être utilisés en 16 bits. La fonction 16 bits ajoute un canal supplémentaire afin d'augmenter la précision du canal de référence. Au lieu de 255 valeurs DMX sur un canal, on obtient ainsi 65535 niveaux DMX possibles pour une même fonction de l'appareil.

Sur un canal, sélectionnez l'option 16 Bits pour faire apparaître le second canal de précision. Il est possible de déplacer les canaux pour les ordonner avec un simple déplacé / collé.

Cet exemple donne les canaux Pan et Tilt en 16 bits.



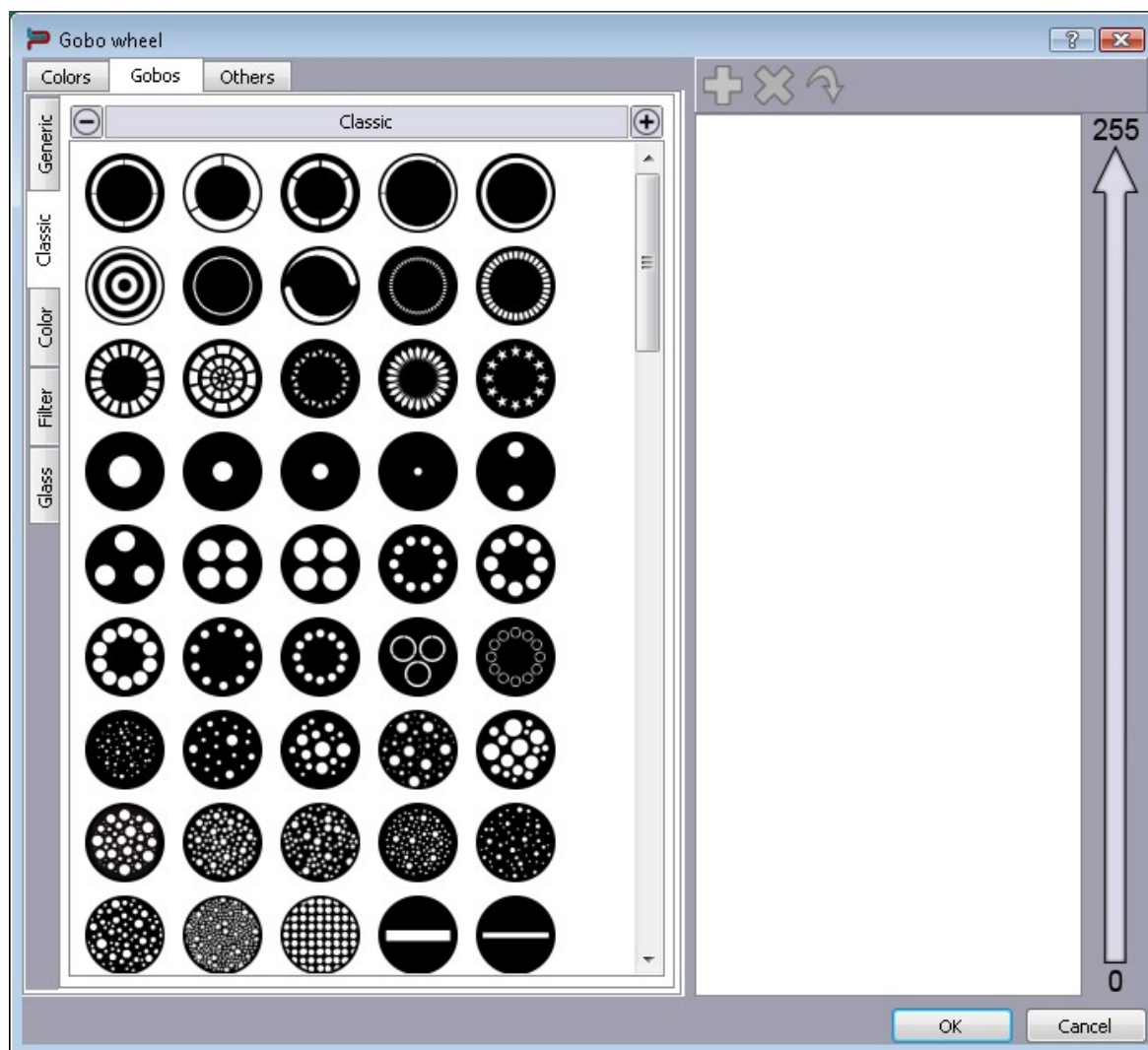
*Canaux Pan et Tilt et canaux 16 bit correspondants*

## Créer des présélections sur les canaux

Il est possible d'ajouter et de créer des présélections pour un canal. La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée sur le canal. Elles permettent d'utiliser l'intervalle dédié au preset pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

Certains canaux n'ont pas besoin de présélections, c'est le cas des canaux PAN, TILT, RGB, CMY, White/Amber. Ces canaux nécessitent une course constante de 0 à 255. Le logiciel offre des fonctions dédiées à ces canaux spécifiques, par exemple la palette de couleur ou la palette Pan et Tilt. Il suffit simplement d'ajouter ces canaux dans la liste sans ajouter de présélections.

Cliquez sur le bouton Ajouter situé en dessous de l'option 16 Bits du canal et représenté par des outils pour créer de nouvelles présélections sur le canal. La fenêtre d'édition des présélections apparaît.

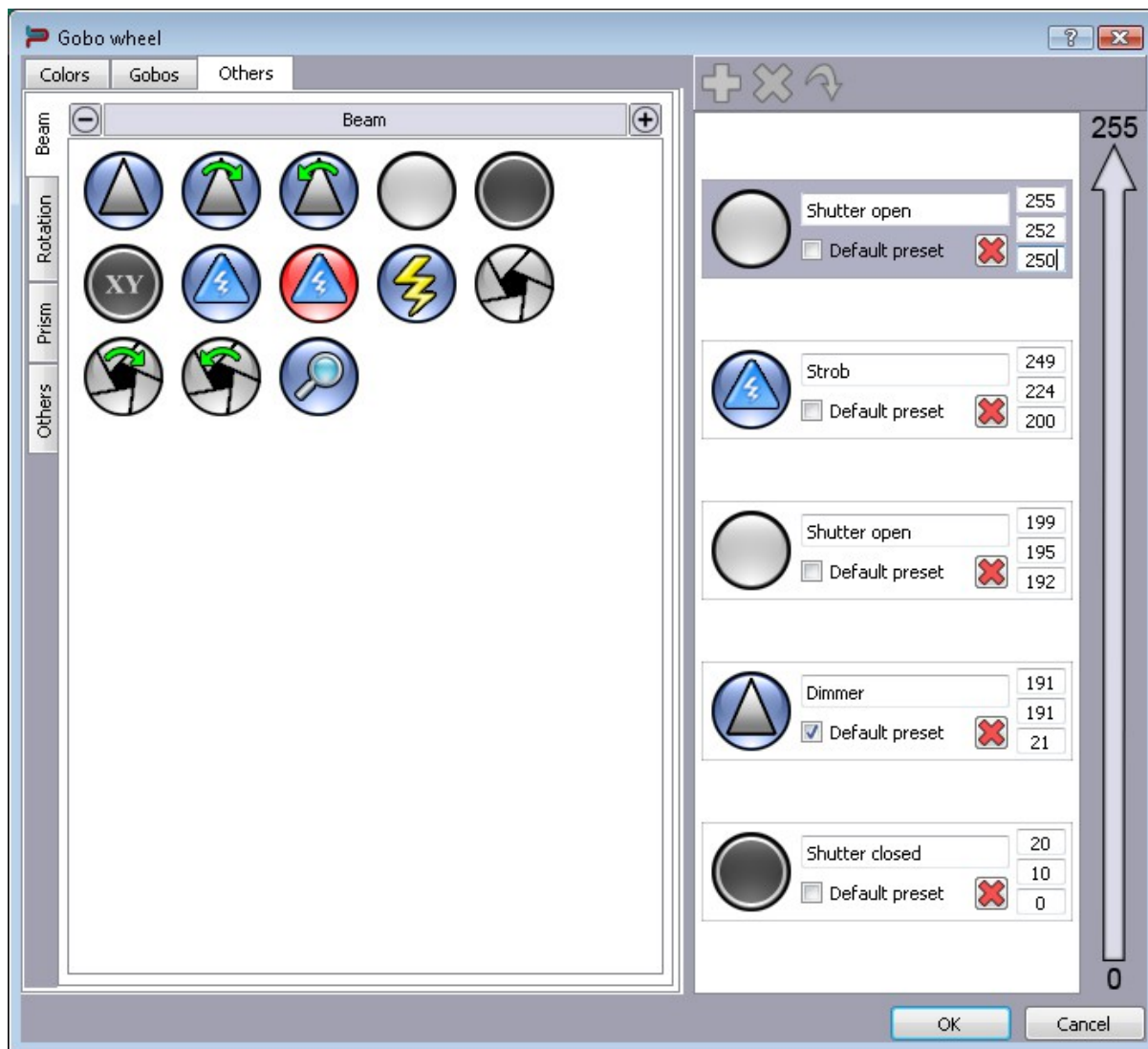


*Fenêtre d'édition des présélections pour le canal Gobo*



La fenêtre des présélections est divisée en 2 parties (droite et gauche). La section de gauche propose une multitude d'images de présélections contenues dans le logiciel. La section de droite représente la liste des présélections définies pour le canal.

Sélectionnez une famille de présélections à gauche et déplacez l'image souhaitée en glissé/collé sur la section de droite pour définir une nouvelle présélection sur le canal. La nouvelle présélection apparaît alors dans la liste de droite.



*Nouvelle présélection pour le canal Shutter*

La première présélection est positionnée en bas de la section de droite. Il est possible de changer le nom de la présélection, de choisir la valeur DMX de fin, de référence et de début et de définir une présélection par défaut pour le canal.

De bas vers le haut :

- ◆ La valeur de début est la valeur DMX à laquelle démarre la présélection.
- ◆ La valeur de fin est la valeur DMX à laquelle termine la présélection.
- ◆ La valeur de référence est la valeur à laquelle va se positionner la présélection quand elle sera utilisée et sélectionnée dans le logiciel.

## Présélection par défaut

Cochez la case Défaut pour définir la valeur de référence de la présélection comme la valeur par défaut du canal. Chaque canal ne possède qu'une seule valeur par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.

Par exemple, si vous désirez allumer le faisceau de vos appareils, vous devez mettre le Shutter sur sa position ouverte, ouvrir l'iris et augmenter l'intensité lumineuse du Dimmer. Les valeurs par défaut permettent de positionner tous les canaux à leur valeur par défaut avec un seul clic. Il est très important de bien positionner ces valeurs sur les canaux.

Vous pouvez affecter une image à une présélection existante. Choisissez la nouvelle image de référence dans la section de gauche, sélectionnez la présélection dans la section de droite et utilisez l'option Mettre à jour. Il est aussi possible d'utiliser la touche CTRL et de faire glisser l'image sur la présélection.

Continuez à ajouter des présélections dans la partie de droite pour compléter le contenu du canal et définissez correctement les valeurs DMX de début et de fin de chaque présélection. Les listes seront utilisées dans le mode éditeur du logiciel et seront affichées sur les canaux DMX de contrôle. Certaines fonctions du mode Live Board peuvent aussi utiliser certaines présélections.

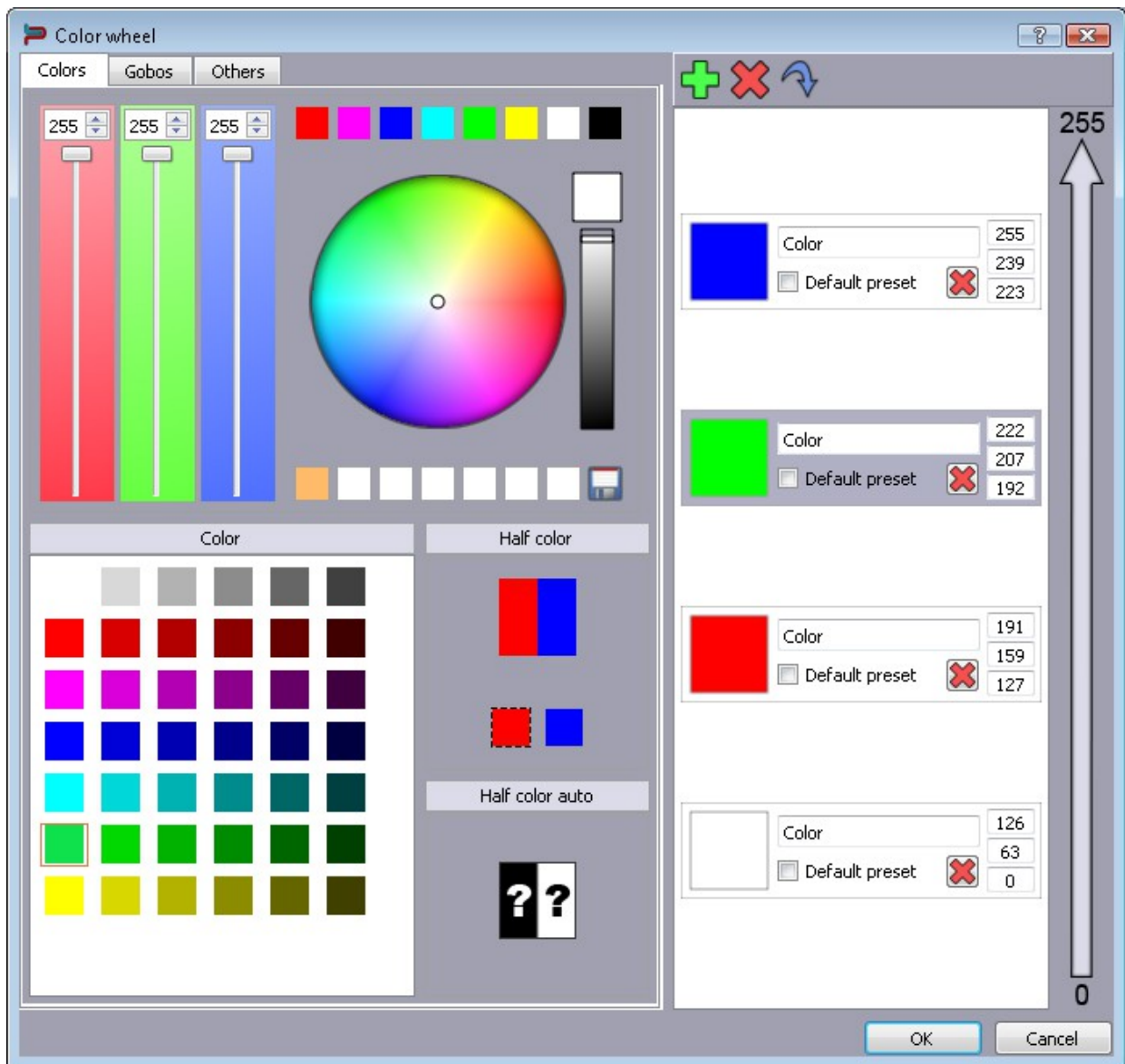
## Gobo et autres présélections

La famille Gobo est utilisée pour créer des présélections de type Gobo. Avec un canal de type Roue de Gobo, la famille Gobo s'affichera automatiquement lors de l'appel de la fenêtre des présélections.

Le logiciel donne plusieurs familles différentes qui fonctionnent pratiquement toutes comme la famille Gobo.

## La présélection couleur

Cette famille est utilisée pour créer des présélections de couleurs. Avec un canal DMX de type couleur, la famille apparaît automatiquement.



*Présélection de couleur*

En haut de la fenêtre se trouve la palette de couleur permettant de choisir les valeurs RGB / RVB (Rouge, Vert, Bleu) de la couleur.

En dessous se trouve une liste de 42 couleurs personnalisables grâce à la palette de la façon suivante :

- ◆ Sélectionnez une couleur dans la liste.
- ◆ Modifiez la couleur sélectionnée avec la palette.
- ◆ Glissez la couleur vers la liste des présélections à droite de la fenêtre.
- ◆ La nouvelle couleur apparaît dans la liste
- ◆ Modifiez le nom de la présélection et affinez les valeurs DMX de début et de fin.

## **Présélection de double couleur**

La fonction de double couleur est disponible avec la famille couleur. Il y a 2 possibilités : Demi couleur et demi couleur automatique.

Vous pouvez choisir 2 couleurs différentes avec l'option de demi couleur. Sélectionnez le carré de la première couleur et changez la couleur avec la palette et répétez l'opération avec la seconde couleur. Glissez la demie couleur dans la liste des présélections à droite de la fenêtre.

Lorsque vous glissez la demie couleur automatique sur la liste des présélections, la présélection est créée et les couleurs sont définies automatiquement en fonction des couleurs déjà présentes dans la liste. Cette option est pratique, il suffit de créer dans un premier temps toutes les couleurs pleines et ensuite d'ajouter les demi couleurs automatiques entre chacune des couleurs.

## **Sauver, charger et modifier les Profils**

3 options sont disponibles en haut de la fenêtre de l'éditeur de Profil : Créer un nouvel appareil, Ouvrir un Profil existant, Sauver le Profil d'un appareil.

Tous les fichiers des appareils sont sauvés par défaut dans le répertoire Profils du logiciel. Il est recommandé de sauver les nouveaux Profils dans le même répertoire ou de créer un dossier personnel dans ce répertoire. Il est conseillé d'effectuer une sauvegarde fréquente de vos Profils dans le cas d'une réinstallation ou d'un problème avec votre disque.

Nous invitons les utilisateurs à échanger leurs Profils et à les envoyer aux revendeurs ou au fabricant pour garder une base de donnée à jour.

## **Inclure et utiliser les Profils dans un projet**

L'appareil venant d'être créé peut être utilisé directement dans le projet. Sélectionnez l'onglet du Patch et référez vous au manuel Comment patcher un Profil DMX.

Maintenant vous pouvez créer votre propre Profil. Consultez toujours le manuel de vos appareils pour connaître les listes des présélections et utiliser l'éditeur de Profil pour personnaliser vos fichiers de Profil.

## Glossaire

**DMX512** : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

**Appareil** : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

**Canaux** : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

**Adresse** : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

**Univers** : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

**Profil** : Description générale des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

**Éditeur de Profil** : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

**Patch et éditeur de Patch** : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

**RGB / RVB** : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

**Pas** : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

**Scène et Programme** : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

**Fondu** : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX défini par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX défini auparavant.

**Déclenchements** : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

**Intensité Dimmer** : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

**Couleur** : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

**Strobe** : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

**Glissé et posé** : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

**Shutter** : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

**Présélection** : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

**Présélection de défaut** : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.

# **Comment créer des scènes et des programmes**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.1)

## **Sommaire :**

P. 3	Patch et contrôles
P. 3	Sélection graphique des appareils
P. 5	Fenêtre des Circuits et des Présélections
P. 7	Utiliser la sélection et les présélections
P. 7	Pas, Scènes, Programmes et Séquences
P. 10	Créer et sauver le contenu des scènes et des Programmes
P. 12	Créer et sauver le contenu des Pas
P. 14	Glossaire

## **Index des images :**

P. 4	Position des Profils dans la zone de sélection de l'Éditeur
P. 5	Contrôle DMX par circuits classiques
P. 6	Contrôle par Présélections DMX
P. 8	Liste des Scènes et des Pas
P. 10	Barre d'options des scènes et des programmes
P. 11	Configuration des scènes et des programmes
P. 12	Barre d'options des Pas



Ce chapitre décrit comment créer simplement et facilement des Pas, des Scènes et des Programmes avec le logiciel.

Les Pas, les Scènes et les Programmes sont la base de la programmation DMX. Il est impératif de comprendre leur sens, leur fonctionnement et leur utilité avant de commencer la programmation du show.

Avant de créer des Pas, des Scènes ou des Programmes, il faut démarrer le logiciel et appliquer un Patch DMX de Profils. Référez vous aux manuels **Comment créer des Profils** et **Comment Patcher les profils** pour connaître la marche à suivre des étapes initiales.

## **Patch et contrôles**

Une bonne programmation démarre toujours avec un bon Patch. Un bon patch démarre toujours avec de bons Profils. Vérifiez l'exactitude des Profils et la correspondance des canaux et des fonctions avec l'appareil lui même. Vérifiez ensuite l'exactitude et la correspondance des adresses DMX du Patch.

Référez vous aux manuels **Comment créer des Profils** et **Comment Patcher les profils** pour effectuer correctement ces 2 étapes importantes.

Lorsque le Patch est fait, il est nécessaire de tester son exactitude ainsi que les commandes de contrôles proposées par le logiciel.

## **Sélection graphique des appareils**

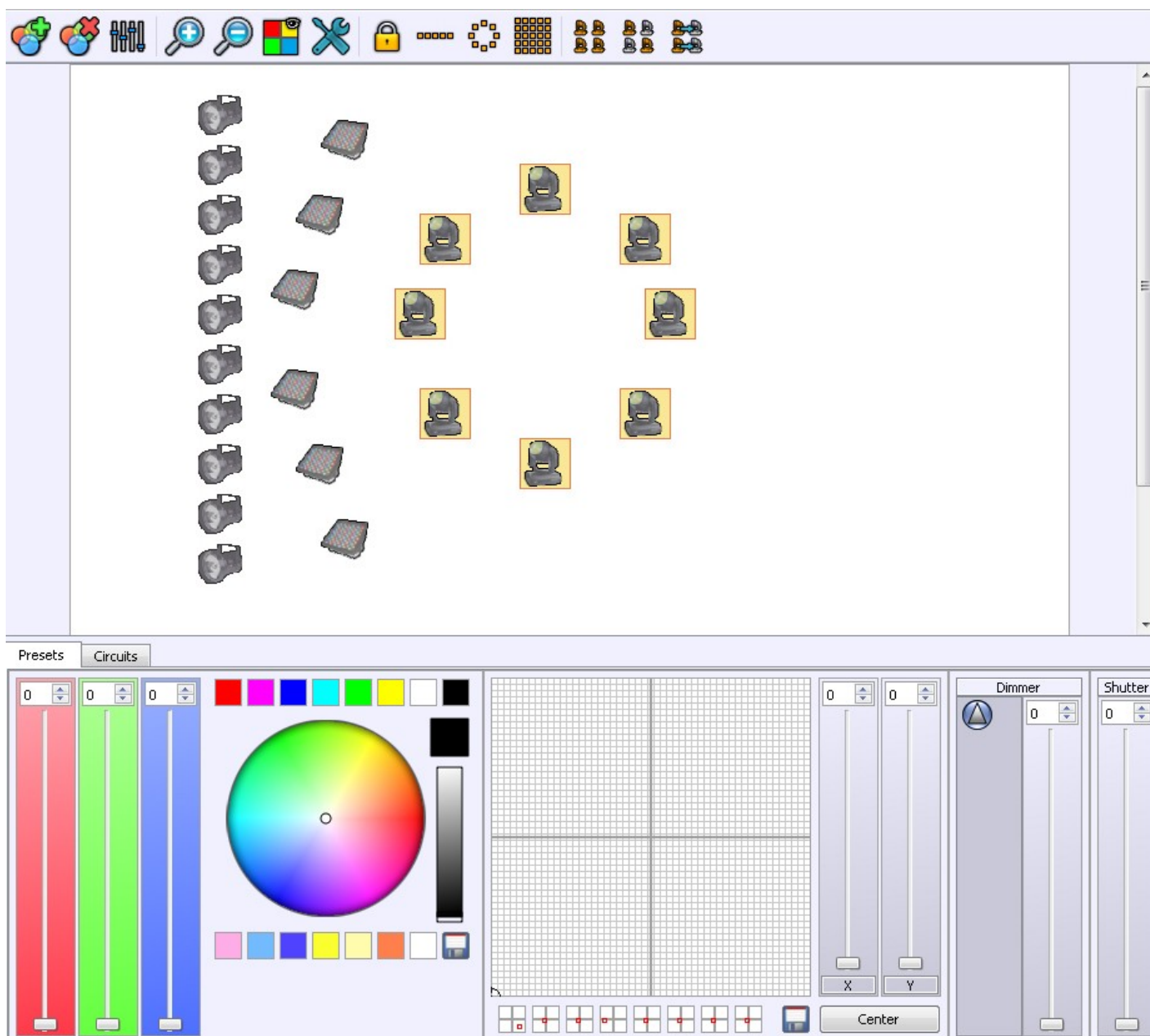
Dans la zone de sélection 2D, il est possible de sélectionner les appareils à partir de leur représentation graphique sous forme d'image ou de forme géométrique. Cliquer sur un appareil ou sur plusieurs appareils pour les sélectionner. Il est possible de sélectionner plusieurs appareils en maintenant le clique et déplaçant la souris sur plusieurs Profils.

Lorsqu'un appareil est sélectionné, l'ensemble de ses canaux et de ses présélections sont alors affichés dans la zone des Preset (Présélections) en dessous de la zone de sélection graphique 2D. Il est possible d'apercevoir les canaux qui ont été définis auparavant avec l'éditeur de Profils.

Lorsque 2 appareils avec un Profil différent ou plus sont sélectionnés, le logiciel affichera seulement les fonctions communes et identiques. C'est le cas des fonctions RVB (RGB), RVBB-A (RGBW-A), CMY, Pan Tilt, Intensité Dimmer, le focus, le zoom et l'iris. Par exemple avec 2 appareils différents sélectionnés avec 1 intensité Dimmer et du Pan/Tilt, le logiciel affichera la palette Pan/Tilt et la présélection d'intensité Dimmer. Si seul un des appareils possède la fonction RVB (RGB) alors celle ci ne sera pas affichée.

Il est possible de supprimer la sélection des appareils en cliquant sur une partie neutre de la zone de sélection. Lorsque la position des appareils est figée la suppression de la sélection peut s'effectuer en cliquant une autre fois sur l'appareil.

Les niveaux DMX et les valeurs des présélections sont actifs uniquement sur les appareils sélectionnés. Vérifiez toujours si les bons appareils sont sélectionnés correctement avant de programmer un Pas ou une scène et envoyer des valeurs DMX à vos appareils.



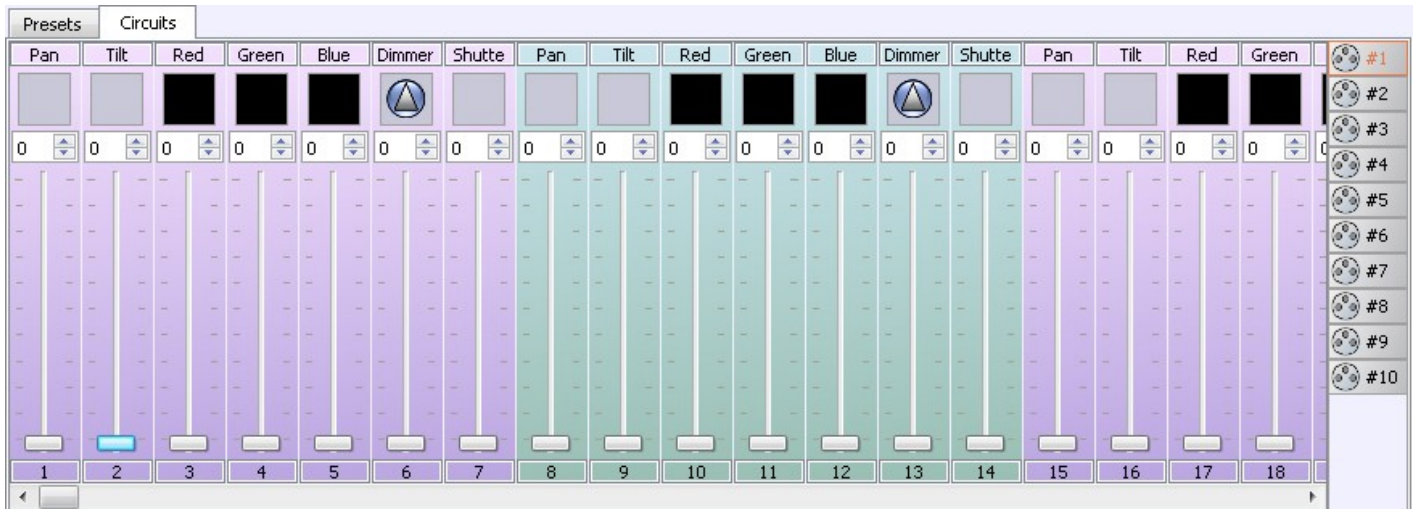
*Position des Profils dans la zone de sélection de l'Éditeur*

## Fenêtre des Circuits et des Présélections

En dessous de la zone de sélection 2D des appareils se trouvent 2 types de contrôles possibles.

### Mode Circuit

Le premier mode est le mode circuit, il utilise des curseurs classiques pour chacun des circuits DMX. Les circuits sont représentés sous la forme d'une table de 512 canaux DMX par univers.



*Contrôle DMX par circuits classiques*

### Circuits

Il est possible de cliquer n'importe où sur la course du circuit pour affecter directement la valeur DMX associée. La valeur est affichée au dessus du circuit, dans le champs d'affichage dédié. Il est possible d'ajuster la valeur avec précision grâce aux flèches du champs et grâce à la molette de votre souris.

Le nom du circuit définit avec l'éditeur de Profils se trouve en haut du circuit.

Le logiciel propose 3 couleurs de circuit, gris pour les canaux neutre et non associés à un Profil, et 2 autres couleurs pour distinguer les circuit associés à des appareils et distinguer les appareils pairs et impairs.

### Présélections

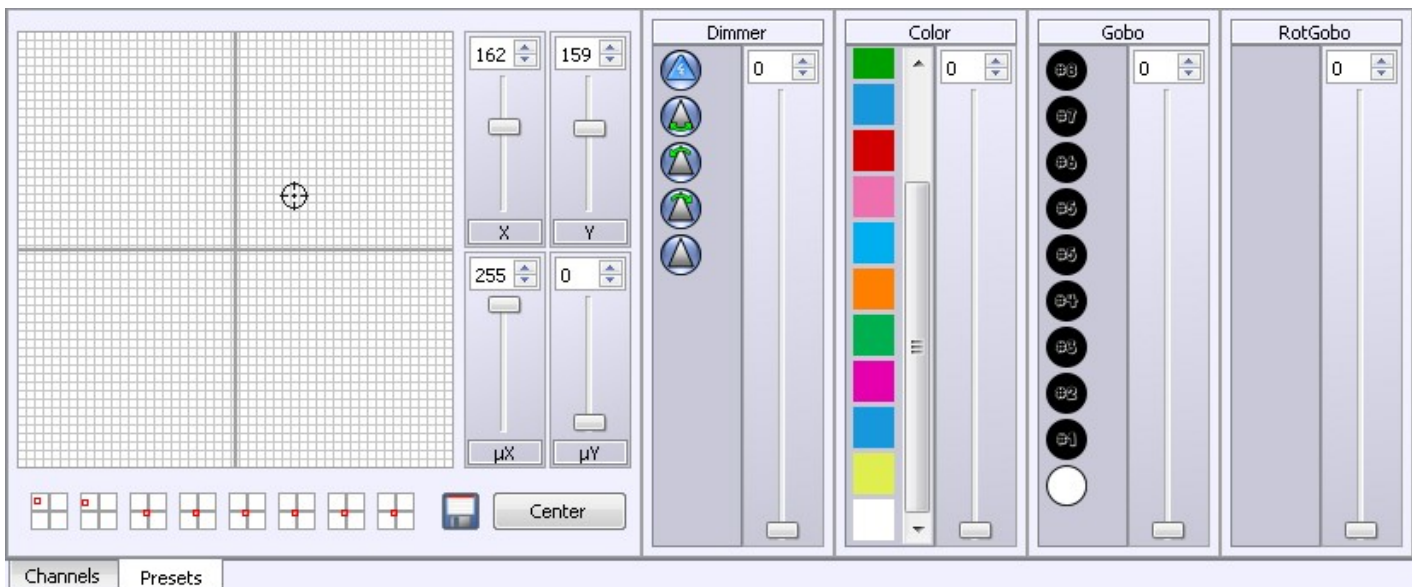
Au dessus des champs se trouve l'image de la présélection utilisée sur le circuit. Avec un clique droit dessus, il est possible d'afficher la liste des présélections dédiées au circuit. Lorsque la présélection est choisie, la valeur DMX par défaut associée est affectée instantanément au circuit. Une liste complète et précise de présélection est la base d'une bonne programmation DMX.

## Univers DMX

Complètement à droite des circuits se trouve la liste des univers DMX. Il est possible de passer d'un univers DMX à l'autre en sélectionnant l'un d'entre eux. Vous accédez aux 512 canaux associés à cet univers DMX.

## Mode Présélection

Le deuxième mode de contrôle, le plus important, est le mode par présélection (mode Preset). C'est le mode par défaut utilisé par le logiciel. Il utilise des circuits et affiche directement les présélections ainsi que des fonctions puissantes comme la palette de couleur ou Pan et Tilt. Si aucun appareil n'est sélectionné, alors aucune présélection n'est affichée et la zone reste vide.



*Contrôle par Présélections DMX*

Le logiciel affiche toutes les présélections du Profil. Chaque canal possède un curseur principale et une liste de présélection située à gauche du curseur associé. Chaque présélection a une valeur par défaut, cette valeur est instantanément appliquée au circuit dès sa sélection. Lorsque la présélection est sélectionnée et active, le curseur peut faire varier la valeur DMX entre la valeur maximale et minimal de la présélection (référez vous au manuel **Comment créer des Profils**). Il est possible d'annuler la présélection et revenir au niveau DMX nulle en cliquant dessus une second foi.

## Palette de couleur RVB et CMJ

Le logiciel dispose d'une palette de couleur pour les canaux de type RVB (RGB) et CMJ (CMY). La palette peut sauver des couleurs personnalisées de la façon suivante : il faut d'abord sélectionner un carré de couleur neutre situé en dessous de la palette, ensuite choisir sa couleur grâce à la palette et finir en sauvant la couleur avec l'option de sauvegarde située à droite. Il est ensuite possible de rappeler à tous moment la couleur personnalisée.

## **Palette de Pan et Tilt**

Le logiciel possède aussi une palette Pan et Tilt dédiée au mouvement gauche, droite, haut et bas des appareils de type Lyre ou Scanner. La palette peut sauver et rappeler des positions XY personnalisées de la même façon que la palette de couleur.

## **Univers DMX**

Le mode de présélection est très intéressant car il gère automatiquement les univers DMX. Il n'est pas nécessaire de passer d'un univers DMX à un autre comme avec le mode circuit pour contrôler plusieurs canaux situés sur différents univers. La sélection des profils prend en compte la gestion des univers automatiquement.

### **Utiliser la sélection et les présélections**

En sélectionnant les appareils dans la zone de sélection du logiciel et en utilisant les présélections et leur valeur DMX associées, on aperçoit les niveaux DMX changer et les appareils réagir. La communication DMX est alors effective et le logiciel communique avec les éclairages. Il est intéressant d'utiliser rapidement les présélections pour effectuer un test de fonctionnement des éclairages.

Maintenant que tout fonctionne correctement et que vous vous êtes familiarisé avec les commandes du logiciel (sélections et contrôles), il est possible de commencer la programmation DMX avec la création de Pas, de scènes et de programmes DMX pour le show.

### **Pas, Scènes, Programmes et Séquences**

Avant de continuer à lire ce manuel, il est important de bien définir le sens des termes utilisés par la suite. Le logiciel utilise des Pas, des Scènes, des Programmes mais ils peuvent aussi être appelés Cues, Scènes et Programmes. Voici plusieurs explications.

Scènes		Programmes				
Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	SC	LB
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 2	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 4	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 06s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 5	00m 00s 000	1 Boucles	Suivant	00m 10s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 6	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 7	00m 00s 000	5 Boucles	Scene 1	00m 15s 000		<input checked="" type="checkbox"/>

	Temps de fondu	Temps d'attente
<b>1</b>	00m 00s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000
5	00m 00s 000	00m 01s 000
6	00m 00s 000	00m 01s 000

*Liste des Scènes et des Pas*

## Pas

Un Pas est une mémoire DMX pouvant enregistrer un état DMX fixe par canal. Chaque Pas peut enregistrer 512 canaux par univers DMX. Un Pas inclut nécessairement un temps d'attente et un temps de fondu. Le temps d'attente est une durée pendant laquelle le niveau DMX est maintenu sur l'état courant du Pas. Le temps de fondu est la durée nécessaire pour que le niveau DMX atteigne l'état courant DMX du Pas. Le temps de fondu nécessite un état DMX antérieur pour effectuer une transition progressive.

Il est possible de combiner plusieurs Pas successifs les uns après les autres et de créer ainsi une liste de Pas. Certaines consoles DMX traditionnelles utilisent le terme Scène ou Cues pour définir les Pas du logiciel. Mais les fonctions sont identiques.



## Scènes

Une scène est une liste de Pas. Elle contient une suite de Pas qui sont joués consécutivement. Les scènes ont une fonction différente des Pas, elle n'enregistre pas de niveaux DMX et elle doivent contenir au moins un Pas obligatoirement pour être effective. En réalité, lorsque l'on joue une scène, on joue les pas contenu dans celle ci.

Une scène peut boucler sur elle même et effectuer un saut en fin de boucle vers une autre scène. Chaque scène possède un temps de montée (Fondu croisé) afin de préparer la venue de la scène et effectuer des transitions DMX propres. Il n'est possible de jouer qu'une seule scène à la fois. Certaines consoles DMX traditionnelles utilisent le terme Programme pour définir une Scène du logiciel. Mais les fonctions sont identiques.

## Programmes

Dans le logiciel, un programme a les même propriétés qu'une scène à la différence prêt que l'on peut jouer plusieurs programmes simultanément et qu'ils ne peuvent pas effectuer de sauts automatiques vers un autre programme. Les programmes permettent également de ne programmer que certains canaux DMX et de prendre par exemple la priorité sur la couleur uniquement.

Les circuits deviennent « actifs » automatiquement dès qu'un niveau DMX a été modifié. Il est toutefois possible de les définir manuellement depuis la fenêtre des circuits ou depuis les présélections grâce aux boutons ON/OFF.

Les programmes sont toujours prioritaires sur les scènes. Si 2 programmes jouent sur des circuits identiques, la priorité est donnée au dernier programme démarré (LTP).

## Séquences

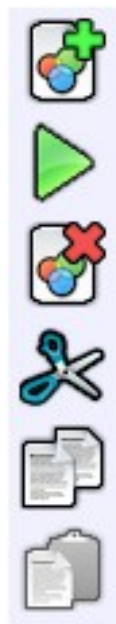
Une séquence est l'organisation d'une suite de scènes jouées et déclenchées consécutivement.

## Créer et sauver le contenu des scènes et des Programmes

La liste des scènes et des programmes est située en haut et à gauche de l'écran et est représentée par 2 onglets différents. Les options des scènes et des programmes sont situées à droite de chaque liste et permettent dans l'ordre suivant :

- D'ajouter une nouvelle scène au projet à la suite de la scène courante.
- De jouer ou d'arrêter la scène sélectionnée. Les Pas sont joués et les couleurs ainsi que les intensités Dimmer seront affichées sur la zone de sélection 2D.
- De supprimer la scène courante définitivement.
- De couper la scène courante. La scène est supprimée définitivement du projet mais peut être ensuite ajoutée avec la fonction Coller.
- De copier le contenu de la scène courante.
- De coller la scène et son contenu à la suite de la scène courante.

Il est possible de déplacer et glisser une scène ailleurs dans la liste des scènes et réorganiser l'ordre des scènes.



*Barre d'options des scènes et des programmes*






Les options des Scènes peuvent être configurées suivant les paramètres :

- Changer le nom de la scène en double cliquant dessus.
- Changer le temps de fondu de montée de la Scène en double cliquant dessus. Les canaux DMX vont atteindre les niveaux DMX du premier pas de la scène suivant la durée indiquée.
- Modifier le nombre de boucle. La Scène boucle toujours par défaut, mais en affectant un nombre de boucle, la Scène s'arrête ou passe à une autre Scène à la fin de la dernière boucle.
- Modifier le saut de Scène. Le champs vide indique que la Scène s'arrêtera en fin de boucle, sauf si celle-ci boucle toujours. Suivant indique que la Scène passera à la Scène suivante après le nombre de boucle effectué. Le nom d'une



Scène indique que la Scène courante passera à cette Scène directement. Les Programmes ne possèdent pas de saut.

- La durée totale de la Scène. Elle prend en compte le nombre de boucles.
- SC pour active une touche du clavier et l'activer pour déclencher la Scène dans le mode Live Board. Les Scènes ne peuvent pas partager la même touche, par contre les Programmes peuvent utiliser plusieurs fois la même touche pour déclencher plusieurs programmes en même temps.
- LB pour afficher ou non la Scène ou le Programme dans le mode Live Board (LB).

● Scènes		● Programmes					
Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	SC	LB	
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 2	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 3	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 4	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 5	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 6	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 7	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	
Scene 8	00m 00s 000	Boucle toujours		00m 00s 000		<input checked="" type="checkbox"/>	

*Configuration des scènes et des programmes*

Les modifications effectuées dans les champs sont actives immédiatement. Il est important de sauvegarder votre show régulièrement. L'ajout de Scène, la création du contenu des Pas et le choix des options sont très facile.

## Créer et sauver le contenu des Pas

Les Pas enregistrent les valeurs DMX, ils correspondent au contenu DMX de la Scène. Il est possible d'avoir 1 seul Pas pour une Scène statique ou plusieurs Pas pour une Scène dynamique. Les Pas réagissent et leur contenu est modifié en fonction de la sélection des Profils (dans la zone de sélection) et des contrôles par circuits et présélections. Chaque modification a une conséquence sur le contenu d'un Pas.

La liste des Pas se situe en dessous de la liste des Scènes. Les options des Pas sont situées à droite de la liste et permettent dans l'ordre suivant :

- Ajouter un nouveau Pas à la suite du Pas courant. Le contenu du nouveau Pas est le même contenu DMX que le Pas de référence.
- Modifier le temps de fondu et d'attente des pas sélectionnés. Il est aussi possible de double cliquer sur les champs pour modifier ces temps.
- Supprimer définitivement les Pas sélectionnés.
- Couper les Pas sélectionnés et le supprimer définitivement de la liste.
- Copier les pas sélectionner et ajouter leur contenu dans la mémoire du logiciel.
- Coller les Pas mis en mémoire du logiciel.



*Barre d'options des Pas*

La création du contenu des Scènes à partir des Pas est très conviviale. Il suffit d'ajouter un Pas, sélectionner les appareils dans la zone de sélection 2D et de choisir les valeurs DMX souhaitées à partir des circuit et des présélections. On aperçoit directement le résultat sur les appareils. Ensuite il suffit de choisir les durées des effets avec les temps de fondu et d'attente. Ce procédé doit être répété pour chaque nouveaux pas.

Il est possible de jouer la Scène et la liste de Pas réalisé avec l'option Jouer située dans les options des Scènes. Une simulation des couleurs et de l'intensité sera faite dans la zone de sélection du logiciel.

## Sélection multiple des Pas

La sélection multiple est possible dans la liste des Pas grâce à la souris et aux touches clavier CTRL et SHIFT (CTRL + A). Les modifications DMX sont affectées directement à l'ensemble des Pas sélectionnés (Il en est de même avec la sélection multiple des Profils d'appareils). Cette fonctionnalité est très pratique, par exemple si l'on souhaite ajuster le Focus d'un appareil sur l'ensemble de la scène existante, il suffit de sélectionner les appareils à modifier, sélectionner l'ensemble des Pas et modifier le Focus à partir des Présélections et des curseurs de la zone de contrôle. Les nouveaux niveaux DMX seront appliqués automatiquement aux pas sélectionnés et cela en quelques secondes.

Ce manuel contient les bases nécessaires à la création et à la programmation d'un show DMX. Chaque show est unique et peut être programmé différemment suivant une autre méthode.

Le logiciel est l'outil parfait pour réaliser un show DMX rapidement car il gère l'ensemble des manipulations DMX simplement. Il vous est maintenant possible d'utiliser le logiciel pour créer vos Scènes et vos Programmes Pas à Pas et réaliser votre propre show DMX.

Il est possible de créer des scènes avec des effets impressionnants grâce au générateur d'effets et de Scènes proposé par le logiciel. Ce générateur d'effet est inclus dans le logiciel et offre la possibilité de créer très rapidement des effets visuels. Référez vous au manuel **Comment utiliser le générateur d'effets** pour tout connaître à propos de cet outil.

## Glossaire

**DMX512** : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

**Appareil** : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

**Canaux** : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

**Adresse** : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

**Univers** : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

**Profil** : Description générale des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

**Éditeur de Profil** : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

**Patch et éditeur de Patch** : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

**RGB / RVB** : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

**Pas** : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

**Scène et Programme** : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

**Fondu** : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX définis par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX définis auparavant.

**Déclenchements** : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

**Intensité Dimmer** : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

**Couleur** : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

**Strobe** : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

**Glissé et posé** : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

**Shutter** : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

**Présélection** : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

**Présélection de défaut** : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.

# **Comment utiliser le mode Live Board**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.1)

## **Sommaire:**

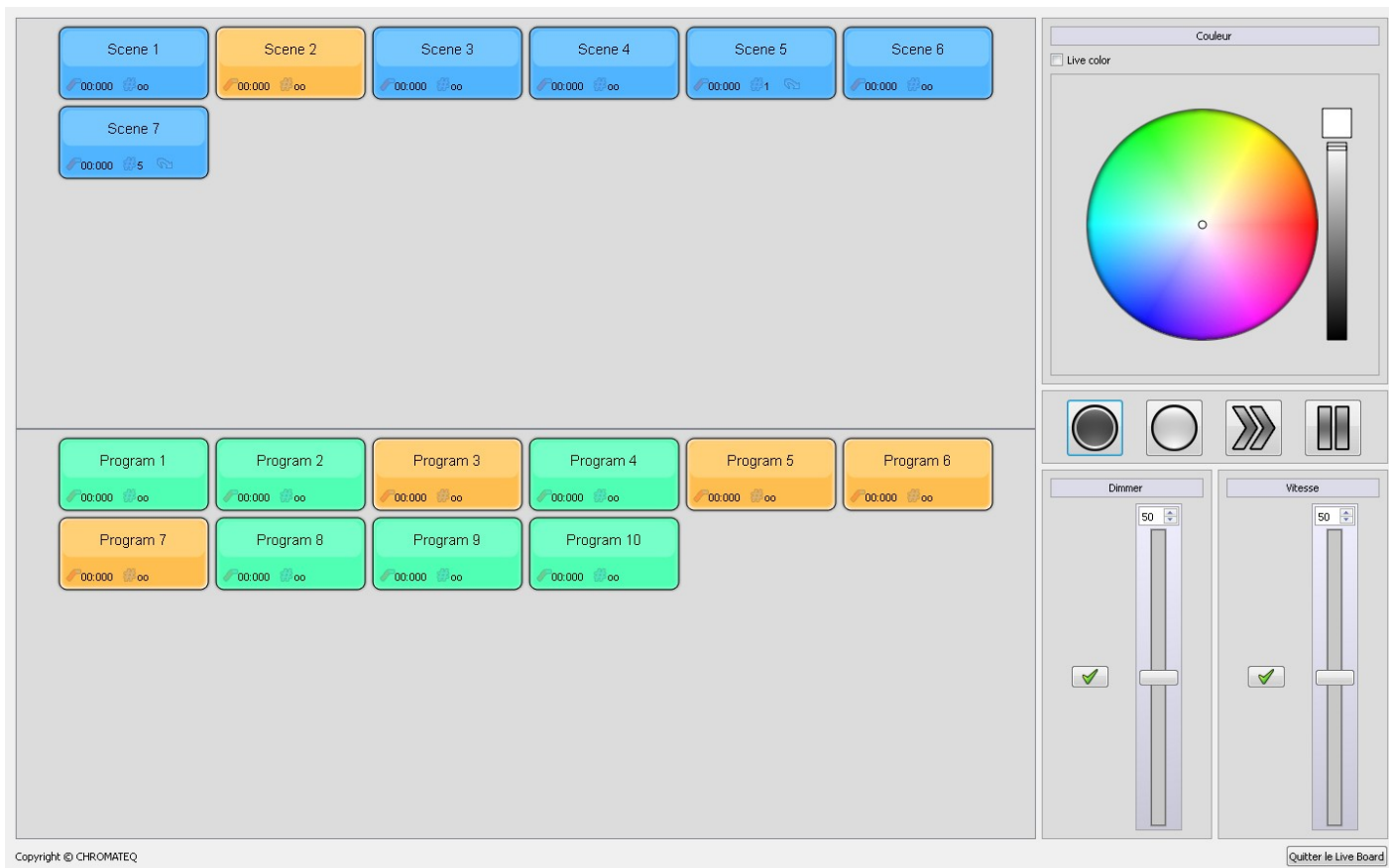
P. 3	Boutons de Scènes, de Programmes et les Séquences
P. 4	Palette de couleurs RVB B/A CMY (RGB W/A, CMW)
P. 5	Commandes du mode Live Board
P. 5	Le contrôle de l'intensité Dimmer et de la vitesse
P. 6	Les options de Live Board
P. 7	Glossaire

## **Indexe des images:**

P. 3	Le mode Live Board
P. 4	Palette de couleurs RVB W/A
P. 5	Commandes standard du mode Live Board
P. 6	Curseurs d'intensité et vitesse

Ce chapitre décrit comment utiliser le mode Live Board rapidement pour déclencher des Scènes, des Programmes et des Séquences et comment utiliser les commandes du mode Live Board.

Quand l'ensemble de vos Pas, de vos Scènes et de vos Programmes sont créés et configurés à partir du mode éditeur, il est possible de les jouer et de les déclencher directement à partir du mode Live Board. Ce mode donne aussi plusieurs fonctions de base comme une palette de couleurs, l'extinction des appareils, l'allumage des appareils, la pause, le saut vers la scène suivante, le réglage de l'intensité générale et la vitesse générale. Référez vous au manuel **Comment créer les Scènes et les Programmes** pour connaître les méthodes de création.



*Le mode Live Board*

## **Boutons de Scènes, de Programmes et les Séquences**

Dans le mode Live Board les Scènes et les Programmes sont représentés par un bouton. On aperçoit la liste des Scènes et des Programmes actifs qui ont été programmés dans le mode Éditeur. L'ordre d'affichage respecte celui défini dans le mode Éditeur.

Les boutons indiquent :

- Le nom de la Scène ou du Programme.
- Le temps de fondu de déclenchement
- Le nombre de boucle et de répétition
- Le saut vers une autre scène (option non active pour les Programmes)
- La touche raccourcis du clavier pour déclencher le bouton



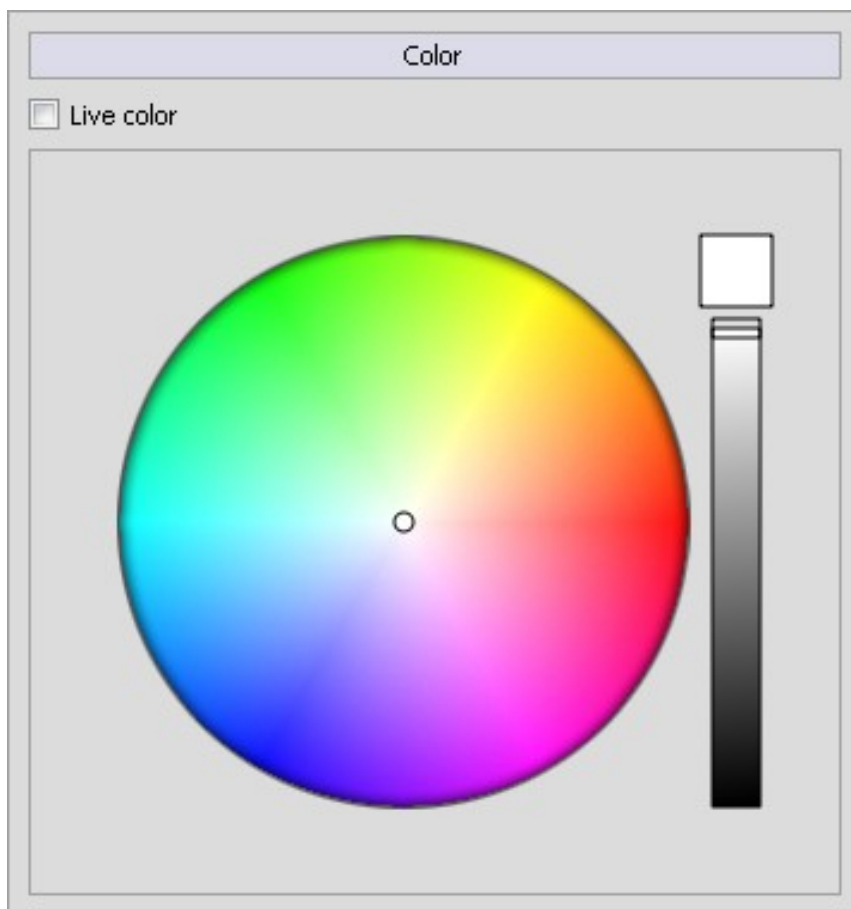
Un clique gauche sur un bouton le déclenche et démarre la Scène ou le Programme. Il suffit de cliquer sur un autre bouton de scène pour jouer quelque chose d'autre. Le logiciel peut jouer 1 seule Scène à la fois comme avec le mode autonome mais il peut déclencher plusieurs Programmes simultanément avec l'ordinateur.

Dans le mode Live Board, tout comme dans le mode Éditeur, chaque Scène joue le nombre de boucles et exécute les sauts vers une autre scène. Il est donc possible de laisser le logiciel jouer une Séquence lumineuse complète.

Une Séquence est une suite de Scènes qui sont jouées automatiquement dans un ordre spécifique. Une Séquence est créée en paramétrant le nombre de boucles et les sauts des Scènes avec le mode Éditeur. Il suffit de déclencher la première Scène de la Séquence pour jouer la totalité de la Séquence.

### **Palette de couleurs RVB B/A CMY (RGB W/A, CMW)**

Tout en jouant une Scène, il est possible d'utiliser la palette de couleurs située en haut et à droite de l'écran pour changer la couleur des éclairages RGB. Cliquez dans la zone de couleur pour définir la nouvelle couleur. La palette de couleurs contrôle uniquement les couleurs Rouge, Vertes, Bleu, blanc et ambre pour les appareils possédant cette fonctionnalité.



*Palette de couleurs RVB W/A*

La palette de couleurs modifie les couleurs des appareils actifs et utilisés uniquement dans la Scène courante. Les appareils sont activés dans une Scène lorsque leur états DMX ont été modifiés avec le mode Éditeur.

La palette de couleur gère aussi le blanc et le ambre automatiquement grâce à un curseur supplémentaire situé à gauche de la palette et permettant de modifier l'intensité.

Il est possible d'annuler la couleur en dé-sélectionnant la case de Couleur Live.

### **Commandes du mode Live Board**

Le logiciel donne les fonctions de base suivantes :

- La fermeture générale des faisceaux lumineux.
- L'ouverture générale des faisceaux lumineux. Les appareils RGB prennent leur niveau DMX maximum.
- Passer à la scène suivante.
- Pause générale permettant de geler la scène et les programmes sur leur état DMX courant.



*Commandes standard du mode Live Board*

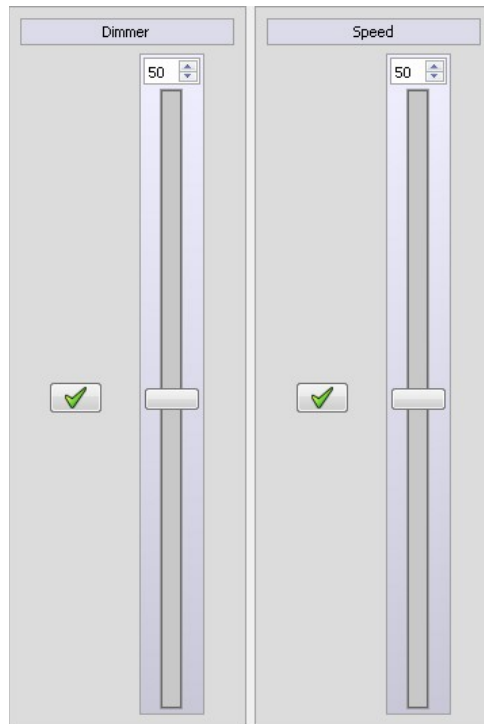
Il est possible d'utiliser ces fonctions à tout moment.

### **Le contrôle de l'intensité Dimmer et de la vitesse**

Le logiciel dispose de 2 curseurs situés en bas et à droite de la fenêtre. La position centrale des curseur est la valeur par défaut. Les valeurs augmentent en déplaçant le curseur vers le haut et diminuent en déplaçant le curseur vers la bas.

Le curseur de gauche gère l'intensité lumineuse générale Dimmer ainsi que l'intensité des canaux RVB (RGB) pour les canaux actifs. Il arrive que les intensités soient déjà à leur maximum dans une scène, donc l'augmentation du Dimmer n'a aucune conséquence. L'intensité peut aussi être utilisé avec la fonction d'ouverture générale des faisceaux.

Le curseur de droite gère la vitesse générale. Déplacez le curseur pour accélérer ou décélérer la vitesse générale du show. Les vitesses des scènes et des programmes sont gérées par le curseur.



*Curseurs d'intensité et vitesse*

## **Les options de Live Board**

Il est possible de configurer les différentes options du mode Live Board. Par exemple afficher ou cacher les commandes du mode Live Board, verrouiller le mode avec un mot de passe pour éviter à l'utilisateur d'accéder au mode Éditeur et de modifier le show involontairement. Pour plus d'informations, référez vous au manuel **Comment Utiliser les Fonctions Avancées**.

Avec ce manuel vous pouvez maintenant déclencher et jouer des Scènes et des Programmes et laisser le logiciel en mode Live Board à un autre utilisateur. Le Live board est très simple à utiliser et peut être utilisé avec un écran tactile. Ainsi un novice peut très facilement prendre en main le mode Live Board.

## Glossaire

**DMX512** : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

**Appareil** : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

**Canaux** : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

**Adresse** : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

**Univers** : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

**Profil** : Description générale des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

**Éditeur de Profil** : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

**Patch et éditeur de Patch** : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

**RGB / RVB** : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

**Pas** : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

**Scène et Programme** : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

**Fondu** : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX définis par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX définis auparavant.

**Déclenchements** : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

**Intensité Dimmer** : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

**Couleur** : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

**Strobe** : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

**Glissé et posé** : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

**Shutter** : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

**Présélection** : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

**Présélection de défaut** : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.

# **Comment sauvegarder les scènes en mémoire**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.0)

## **Sommaire :**

P. 3	Introduction
P. 3	Préparation des scènes avec le Mode Éditeur
P. 3	Ouverture du Mode Autonome
P. 4	Description du Mode Autonome
P. 5	Paramètres autonomes des Interfaces connectées
P. 6	Paramètres autonomes des Scènes
P. 7	Descriptions des différents paramètres autonomes avancés
P. 9	Scénarios possibles des déclenchements horaires
P. 13	Mise à jour de l'horloge de l'interface
P. 14	Récapitulatif des types de déclenchements possibles
P. 14	Représentation temporelle des déclenchements horaires
P. 15	Écriture et mise à jour de la mémoire autonome
P. 16	Interfaces 512 ou 1024 canaux DMX simples
P. 17	Interfaces 512 et 1024 canaux DMX autonomes

## **Index des images :**

P. 3	Barre d'outils principale
P. 4	Fenêtre du Mode Autonome
P. 5	Paramètres Autonomes des interfaces
P. 6	Paramètres Autonomes des Scènes
P. 13	Réglage de l'horloge de l'interface
P. 14	Ligne de temps et simulation horaire
P. 15	Liste des scènes et écriture mémoire



Ce chapitre décrit la méthode pour écrire facilement et rapidement les scènes et leur contenu dans la mémoire interne de l'interface autonome. Le logiciel possède un mode autonome spécifique donnant la possibilité de paramétrer la carte autonome, modifier son contenu et configurer les déclenchements des scènes. Vous devez démarrer le logiciel et avoir créé plusieurs scènes auparavant pour accéder à l'ensemble des fonctions du mode autonome.

## Préparation des scènes avec le Mode Éditeur

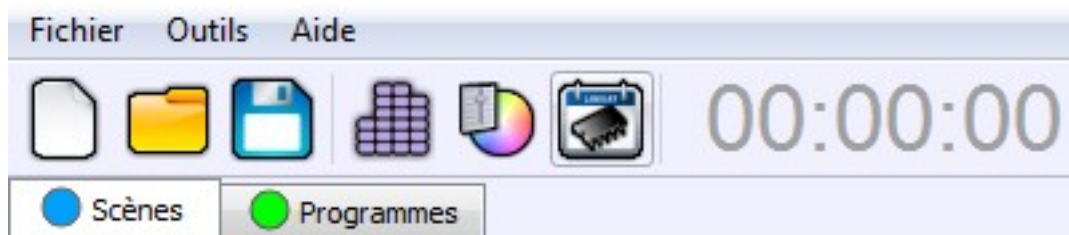
La création des scènes s'effectue à partir du mode principal du logiciel, le mode éditeur. Vous devez définir et programmer le contenu de chaque scène avant de les écrire dans la mémoire autonome. Seules les scènes peuvent être mises en mémoire, pas les programmes. Les paramètres pris en compte sont les Pas et leur contenu, le temps de fondu de la scène, le nombre de boucles de la scène et le saut vers une autre scène.

Le mode éditeur permet de programmer le contenu des scènes, de faire une simulation et de confirmer la programmation du show avant de l'enregistrer dans la mémoire interne de l'interface.

Référez vous au manuel **Comment créer des scènes et des programmes** et suivez les instructions pour créer des scènes. Tous les manuels sont téléchargeables et se trouvent dans le CD Rom au format PDF.

## Ouverture du Mode Autonome

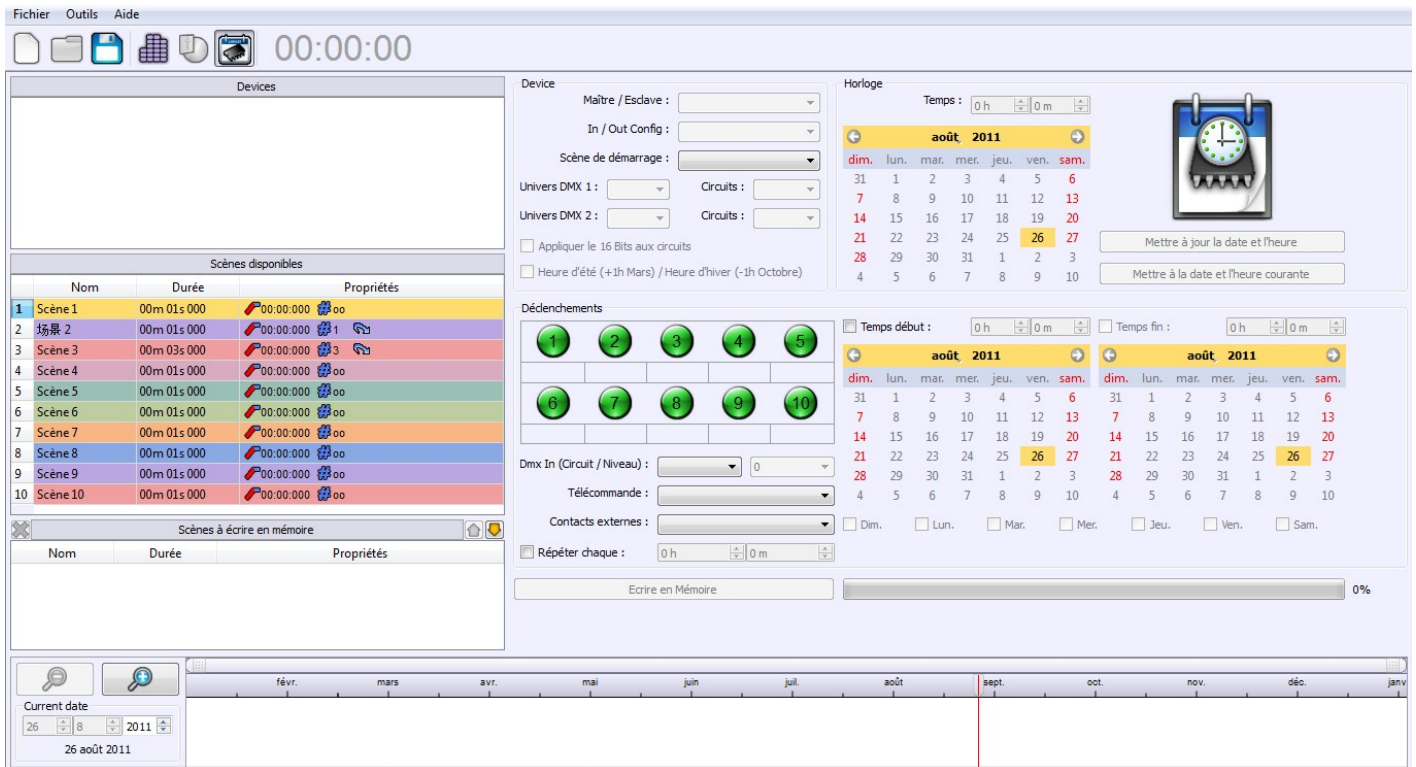
Après ouverture du logiciel, il suffit de cliquer sur le bouton Mode Autonome de la barre des options principales pour ouvrir le mode autonome. La fonction Mode Autonome est sur le dernier bouton situé à droite de la barre d'outils principale.



*Barre d'outils principale*

Le mode autonome apparaît et affiche l'ensemble des fonctions disponibles. Toutes les fonctions présentées dans ce mode fonctionnent uniquement en mode autonome et donc sans ordinateur.

# Description du Mode Autonome



*Fenêtre du Mode Autonome*

En haut et à gauche se trouve la liste des interfaces connectées à l'ordinateur.

A gauche et au milieu de l'écran se trouve la liste de toutes des scènes créées avec le mode éditeur.

La dernière colonne en bas et à gauche représente la liste des scènes pouvant être ajoutées en mémoire de l'interface.

En haut et à droite se trouve l'horloge de l'interface. Elle affiche l'heure des cartes sélectionnées. Il est possible de modifier les minutes, les heures, les jours, les mois et les années. Il est aussi possible de configurer les cartes avec l'heure de votre ordinateur grâce à la fonction Mettre à la date et à l'heure courante.

A droite et au centre se trouve l'ensemble des fonctions de déclenchements pouvant être utilisés pour une scène.

En bas de la fenêtre se trouve la représentation graphique (sous forme de ligne de temps) de la simulation annuelle, mensuelle et hebdomadaire des déclenchements horaires.

## Paramètres autonomes des Interfaces connectées

Device

Maître / Esclave :

In / Out Config :

Scène de démarrage :

Univers DMX 1 :  Circuits :

Univers DMX 2 :  Circuits :

Appliquer le 16 Bits aux circuits

Heure d'été (+1h Mars) / Heure d'hiver (-1h Octobre)

Horloge

Temps : 0 h 0 m

août 2011

dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

Mettre à jour la date et l'heure

Mettre à la date et l'heure courante

### *Paramètres Autonomes des interfaces*

Dans le mode Autonome, les premières options disponibles agissent sur la configuration des interfaces connectées.

En haut et à gauche de l'écran se trouve la liste de toutes les interfaces connectées (Device dans la liste de gauche) à l'ordinateur et détectées par le logiciel. Même les interfaces sans fonctions autonome sont affichées. En haut et à droite de l'écran se trouve l'ensemble des paramètres de l'interface. Sélectionnez l'une des interfaces dans la liste de gauche pour changer ses paramètres de configuration. Il est possible de :

- Choisir le mode Maître/Esclave, avec l'utilisation de plusieurs interfaces.
- Changer la configuration des entrées et des sorties DMX In / Out Config autonomes, dans le cas de l'utilisation de plusieurs univers DMX ou de déclenchements des scènes via un signal DMX externe.
- Choisir la scène de démarrage par défaut. La scène sélectionnée dans la liste sera jouée automatiquement après alimentation de l'interface (USB ou alimentation externe). Si aucune scène n'est choisie, l'interface jouera la scène nulle 00, soit un signal DMX de valeur 00 sur l'ensemble des canaux actifs.
- Choisir l'univers DMX1 et/ou DMX2 et le nombre de circuits actifs sur cet univers pour optimiser la capacité de stockage de la mémoire autonome et pour définir l'univers DMX associé physiquement aux sorties de la carte.
- Appliquer le 16 bit aux circuits, pour que l'interface calcule automatiquement le signal DMX des circuits en mode micro 16 bits. Les circuits en mode Micro 16 bits sont définis à partir du Patch DMX des appareils.
- Activer l'heure d'été / Heure d'hiver, dans le cas où le pays possède une politique d'économie d'énergie avec un changement horaire bi-annuel. Il est possible de configurer les dates et les jours de changement d'horaires pour les 16 prochaines années.
- Modifier la date et l'heure d'été / Heure d'hiver des interfaces possédant l'option d'horloge en temps réel autonome.
- Mettre à jour la date et l'heure en fonction du réglage manuel proposé dans le calendrier.
- Mettre à jour la date et l'heure courante en fonction du calendrier et de l'heure de l'ordinateur.

## Paramètres autonomes des Scènes

Déclenchements

Temps début : 0 h 0 m    Temps fin : 0 h 0 m

août 2011    août 2011

dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.
31	1	2	3	4	5	6	31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3	28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	4	5	6	7	8	9	10

Dmx In (Circuit / Niveau) : 0

Télécommande :

Contacts externes :

Répéter chaque : 0 h 0 m

Ecrire en Mémoire    0%

### *Paramètres Autonomes des Scènes*

En dessous de la liste des interfaces, se trouve la liste des scènes. Les scènes ne contenant aucun pas ne sont pas affichées dans la liste. La liste permet de connaître le nom de la scène, la durée de la scène et les options associées :

- Durée du temps de fondu.
- Le nombre de boucles.
- Le saut vers une autre scène.
- Le type de déclenchement associé.

Les options situées à droite de la liste des scènes permettent de configurer les déclenchements des scènes et la mémoire des interfaces autonomes.

En sélectionnant l'une des scènes de la liste il est possible de la déclencher avec:

- Un bouton mécanique à LED. Faites glisser la scène sur le bouton pour affecter le déclenchement et dédier la scène au bouton.
- Un signal DMX In en provenance d'un autre appareil de contrôle DMX.
- Une télécommande à signal Infra Rouge (optionnel).
- Un contact externe.
- Une répétition horaire.
- Une date et une heures.
- Un ou plusieurs jour de la semaine.

## Descriptions des différents paramètres autonomes avancés

### **Le Mode Maître / Esclave**

Lors de l'utilisation de cette fonction, les cartes Esclaves suivront rigoureusement les déclenchements et l'horloge générées par la carte Maître. L'interface Maître commande le déclenchement des interfaces esclaves et génère un signal de synchronisation permettant de garantir la bonne exécution du show. Une seule interface peut obtenir le statut de Maître. Les interfaces esclaves possèdent le même nombre de scène que l'interface Maître et chaque scène contient le même nombre de pas que l'interface Maître. L'intégralité du show doit être programmé pour chaque interface en une seule opération.

### **Configuration des entrées et des sorties DMX autonomes**

Avec les interfaces possédant 512 canaux DMX autonome ou moins, le changement de la configuration est impossible et la configuration est figée en Sortie uniquement.

La modification de la configuration est possible uniquement avec les cartes possédant 1024 canaux DMX (2x512). Lors de l'utilisation de la carte 1024 canaux, il est possible de choisir entre le mode Sortie et le mode Entrée/Sortie.

### **Choix des univers et du nombre de circuits DMX actifs**

L'interface autonome possède une taille fixe de mémoire. Les scènes et les pas contenus dans les scènes utilisent cette capacité mémoire. La taille de chaque pas est déterminée en fonction du nombre de circuits actifs. Plus il y a de circuits actifs, plus le pas est long et la capacité de stockage est diminuée. Tous les circuits supérieurs au nombre indiqué ne sont pas pris en compte et ne sont pas sauvés en mémoire.

Le logiciel choisit la meilleure configuration en fonction du Patch des appareils mais il est possible de modifier cette valeur en diminuant le nombre de circuits actifs.

Comment définir les interfaces Maîtres/esclaves ?

Dans le mode autonome sélectionnez une interface à partir de la liste des appareils connectés. L'option Maître/esclave est choisie à partir des paramètres Autonomes des interfaces situés à droite. 1 seule interface Maître est autorisée et les autres interfaces seront automatiquement en mode Esclave. Le logiciel affiche les interfaces par ordre croissant de numéro de série en respectant l'ordre d'ouverture des cartes (le numéro de série de l'interface se situe sur l'arrière du boîtier). Par exemple avec les numéros de séries 20 et 55, la première interface affichée dans la liste sera celle au numéro de série 20.

## **Déclenchement par Bouton mécanique à LED**

Pour affecter un bouton à une scène, il faut faire glisser la scène sur le bouton. La scène se positionne automatiquement dans la liste pour l'écriture en mémoire. Il est possible d'affecter 10 boutons à 10 scènes différentes (à partir des 255 scènes possibles). Il n'est pas nécessaire de respecter l'ordre les 10 premières scènes. Par exemple on peut affecter le bouton 1 à la scène 20. Il est possible de créer une séquence de plusieurs scènes dans laquelle chaque scène boucle et passe automatiquement à la scène suivante. Dans ce cas, on peut affecter un bouton à la première scène de la séquence et déclencher uniquement le début de la séquence.

## **Déclenchement par signal DMX externe (DMX IN)**

L'option de déclenchement DMX In ne fonctionne uniquement qu'en mode autonome et qu'avec les interfaces ayant 2 univers DMX (2 connecteurs XLR en entrée/sortie).

Pour faire fonctionner l'interface en mode DMX IN, il faut l'avoir configurée l'option In/Out config en mode 512 out et 512 In. Dans ce cas la seconde sortie DMX B de l'interface peut recevoir un signal DMX et fonctionne en mode DMX IN.

Pour chaque scène, il est possible de choisir un canal DMX et une valeur DMX de déclenchement.

En recevant le signal DMX, une scène sera déclenchée lorsque la valeur DMX sera atteinte sur le canal dédié ou lorsque la valeur sera supérieure à la valeur de déclenchement. La scène sera arrêtée lorsque la valeur sera inférieure à la valeur DMX de référence.

Il est possible d'utiliser le même canal DMX avec plusieurs valeurs DMX pour gérer plusieurs déclenchements de scènes. Par exemple il est possible de déclencher à partir du canal 001 DMX IN : la scène 1 entre DMX 50 et DMX 99, la scène 2 entre DMX 100 et DMX 149, la scène 3 entre DMX 150 et DMX 199, la scène 4 entre DMX 200 et DMX 249, la scène 5 entre DMX 250 et 255 et ne rien jouer ou éteindre les scènes (jouer la scène 00) entre DMX 00 et 49.

## **Déclenchement par contact externes**

Pour faire fonctionner cette option, il faut utiliser l'un des connecteur RJ45 de l'interface autonome. Il est possible d'effectuer 15 actions de déclenchement différente à partir de 4 fils. (le connecteur dispose de 5 fils, 4 fils de 5 Volts et 4 fils d'actions) Une action est faite lorsque l'un des fils est relié au 5 volts. Il est possible de connecter plusieurs fils au 5 Volts en même temps et donc d'avoir jusqu'à 15 combinaisons de déclenchements.

Référez vous au manuel Datasheet pour plus d'informations et sur la bonne connexion des câbles.

## **Déclenchement par télécommande Infra Rouge**

Il est possible de connecter un module externe de réception IR à l'interface autonome. Ce module optionnel est livré avec 2 télécommandes IR et permet de déclencher des scènes à distance avec une portée de 20 mètres maximum. Les télécommandes sont communes à chaque interface, ainsi il est possible de commander plusieurs interfaces en même temps ou sur plusieurs zones différentes.

Référez vous au manuel Datasheet pour plus d'informations et sur la bonne connexion du récepteur IR.

### **Option de récupération de scène suite à une coupure de courant**

Pendant l'intervalle de date de début et de Fin, une scène peut être rejouée automatiquement suite à une coupure de courant si elle possède l'une de conditions suivantes :

- La scène possède un temps de répétition.
- La scène possède un temps de début et de Fin, boucle toujours ou possède un temps de répétition.

## **Scénarios possibles des déclenchements horaires**

### **Temps de répétition**

Les scènes se répètent simplement sans informations de déclenchements horaires supplémentaires.

Un temps de répétition est ajouté à la scène entre 1 minute et 24 heures.

La scène doit être déclenchée manuellement par un bouton, un contact, la télécommande, une commande DMX ou un déclenchement horaire pour jouer la scène et utiliser la répétition. Les répétitions seront actives de nouveau si la scène est rappelée ultérieurement via une action de déclenchement.

Tous autres déclenchements ou l'arrêt de la scène pendant qu'elle joue arrêteront la répétition définitivement.

Le nombre de boucles d'une scène et le passage automatique vers une autre scène n'arrêtera pas la répétition.

Par exemple en utilisant une répétition d'une durée de 5 minutes, la scène redémarrera automatiquement après 5 minutes à compter de son premier déclenchement. Dans ce cas :

Avec un temps de répétition, la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.



## **Temps de début**

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début uniquement. Une date et une heure de déclenchement sont ajoutées à la scène.

La scène démarrera automatiquement à la date et l'heure indiquée.

La scène s'arrêtera uniquement suite a un nouvel événement de déclenchement ou avec l'exécution du nombre de boucles de la scène.

## **Temps de début + temps de répétition**

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début et se répètent ensuite. Un temps de répétition est ajouté à la scène entre 1 minute et 24 heures. Une date et une heure de déclenchement sont ajoutées à la scène.

La scène démarrera automatiquement à la date et l'heure indiquée.

Les règles de répétitions sont les mêmes et la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.

La scène s'arrêtera uniquement suite à un nouvel événement de déclenchement ou à l'arrêt de la scène.

## **Temps de début + Jours de la semaine**

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début et certains jour de la semaine.

Une date et une heure de déclenchement sont ajoutées à la scène.

Un ou plusieurs jours de la semaine sont ajoutés à la scène. (Les jours de la semaine sont disponibles uniquement avec l'utilisation d'un temps date de début).

La scène démarrera automatiquement à partir de la date indiquée et uniquement a l'heure et aux jours de la semaine sélectionnés. La date de départ peut être antérieure à la date courante car seule les jours de la semaine et l'heure de départ sont pris en compte pour les déclenchements (même suite a l'alimentation de la carte).

La scène s'arrêtera uniquement suite à un nouvel événement de déclenchement ou à l'arrêt de la scène. En outre la scène sera toujours déclenchée de nouveau à l'heure indiquée avec la date de début et aux jours de la semaine sélectionnés.

Ce scénario permet de répéter à coup sure les scènes sur plusieurs jours de la semaine.



## **Temps de début + Jours de la semaine + temps de répétition**

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début, de certains jours de la semaine et se répètent ensuite.

Une date et une heure de déclenchement sont ajoutées à la scène.

Un ou plusieurs jours de la semaine sont ajoutés à la scène.

Un temps de répétition est ajouté à la scène entre 1 minute et 24 heures.

La scène pourra démarrer automatiquement à partir de la date, de l'heure indiquée et uniquement aux jours de la semaine sélectionnés.

Les règles de répétitions sont les mêmes et la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.

Les règles de déclenchement sur les jours de la semaine sont les mêmes. La scène s'arrêtera uniquement suite à un nouvel événement de déclenchement ou à l'arrêt de la scène mais redémarrera à l'heure des jours de la semaine sélectionnés.

## **Temps de début + temps de fin**

Les scènes se déclenchent à une date de début et s'arrêtent à une date de fin.

Une date et une heure de déclenchement et une date et une heure d'arrêt sont ajoutées à la scène.

La scène démarrera automatiquement à la date et l'heure de départ indiquées et s'arrêtera automatiquement à la date et l'heure d'arrêt indiquées.

La scène s'arrêtera aussi suite à un nouvel événement de déclenchement ou avec l'exécution du nombre de boucles de la scène ou à l'heure du temps de Fin.

Pendant l'intervalle défini avec les dates de début et de fin, la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.

## **Temps de début + temps de fin + temps de répétition**

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début, s'arrêtent à une date de fin et se répètent.

Une date et une heure de déclenchement et une date et une heure d'arrêt sont ajoutées à la scène.

Un temps de répétition est ajouté à la scène entre 1 minute et 24 heures.

La scène démarrera automatiquement à la date et l'heure de départ indiquées et s'arrêtera automatiquement à la date et l'heure d'arrêt indiquées.

La scène s'arrêtera aussi suite à un nouvel événement de déclenchement ou avec l'exécution du nombre de boucles de la scène ou à l'heure du temps de Fin.

Pendant l'intervalle défini avec les dates de début et de fin, la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine. Le nombre de boucles d'une scène et le saut automatique n'arrêtera pas la répétition.

### **Temps de début + temps de fin + jours de la semaine**

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début, de certains jours de la semaine et s'arrêtent à une date de fin.

Une date et une heure de déclenchement et une date et une heure d'arrêt sont ajoutées à la scène.

Un ou plusieurs jours de la semaine sont ajoutés à la scène.

Les règles de déclenchement sur les jours de la semaine sont les mêmes.

la scène s'arrêtera uniquement suite à un nouvel événement de déclenchement ou avec l'exécution du nombre de boucles de la scène ou à la date de fin de la scène. En outre la scène sera toujours déclenchée jusqu'à la date de fin à l'heure indiquée avec la date de début et aux jours de la semaine sélectionnés.

Ce scénario permet de répéter à coup sûr les scènes sur plusieurs jours de la semaine pendant une période bien définie. Pendant l'intervalle défini avec les dates de début et de fin, la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.

### **Temps de début + temps de fin + jours de la semaine + temps de répétition**

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début, de certains jours de la semaine, se répètent et s'arrêtent à une date de fin.

Une date et une heure de déclenchement et une date et une heure d'arrêt sont ajoutées à la scène.

Un ou plusieurs jours de la semaine sont ajoutés à la scène.

Un temps de répétition est ajouté à la scène entre 1 minute et 24 heures.

Les règles de déclenchement sur les jours de la semaine sont les mêmes.

Les règles de répétitions sont les mêmes et la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.

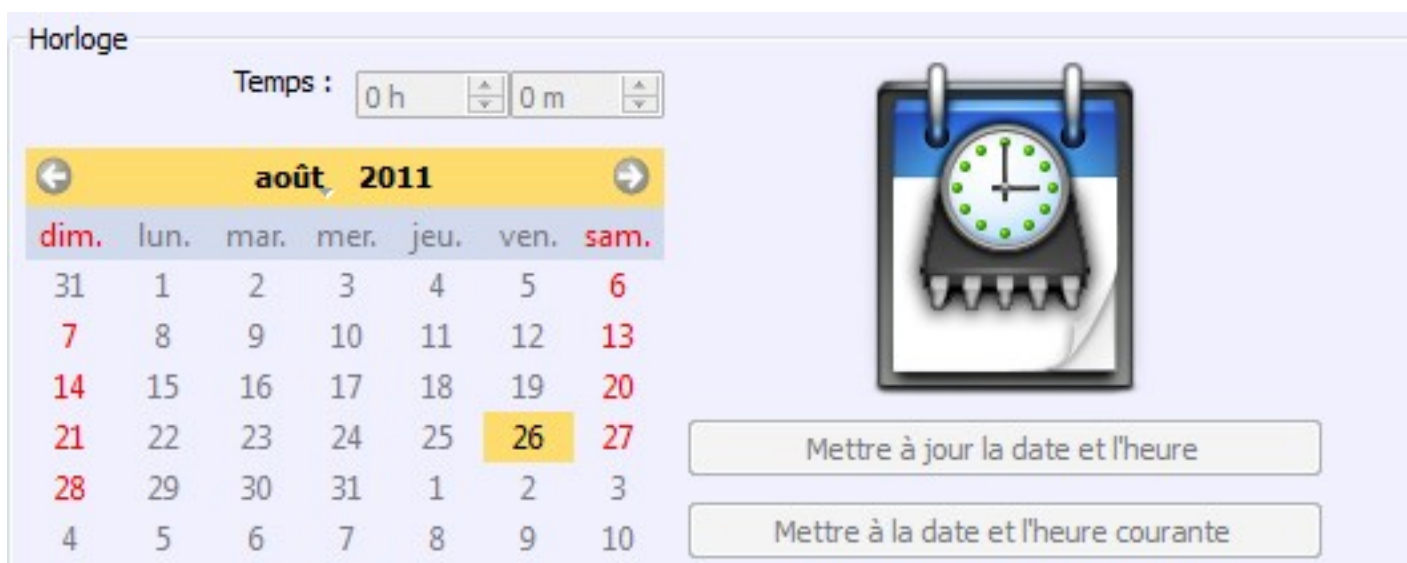
la scène s'arrêtera uniquement suite à un nouvel événement de déclenchement, avec l'exécution du nombre de boucles de la scène ou à la date de fin de la scène. En outre la scène sera toujours déclenchée jusqu'à la date de fin à l'heure indiquée avec la date de début, aux jours de la semaine sélectionnés et suite au temps de répétition déterminé.

Si la date de départ est antérieure, suite à l'alimentation de la carte, alors la scène sera déclenchée à l'heure et au prochain jour de la semaine sélectionné. Ce scénario permet de répéter à coup sûr les scènes sur plusieurs jours de la semaine pendant une période bien définie.

Pendant l'intervalle défini avec les dates de début et de fin, la scène ou la séquence active sera rejouée automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.

### **Mise à jour de l'horloge de l'interface**

Il est possible de mettre à jours l'horloge interne de l'interface autonome. L'interface doit être branchée à l'ordinateur, les drivers doivent être installés correctement et le logiciel doit avoir détecté l'interface.



#### *Réglage de l'horloge de l'interface*

Dans le mode autonome du logiciel, il faut utiliser les paramètres autonomes des interfaces pour modifier et mettre à jour l'heure et la date de l'interface sélectionnée. Il est possible de mettre à jour l'horloge grâce aux options suivantes :

- Manuellement, en fonction de l'heure et de la date indiquées sur le calendrier et avec l'option Mettre à jour la date et l'heure.
- Automatiquement, en fonction de la date et de l'heure de votre ordinateur avec l'option Mettre à la date et l'heure courante.

### **Récapitulatif des types de déclenchements possibles**

Le logiciel permet d'ajouter aux interfaces autonomes les types de déclenchements suivants :

- Boutons mécanique à LED (x10 boutons présent sur l'interface autonome).

- Contact externes mécaniques (x15 actions possibles à partir de 5 fils présent sur un connecteur RJ45).
- Télécommande Infra Rouge (x10 actions possibles, scène suivante, scène précédente, Pause, Vitesse des scènes, Intensité générale, Arrêt de la scène courante). La Commande IR est optionnelle et doit être commandée séparément.
- DMX In (une ou plusieurs valeurs possibles par canaux DMX). Cette option est disponible uniquement avec la version 1024 canaux des interfaces autonomes car elle nécessite 2 connecteurs (1 entrée DMX + 1 sortie DMX).
- Horaires (Date, année, mois, jour, heure, minutes et jours de la semaine).

## **Représentation temporelle des déclenchements horaires**



*Ligne de temps et simulation horaire*

Le logiciel offre une ligne de temps permettant de simuler l'ensemble des déclenchements horaires. Elle se trouve en bas de l'écran.

La Ligne de Temps peut afficher tous les types de déclenchement suivants :

- Temps de départ
- Temps d'arrêt
- Répétitions
- Jours de la semaine

Chaque scène est représentée par une couleur différente pour repérer facilement une scène dans la ligne de temps. La Ligne de temps propose les options suivantes :

- Affichage sur l'année complète
- Affichage sur le mois complet
- Affichage sur la journée complète
- Ajustement de la résolution temporelle
- Ajustement de la date courante d'affichage
- Zoom temporel

Il est possible à tout moment de vérifier ses scénarios de déclenchement horaires pour une période donnée.

## Écriture et mise à jour de la mémoire autonome

Seules les scènes placées dans la dernière liste du mode autonome peuvent être écrites en mémoire. Les scènes doivent se trouver dans la liste des Scènes à écrire en mémoire.

Scènes disponibles		
Nom	Durée	Propriétés

Scènes à écrire en mémoire		
Nom	Durée	Propriétés
1 Scene 1	00m 05s 880	00:00:000 00
2 Scene 2	00m 08s 280	00:00:000 00
3 Scene 3	00m 09s 240	00:00:000 00
4 Scene 4	00m 09s 800	00:00:000 00
5 Scene 5	00m 16s 920	00:00:000 00

Déclenchements

Temps début : 0 h 0 m    Temps fin : 0 h 0 m

octobre 2011    octobre 2011

dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.
25	26	27	28	29	30	1	25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5	30	31	1	2	3	4	5

Dmx In (Circuit / Niveau) : 1

Télécommande :

Contacts externes :

Répéter chaque : 0 h 0 m

Ecrire en Mémoire 9%

### *Liste des scènes et écriture mémoire*

Pour placer les scènes dans la liste il suffit de les glisser à partir de la liste des scènes disponibles et de les déposer dans la liste des scènes à écrire en mémoire. L'ajout d'un déclenchement quelconque (Bouton LED, Contact, télécommande IR, DMX In, répétition, horaire) placera automatiquement la scène dans la liste pouvant être mise en mémoire.

Pour écrire la mémoire de l'interface autonome, utiliser le bouton Écrire en Mémoire. Une jauge de capacité de l'espace mémoire est disponible à droite du bouton d'écriture en mémoire.

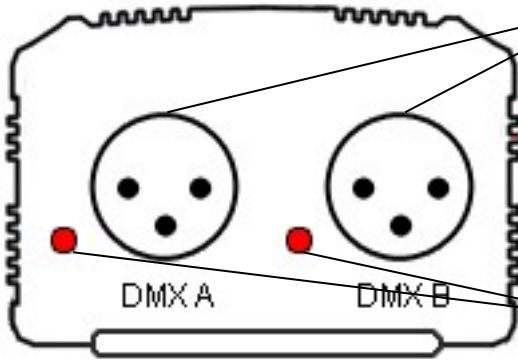
Si la jauge indique que la mémoire est pleine, les scènes supplémentaires ne seront pas prises en compte en mémoire. Il est possible d'optimiser l'espace mémoire en réduisant le nombre de sorties DMX utiles. Ce nombre peut être modifié à partir du Patch DMX ou avec l'option de configuration autonome des interfaces In/Out config. Il suffit de le diminuer et de n'utiliser que les canaux DMX nécessaires.

Après écriture des scènes en mémoire, l'interface passe automatiquement en mode Autonome au bout de 5 Secondes. La scène par défaut ou la scène 00 (Black Out) sera jouée. Il est possible de reprendre la main et de modifier le contenu de la mémoire à tout moment. Il est possible de revenir sur le mode Éditeur pour modifier le contenu des scènes.

Le contenu de la mémoire peut être modifié sur site via un câble Mini USB. Il est préférable d'apporter le fichier d'origine pour mettre à jour et récupérer le Patch DMX des appareils.

Il vous est maintenant possible d'écrire rapidement un show dans la mémoire des interfaces autonomes. Reportez vous aux autres manuels pour obtenir plus de détails sur les étapes antérieures.

## Interfaces 512 ou 1024 canaux DMX simples



### Connecteur XLR de Signal DMX

3 broches. Peut être configuré en mode entrée ou en mode sortie.

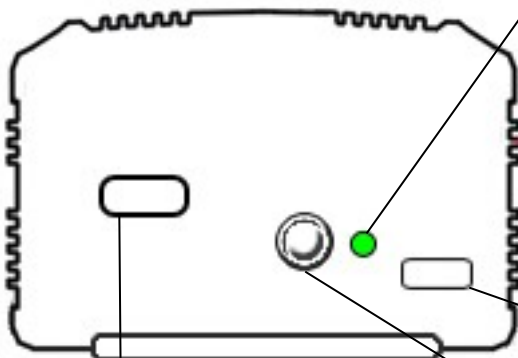
- 1: Masse
- 2: Info DMX -
- 3: Info DMX +

### LED Rouge de signal DMX

**Éteinte** : Pas de signal DMX sur la ligne

**Allumée** : Le DMX est activée et le signal est envoyé ou reçu sur la ligne DMX.

**Clignotante** : La vitesse du DMX est lente.



### LED Verte de signal USB

**Éteinte** : l'interface n'est pas alimentée (vérifier le câble USB et l'alimentation).

**Allumée** : L'interface est alimentée

**Clignotant faiblement Slow** : La communication USB est établie Les drivers sont installés. Le logiciel a détecté l'interface et communique avec.

**Clignotant rapidement** : Le mode autonome est actif et joue une scène DMX. (Disponible sur les produits vendus à partir de 2012).

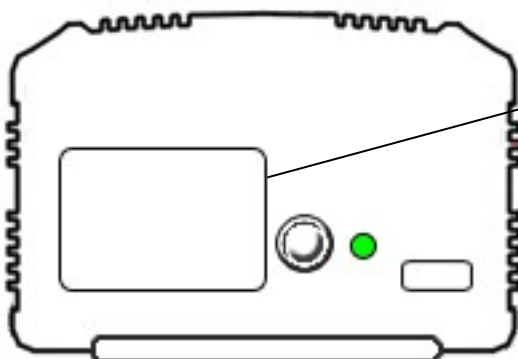
### Connecteur Mini USB et alimentation

5 Volts continu seulement ; 0,15-1 A.

Kensington (Version 512 canaux)

### LED réceptrice Infra Rouge

Optionnel. Nécessite une télécommande Infra Rouge supplémentaire (LED présente sur les produits vendus à partir de 2012).

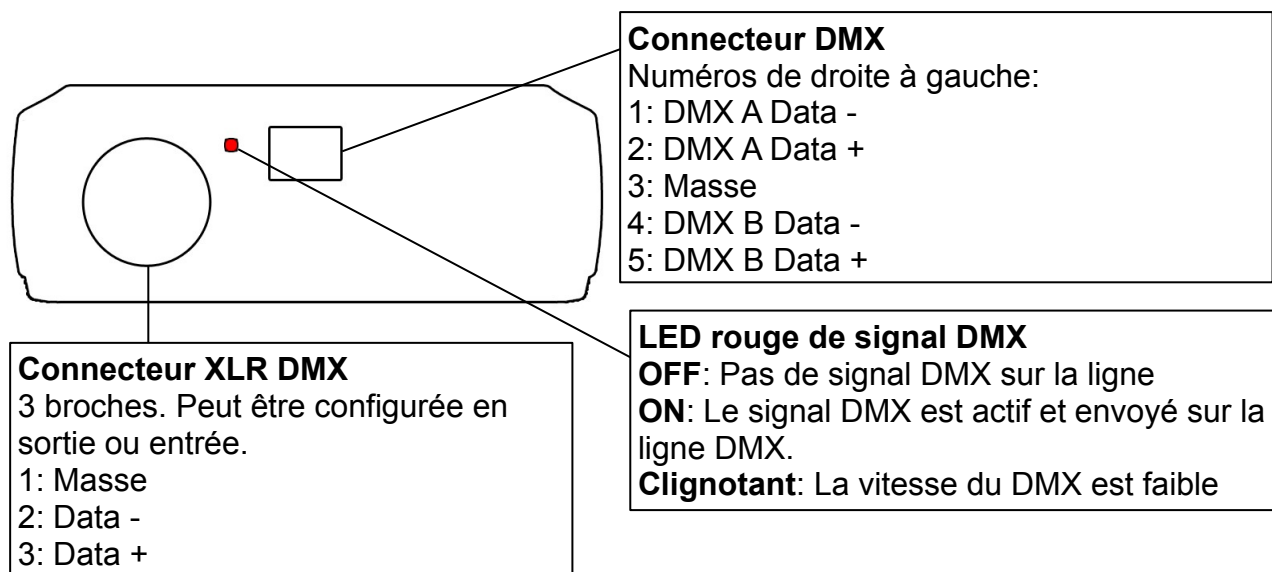
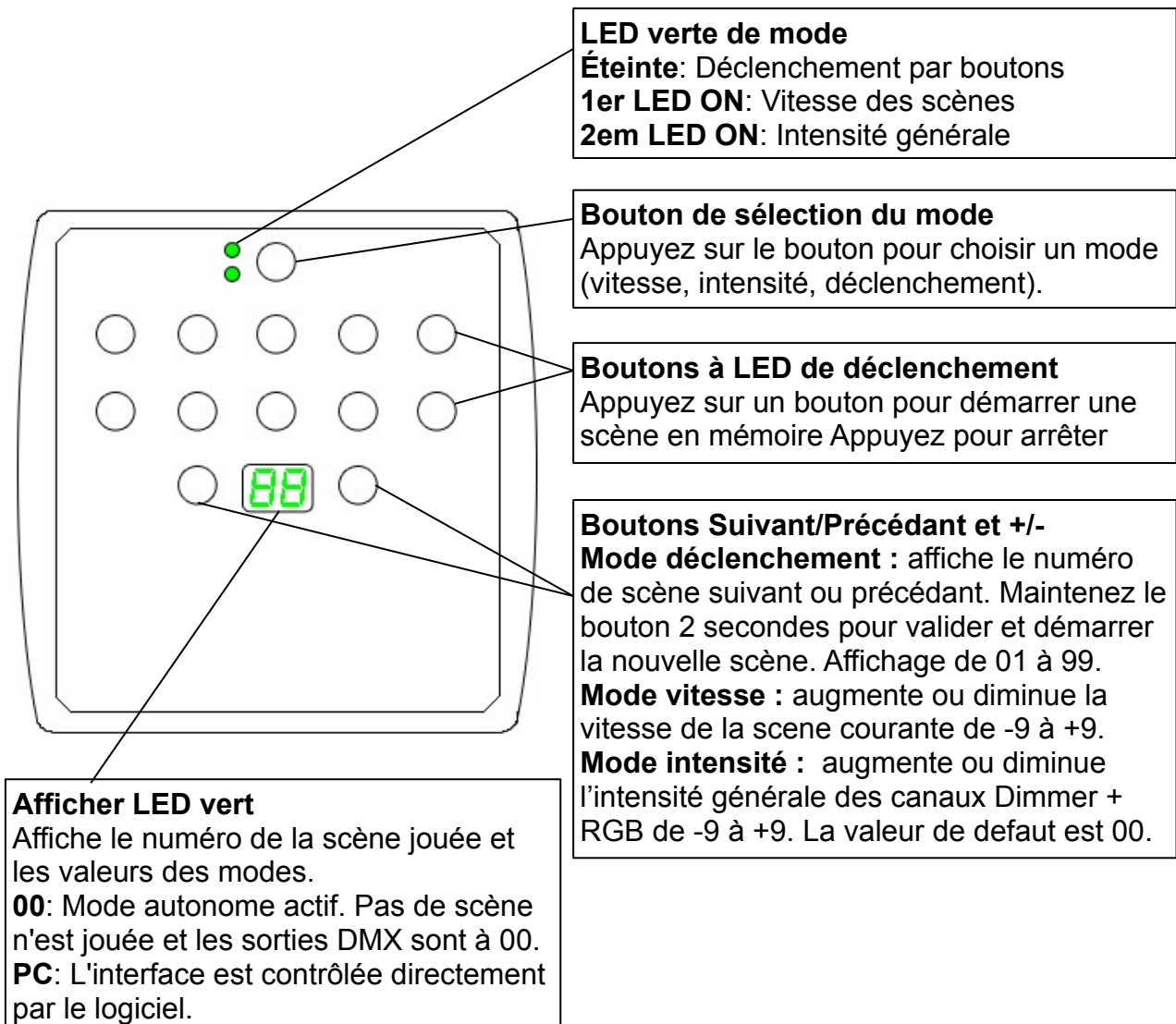


### Connecteur DMX (version 1024 canaux)

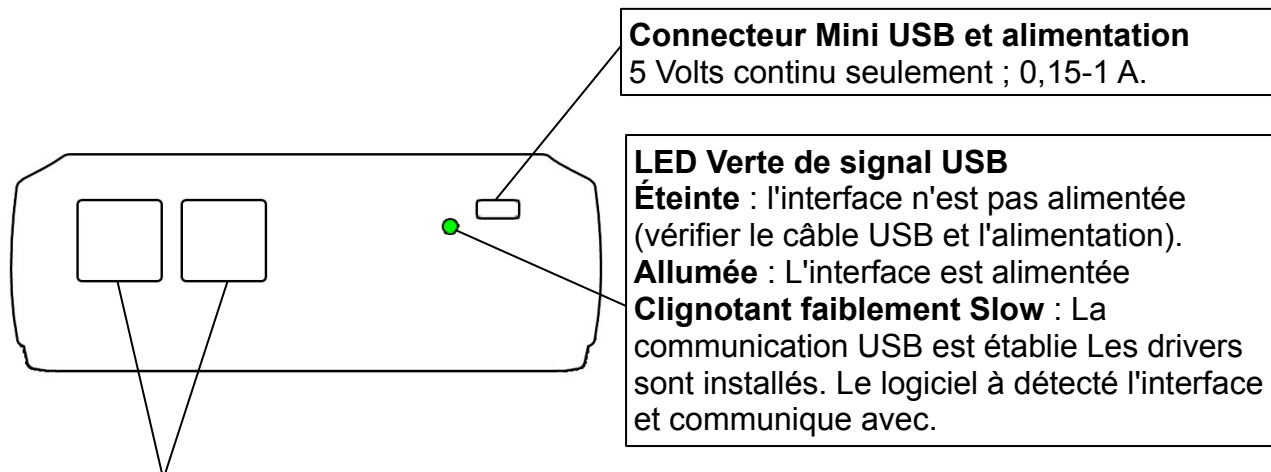
De gauche à droite :

- 1: Info DMX B +
- 2: Info DMX B -
- 3: Masse
- 4: Info DMX A +
- 5: Info DMX A -

## Interfaces 512 et 1024 canaux DMX autonomes



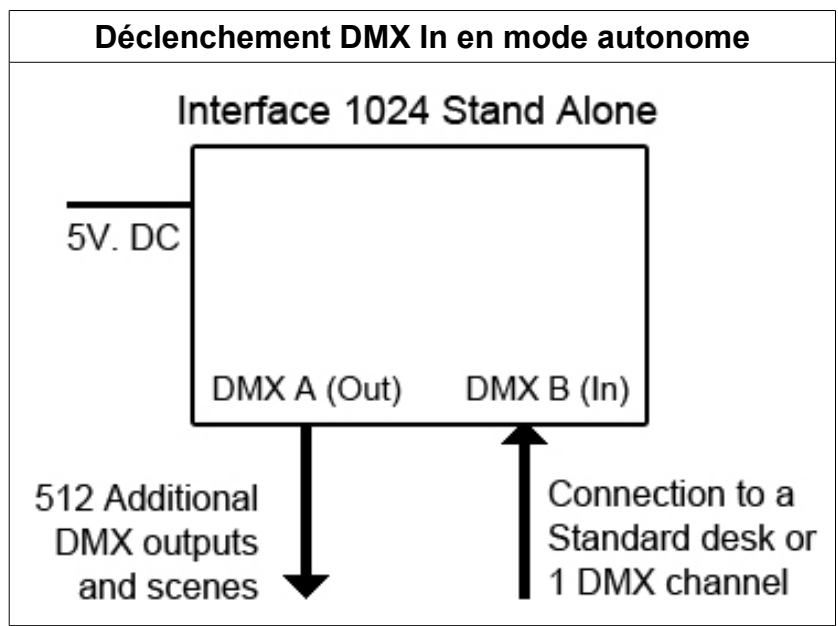




**Connecteur RJ45 de déclenchements**  
 Le numero des broches est ordonné de droite à gauche.

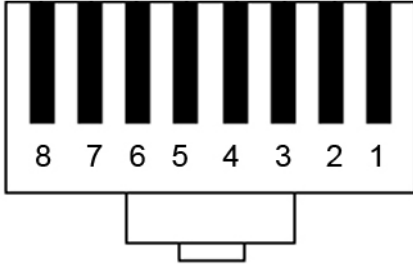
**Correspondance des broches pour les interfaces vendues avant octobre 2011 :**  
**RJ45**: Maître/Esclave + réception IR (optionnelle). Numéros de droite à gauche.  
 1 : Maître/Esclave ; 2 : Maître/Esclave ; 3 : Masse ; 4 : IR 1  
 5 : Libre ; 6 : Libre ; 7 : 5 Volts ; 8 : Masse  
**RJ45 2**: Contacts externes + LED. Numéros de droite à gauche.  
 1, 2, 3, 4 : déclenchements par contacts (15 actions possibles)  
 5 : 5 Volts ; 6 : Masse ; 7 : LED de vitesse ; 8 : LED d'intensité

**Correspondances des broches pour les interfaces vendues après octobre 2011:**  
**RJ45**: Maître/Esclave + Contacts externes. Numéros de droite à gauche.  
 1 : Maître/Esclave ; 2 : Maître/Esclave ; 3 : Masse ; 4 : 5 Volts  
 5, 6, 7, 8 : déclenchements par contacts (15 actions possibles)  
**RJ45 2**: Maître/Esclave + réception IR (optionnelle). Numéros de droite à gauche.  
 1 : Maître/Esclave ; 2 : Maître/Esclave ; 3 : Masse ; 4 : récepteur IR  
 5: Libre ; 6 : Libre ; 7 : 5 Volts ; 8 : Masse

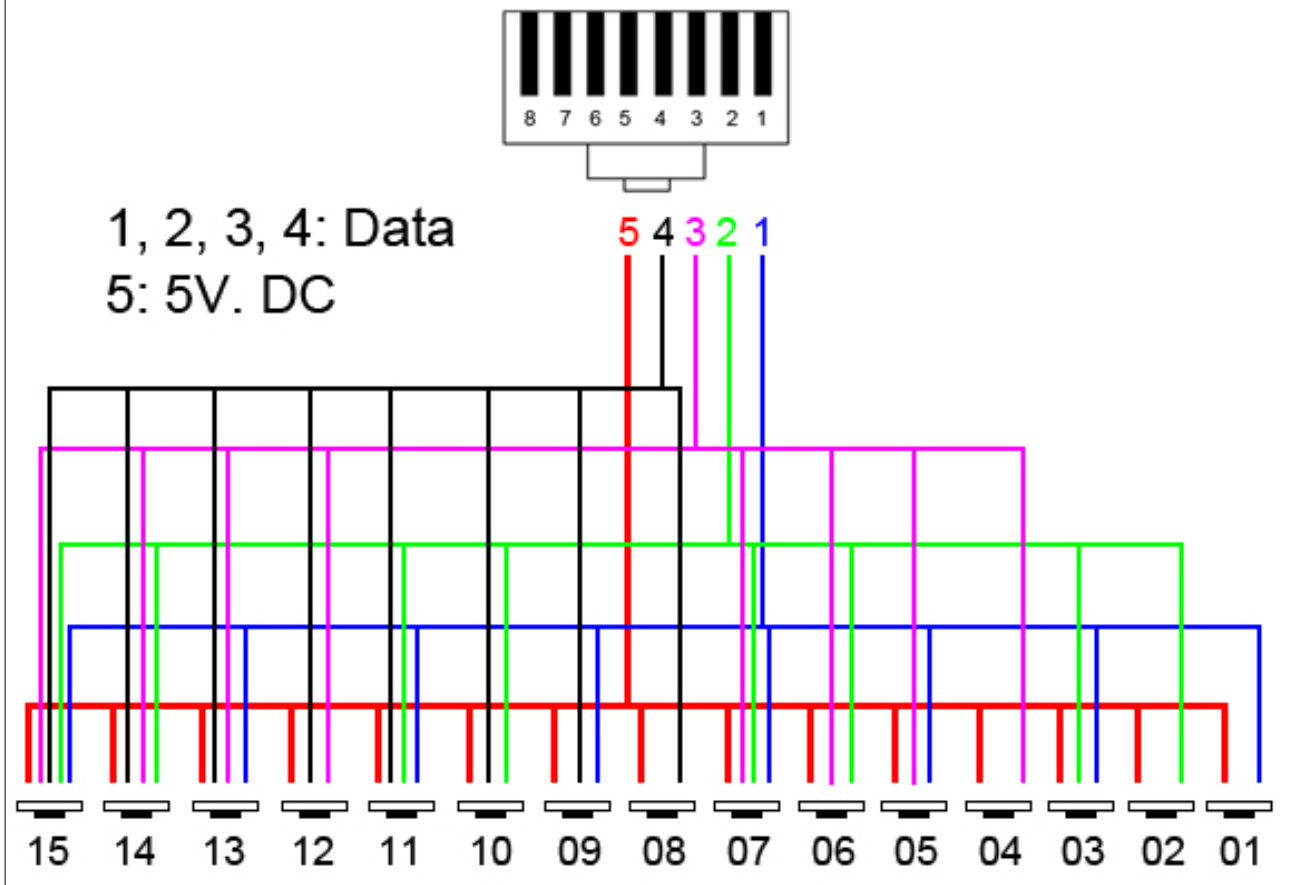




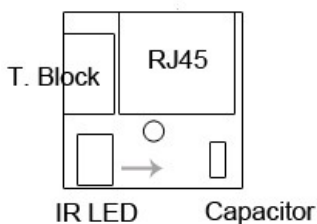
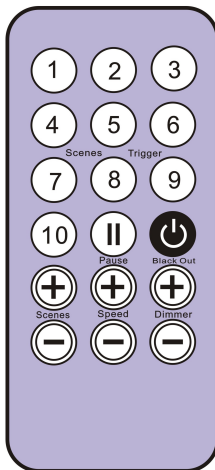
## Interface Autonome et assignation des connecteurs

<p><u>Correspondance des broches XLR :</u>          1 : Masse DMX          1 : Data -          2 : Data +</p>	<p><u>Correspondance des broches du connecteur :</u>          1 : Data + ; DMX 1          2 : Data - ; DMX 1          3 : Masse ; pour les 2 lignes DMX          4 : Data + ; DMX 2          5 : Data - ; DMX 2</p>
<p><u>Correspondance du RJ45 (1-J7) (avant 10/2011):</u>          1 : Maître          2 : Esclave          3 : Masse          4 : IR 1          5 : Libre          6 : Libre          7 : 5 V          8 : Masse</p>	<div style="text-align: center;">  <p>The diagram shows a rectangular connector with eight vertical pins. Below each pin is a number: 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 from left to right. A bracket is drawn under the bottom of the connector, spanning from pin 5 to pin 8.</p> </div> <p><b>Les contacts externes de déclenchements fonctionnent uniquement lorsque les broches sont connectées au 5 Volts (broche 5).</b></p> <p><b>Table des connexions :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>01 = Pin 1</li> <li>02 = Pin 2</li> <li>03 = Pin 1, 2</li> <li>04 = Pin 3</li> <li>05 = Pin 1, 3</li> <li>06 = Pin 2, 3</li> <li>07 = Pin 1, 2, 3</li> <li>08 = Pin 4</li> <li>09 = Pin 1, 4</li> <li>10 = Pin 2, 4</li> <li>11 = Pin 1, 2, 4</li> <li>12 = Pin 3, 4</li> <li>13 = Pin 1, 3, 4</li> <li>14 = Pin 2, 3, 4</li> <li>15 = Pin 1, 2, 3, 4</li> </ul>
<p><u>Correspondance du RJ45 (2-J6) (avant 10/2011):</u>          1, 2, 3, 4 : Contacts externes (15 actions possibles)          5 : 5 V.          6 : Masse          7 : LED du mode vitesse          8 : LED du mode intensité</p>	
<p><u>Correspondance du RJ45 (1-J7) (après 10/2011):</u>          Maître/Esclave + récepteur IR (optionnel).          1 : Maître/Esclave          2 : Maître/Esclave          3 : Masse          4 : Récepteur du signal IR Signal          5, 6: Libre          7 : 5 Volts          8 : Masse</p>	
<p><u>Correspondance du RJ45 (2-J6) (après 10/2011) :</u>          Maître/Esclave + Contact externes.          1 : Maître/Esclave          2 : Maître/Esclave          3 : Masse          4 : 5 Volts          5, 6, 7, 8 : Contacts externes (15 actions possibles)</p>	

## Câblage et connexion des 15 contacts du RJ45



## Télécommande Infra Rouge et récepteur LED Infra Rouge (optionnel)



Une scène doit être liée avec les boutons 1 à 10.

Chaque boutons peut déclencher 1 scène différente. La télécommande ne peut pas arrêter 1 scène directement. Pour arrêter la scène jouée, il faut utiliser obligatoirement le bouton ON/OFF ou Black out/Stop ou alors déclencher une autre scène.

Le bouton de pause fige la scène jouée sur sont état DMX.

Le bouton Stop/ Black Out (On/Off) arrête la scène jouée et joue la scène neutre ayant le numéro 00. Tous les canaux DMX renvois la valeur nulle 00.

Les boutons +/- pour le déclenchement des scènes automatique. La scène suivante ou précédente sera jouée directement sans validation de 2 secondes.

Les boutons +/- pour la vitesse des scènes. Augmente ou diminue la vitesse de la scène jouée. Chaque scène peut avoir une vitesse différente.

Les boutons +/- pour l'intensité générale. Augmente ou diminue l'intensité des canaux d'intensité, de RVB et de CMJ.

Pour utiliser l'option de télécommande Infra Rouge, un récepteur Infra Rouge externe doit être connecte au connecteur RJ45 de l'interface autonome. Un câble RJ45 de 20 mètres maximum est requis.

## Glossaire

**DMX512** : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

**Appareil** : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

**Canaux** : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

**Adresse** : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

**Univers** : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

**Profil** : Description générale des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

**Éditeur de Profil** : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

**Patch et éditeur de Patch** : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

**RGB / RVB** : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

**Pas** : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

**Scène et Programme** : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

**Fondu** : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX défini par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX défini auparavant.

**Déclenchements** : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

**Intensité Dimmer** : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

**Couleur** : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

**Strobe** : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

**Glissé et posé** : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

**Shutter** : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

**Présélection** : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

**Présélection de défaut** : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.

# **Comment utiliser les options avancées**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.1)

## **Sommaire:**

P. 3	Options Générales
P. 4	Les options Live Board
P. 6	Les options des Interfaces (Devices)
P. 8	Glossaire

## **Index des images:**

P. 3	Options avancées principales
P. 3	Ouvrir la fenêtre des options avancées
P. 4	Option générales
P. 5	Options Live Board
P. 7	Options des Appareils

Ce chapitre décrit comment utiliser rapidement les options avancées du logiciel. Ces options sont très utiles et permettent de configurer le logiciel .

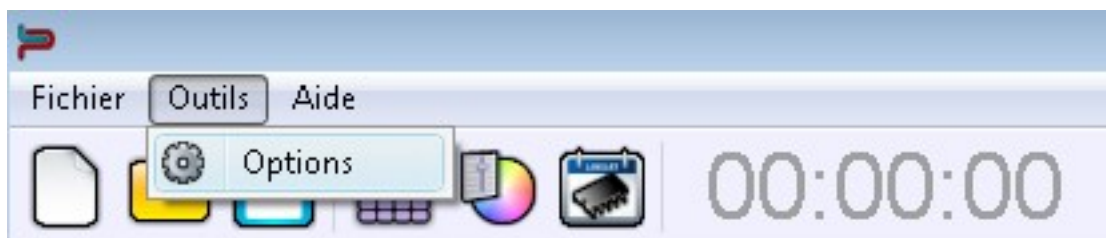
Les options principales se trouvent en dessous des menus situés en haut de la fenêtre du mode Éditeur. Vous pouvez :

- Créer un nouveau projet. Le projet actuel sera remplacé par un projet vierge et le logiciel vous demandera de sauvegarder.
- Ouvrir un projet existant. Le logiciel vous demandera de sauvegarder.
- Sauvegarder le projet courant
- Afficher la fenêtre des sorties DMX et représenter l'état des sorties en temps réel sur l'ensemble des univers DMX.
- Passer en mode Live Board
- Passer en mode Autonome (Stand Alone)
- Afficher le temps de déroulement de la Scène ou du Programme



*Options avancées principales*

La fenêtre des options est disponible à partir du menu Outils du mode Éditeur. Choisissez le sous menu Option pour ouvrir la fenêtre.



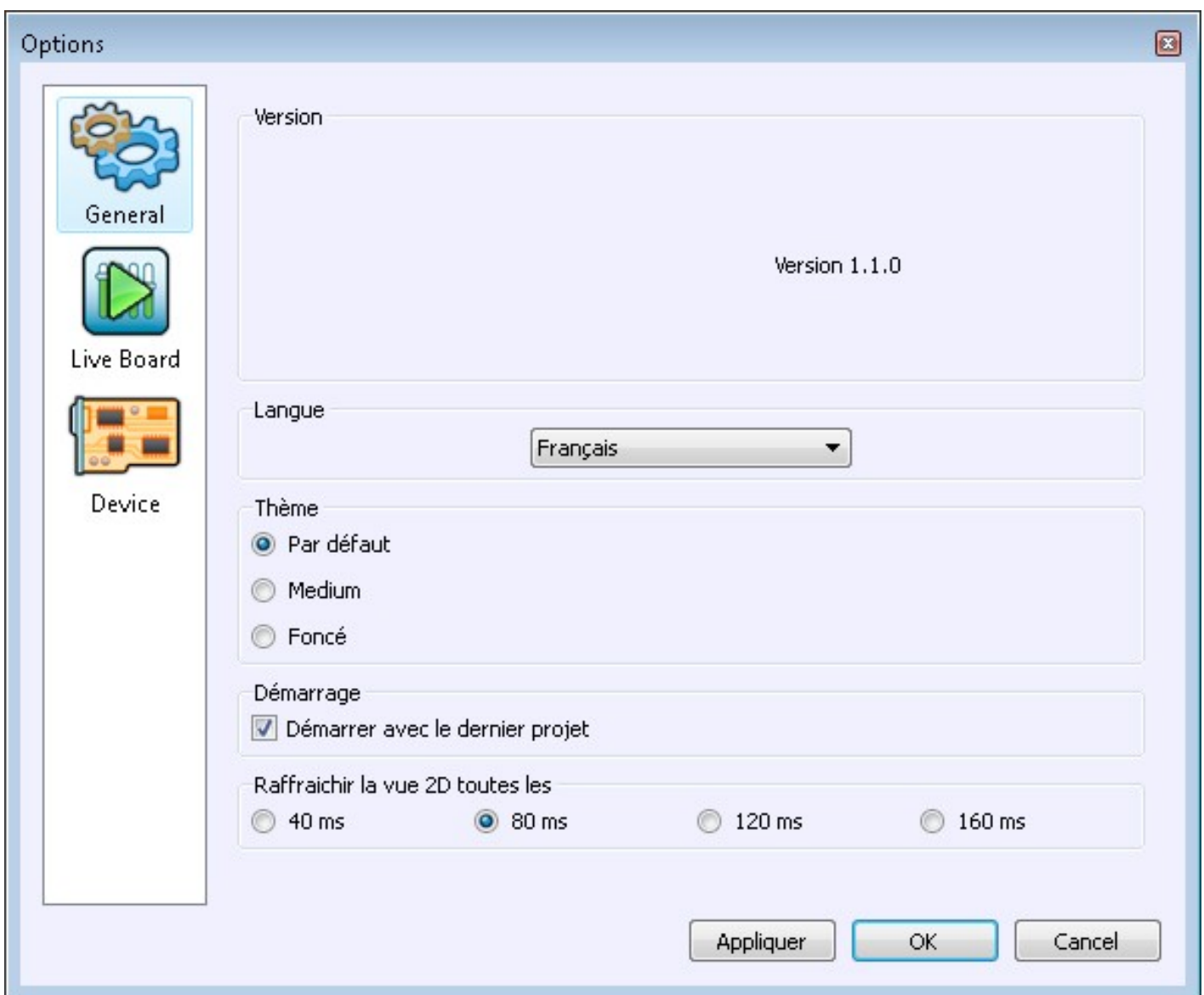
*Ouvrir la fenêtre des options avancées*

En cliquant sur l'une des images de la fenêtre d'option, il est possible de configurer le mode Live Board, le mode Éditeur et les interfaces.

## Options Générales

La page des options générales affecte globalement le logiciel et contient les possibilités suivantes :

- La version du logiciel, pour vérifier si le logiciel est bien mis à jour.
- Langue, permettant de choisir une des langues de la liste. Par défaut le logiciel utilise l'anglais.
- Thème, donnant le choix entre 3 apparences du logiciel.
- Démarrage, permettant de démarrer avec le dernier projet. Activée, cette option chargera le dernier projet en date pour y travailler directement.
- Rafraîchir la vue 2D toute les, Donnant le choix de plusieurs valeurs pour améliorer le rendu de la visualisation 2D. Une valeur plus importante améliore les performances du logiciel.



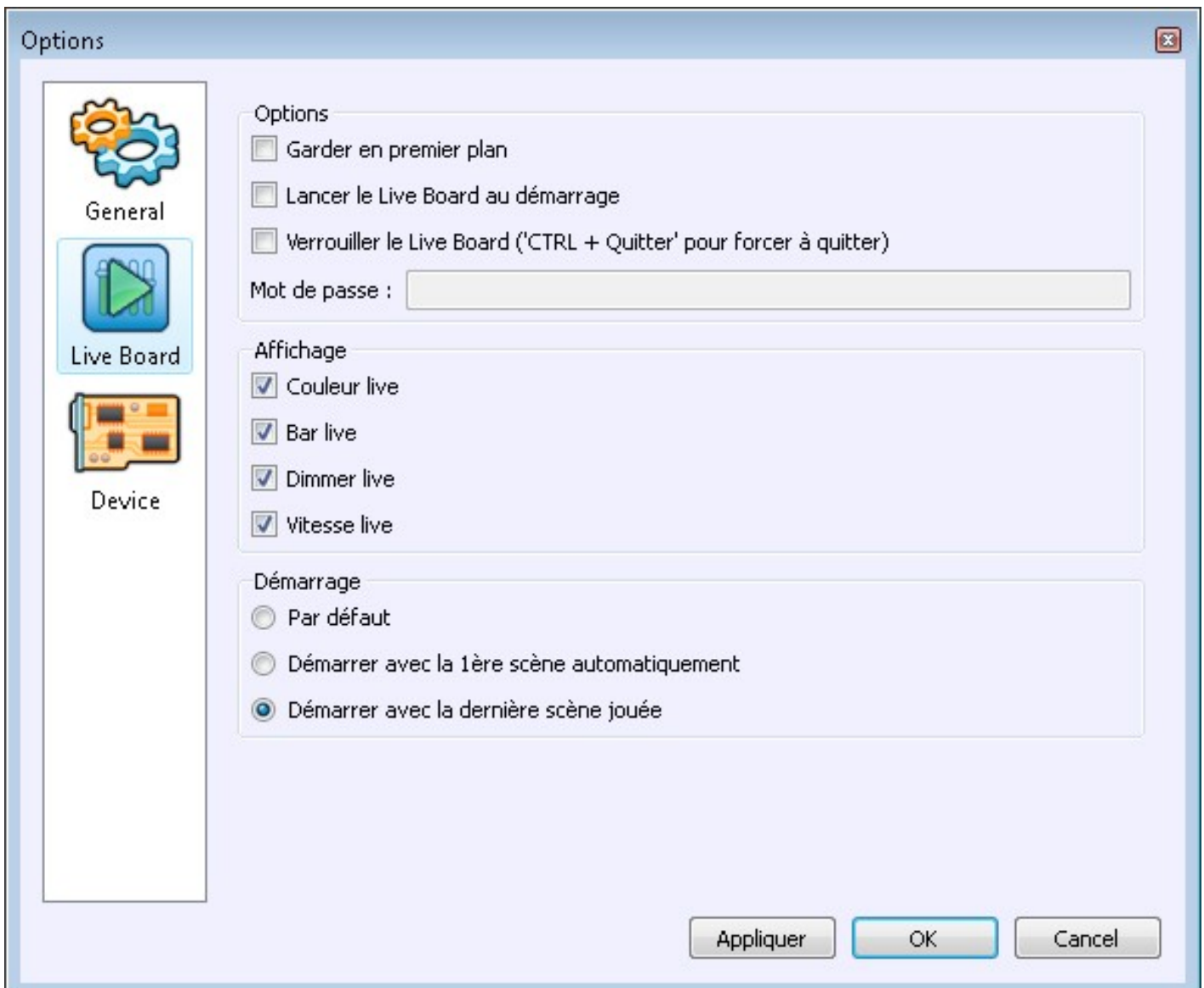
*Option générales*



## Les options Live Board

Les options de la page Live Board agissent directement sur le mode Live Board et proposent les fonctions suivantes :

- Garder en premier plan, Le mode Live sera toujours affiché en premier plan et le mode sera utilisé comme la principale et unique application. Le logiciel est affiché par dessus toutes les autres applications de l'ordinateur. Avec l'option activée, il ne sera plus possible d'utiliser une autre application.
- Lancer le Live Board au démarrage, Le logiciel démarre automatiquement sur le mode Live Board et n'affichera pas le mode Éditeur. Il donc est possible d'accéder aux scènes et au programmes pour leur déclenchement.
- Verrouiller le Live Board, en activant cette option il est possible de sécuriser le logiciel en saisissant un mot de passe dans le champs associé. En mode Live Board, l'utilisateur ne pourra plus utiliser le mode Éditeur sans saisir le mot de passe. Le logiciel est protégé contre des manipulations accidentelles. Suite à un oubli, il est possible d'annuler l'option en maintenant la touche clavier CTRL et en cliquant sur le bouton Quitter le Live Board.



*Options Live Board*

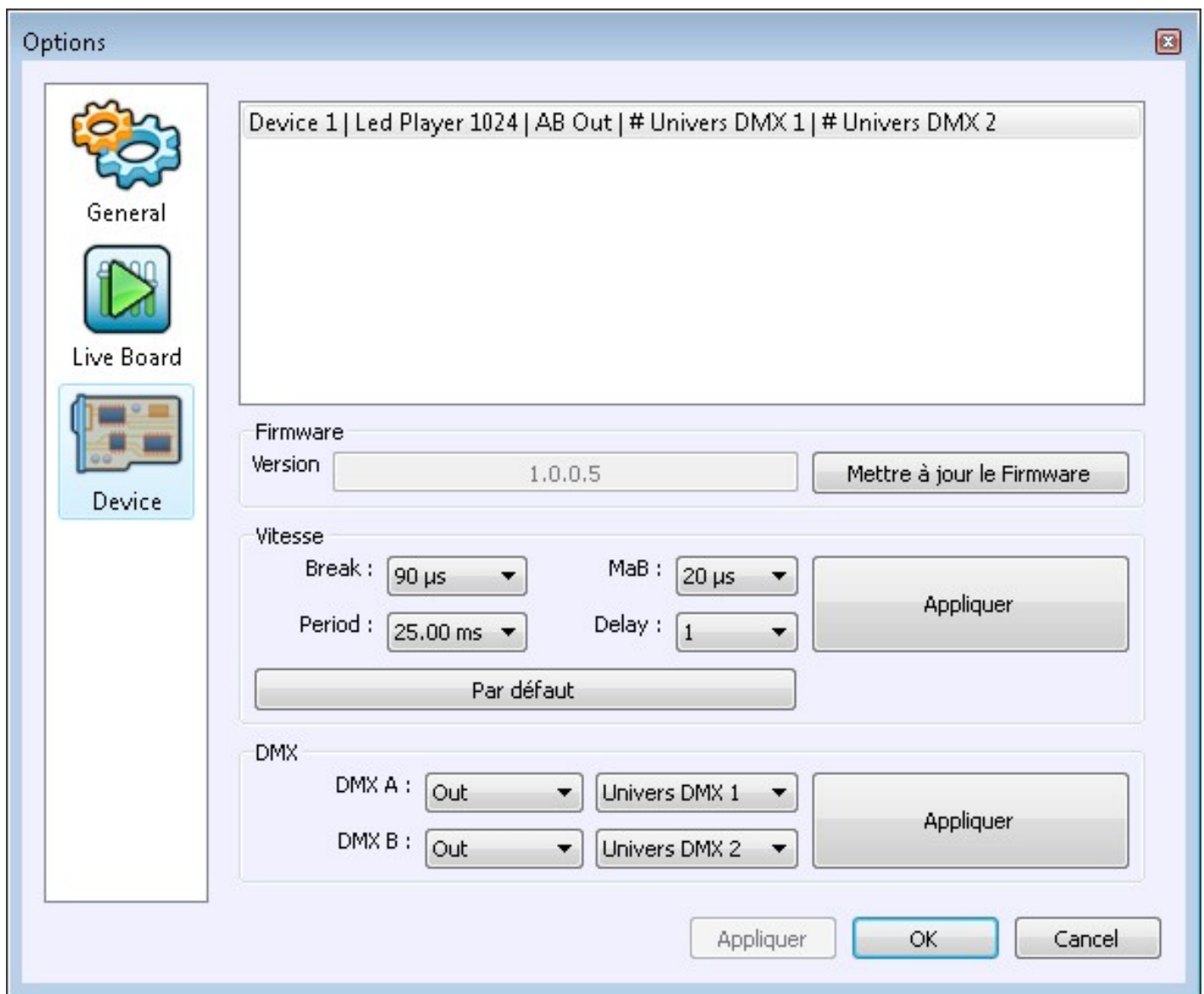
- Afficher ou non la palette de couleurs.
- Afficher ou non la Barre Live avec les options de base (allumer, éteindre, suivant et pause).
- Afficher ou non le curseur de intensité générale.
- Afficher ou non le curseur de la vitesse générale.
- Démarrage par défaut, aucune scène et aucun programme n'est déclenché.
- Démarrer avec la 1er scène automatiquement. La première scène de la liste sera déclenchée automatiquement dès l'ouverture du mode Live Board. Cette option peut être combinée avec l'option lancer le Live Board au démarrage.
- Démarrer avec la dernière scène jouée. Il est possible de reprendre le show avec la dernière scène jouée avant la fermeture du logiciel.

Le logiciel offre beaucoup de possibilités permettant de personnifier le mode Live Board. Il est très facile de rendre le logiciel accessible à n'importe quel utilisateur en laissant uniquement accès au mode Live Board. L'installateur peut configurer le logiciel et laisser le contrôle final à un professionnel ou à un amateur.

### **Les options des Interfaces (Devices)**

La page des Devices et des interfaces est réservée uniquement aux interfaces connectées à votre ordinateur. Les options agissent directement sur les cartes électroniques et permettent :

- Afficher la liste des interfaces connectées sur les différents port USB de l'ordinateur. L'ordre d'affichage des interfaces respecte l'ordre croissant des numéros de séries. Chaque ligne donne le nom de l'interface, la configuration DMX de la carte et l'univers DMX associé.
- La mise à jour du firmware de l'interface. Cette option est automatique et chargera un nouveau programme dans la carte électronique. Le processus prendra plusieurs minutes. L'interface ne doit pas être déconnectée pendant le processus ou elle risque d'être endommagée.
- Choisir la vitesse du DMX. 4 valeurs sont disponibles pour modifier la vitesse du signal DMX. Validez avec de nouvelles valeurs pour apercevoir le résultat sur la ligne DMX et sur les LED rouge de l'interface. Si l'un des éclairages ne répond pas, essayez de diminuer les valeurs. Par expérience la plupart des problèmes survenus sur une ligne DMX viennent des câbles de mauvaise qualité ou non adaptés ou un problème de polarité DMX.
- Configurer le mode de communication DMX des univers. Il est possible de mettre une XLR en mode entrée ou sortie. Le mode Sortie DMX est celui utilisé par défaut. Il est possible d'utiliser les produits à 2 univers DMX comme un Splitter DMX et sortir deux fois la même ligne DMX, il suffit d'affecter le même univers aux sorties des interfaces.



*Options des Appareils*

Ce manuel est la dernière étape d'apprentissage du logiciel. Maintenant il est possible de configurer complètement le logiciel et de l'utiliser rapidement.

## Glossaire

**DMX512** : Le terme DMX correspond à Digital MultipleX. Il décrit une méthode standard de transmission de données permettant l'interconnexion entre différents appareils de contrôle d'éclairages de fabricants différents. Le protocole DMX512 a été développé en 1986 par l'organisation USITT (United States Institute for Theater Technology) pour fournir une interface standardisée pour contrôler des gradateurs à partir d'un pupitre d'éclairage. Il permet un nombre maximum de 512 canaux par ligne DMX et 255 niveaux par canaux. Chaque canal a une fonction de gradateur avec 255 niveaux.

**Appareil** : éclairage DMX prédéfini contenant des canaux. Ce terme est utilisé pour n'importe quel type d'éclairage comme des spots, des lyres, des scanners, des lasers ou des effets spéciaux comme les machines à fumée.

**Canaux** : Une sortie numérique DMX. Ils utilisent 255 niveaux numériques. Un canal DMX correspond à une adresse DMX. Le show DMX généré par le logiciel envoie aux éclairages 512 canaux indépendants. Les numéros de canaux affectés aux appareils dans le logiciel doivent correspondre exactement avec les éclairages physiques. L'adresse de référence de l'éclairage est le numéro du premier canal de l'appareil.

**Adresse** : Un nombre numérique de 1 à 512 pour un canal DMX du logiciel ou un éclairage. Le canal concerné est défini par l'adresse DMX de l'appareil.

**Univers** : Une ligne DMX et un groupe de 512 canaux transmis sur 3 câbles.

**Profil** : Description générale des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tous les canaux de l'appareil, le nombre de canal, les présélections associées à chaque canal et le type d'appareil.

**Éditeur de Profil** : Outils permettant de créer de nouveaux Profils pour le logiciel et donner à l'utilisateur plus d'options de contrôle avec le logiciel.

**Patch et éditeur de Patch** : Outil permettant de définir des adresses de référence à un appareil et de créer une matrice d'appareils. L'outil est composé de plusieurs univers avec 512 canaux chacun.

**RGB / RVB** : Acronyme pour Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue). Les appareils RGB / RVB produisent de la couleur à partir de combinaisons d'intensités de rouge, vert et bleu. Le logiciel inclut une palette de couleur RGB.

**Pas** : Mémoire permettant d'enregistrer les valeurs DMX courantes de l'ensemble des canaux, ainsi qu'un temps de fondu et d'attente pouvant être défini manuellement. Une succession de Pas forme une scène ou un Programme et plusieurs scènes peuvent être déclenchées simultanément.

**Scène et Programme** : Suite de pas jouée successivement et automatiquement. Une succession de pas forme une séquence et peut être déclenchée simultanément.

**Fondu** : l'effet de fondu est une transition entre 2 états DMX défini par un temps. Ce temps peut être modifié. Le Fondu augmente ou diminue lentement les intensités de couleurs ou de lumière en fonction des états DMX défini auparavant.

**Déclenchements** : Une entrée externe ou une action dans le logiciel permettant d'appeler et de jouer une scène ou un programme. Les déclenchements peuvent être effectués par les boutons du logiciel, les boutons de l'interface, l'horloge interne de l'interface ou les entrées spécifiques de l'interface.

**Intensité Dimmer** : Fonction et terme permettant de définir la puissance et l'intensité lumineuse des lampes de l'éclairage.

**Couleur** : Le logiciel inclut une palette de couleur permettant le choix parmi 16,7 millions de couleurs possibles.

**Strobe** : L'effet stroboscopique produit une série de flashes lumineux. Il est possible de jouer sur l'intensité de la lumière et sur la fréquence.

**Glissé et posé** : Cette action permet de déplacer un objet ou un élément dans le logiciel. Cliquez sur un élément que vous souhaitez déplacer, maintenez le et déplacez l'élément dans la zone souhaitée, relâchez pour déposer l'objet dans la zone.

**Shutter** : Fonction de l'appareil permettant d'ouvrir ou fermer rapidement l'optique du faisceau lumineux.

**Présélection** : La présélection (ou Preset) est un intervalle DMX ou une partie des 255 valeurs DMX possibles sur un canal. Par exemple une présélection peut récupérer et appeler les valeurs comprises entre 20 et 51 pour une fonction spécifique de l'appareil et du canal DMX. Les présélections sont vraiment utiles et importantes, parce qu'elles permettent d'atteindre très rapidement une valeur DMX souhaitée et d'utiliser l'intervalle dédié pour des fonctions très précises. Avec des présélections correctes, la programmation du show est nettement accélérée.

**Présélection de défaut** : Cette présélection est utilisée pour définir un niveau DMX par défaut pour un canal. Chaque canal ne possède qu'une seule présélection par défaut. Le niveau DMX par défaut est utilisé avec l'option Afficher les niveaux DMX par défaut et avec l'outil de génération des effets lumineux.

# **Dépannages**

# **Manuel d'utilisateur**

**(V.1.1)**

Ce guide propose des solutions pour l'ensemble des événements que les utilisateurs peuvent rencontrer avec le logiciel et les interfaces électroniques.

Ce guide entend que vous connaissiez déjà les bases de votre système d'exploitation, comme utiliser la souris, sélectionner des items dans les menus et les fenêtres de dialogue et ouvrir et fermer des fichiers. Référez vous au manuel de votre système d'exploitation pour connaître l'intégralité de ces techniques de base.

## **DMX512**

Un show réalisé avec le logiciel est compatible avec le DMX à 100% et peut être utilisé avec tous les éclairages DMX professionnels.

Traditionnellement il est nécessaire de posséder des connaissances avancées sur une console de contrôle DMX pour réaliser un show. Maintenant et grâce à la simplicité du logiciel, il est possible de réaliser un show DMX de qualité avec votre ordinateur et grâce aux fonctions de glisser / déposer du logiciel.

### **Système requis:**

#### **Windows**

Windows 98, ME, 2000, XP, Vista 32/64, Seven  
1 Ghz de CPU  
512 Mo de RAM  
150 MB d'espace disque disponible  
1 lecteur de CD Rom  
1 ou plus de port USB disponibles  
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou supérieure

#### **MAC OS X**

MacOSX 10.4 (Tiger) ou supérieur  
1 Ghz de CPU (Intel)  
512 Mo de RAM  
150 MB d'espace disque disponible  
1 lecteur de CD Rom  
1 ou plus de port USB disponibles  
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou plus

#### **LED verte pour l'USB**

La LED verte correspond à l'USB.

La LED verte de l'interface est constamment allumée lorsque l'interface est connectée à l'ordinateur et que le logiciel n'est pas démarré.

Le LED verte clignote lentement lorsque la communication avec le logiciel est établie et que la communication fonctionne correctement. Le clignotement indique que les informations USB sont transmises à la carte électronique.

#### **LED Rouge pour le DMX**

Les LED rouges correspondent au DMX.

Les LED rouges sont éteintes lorsque l'interface est connectée à l'ordinateur et que le logiciel n'est pas démarré.

Les LED rouges sont allumées quand le logiciel est démarré et qu'il a détecté l'interface correctement et que la communication est établie.

La vitesse du DMX peut affecter le scintillement des LED rouges, celles ci peuvent clignoter si la vitesse du DMX est diminuée.

<b>La LED USB verte est allumée et les LED DMX rouges sont éteintes lorsque le logiciel est démarré.</b>	
L'interface n'a pas été détectée correctement par le logiciel.	Fermez le logiciel, rebranchez l'interface et redémarrez le logiciel. L'interface doit être connectée à l'ordinateur avant de démarrer le logiciel.
Si l'interface n'est toujours pas détectée, vérifiez si les drivers ont été installés correctement et que le système a bien détecté l'interface QT DMX512 DEVICE.	Éteignez l'anti-virus et les autres applications qui peuvent gêner le logiciel. Consultez la procédure d'installation et de mise à jour des drivers (MAC ou PC).
Si les drivers sont correctement installés et que la carte est correctement détectée.	Vérifiez que l'interface est bien compatible avec le logiciel et correspond aux critères de compatibilités fournis sur le site web du fabricant.
<b>Les LED rouges et vertes clignent chacune rapidement lorsque l'interface est connectée à l'ordinateur.</b>	
Votre interface a un problème et ne fonctionne pas correctement.	Vous devez renvoyer l'interface chez votre revendeur ou chez le fabricant pour un échange ou une réparation.
<b>Les LED vertes et rouges sont éteintes lorsque l'interface est connectée à l'ordinateur.</b>	
Votre interface a un problème et ne fonctionne pas correctement.	Vérifiez le câble USB et l'alimentation de la carte électronique. Vous devez renvoyer l'interface chez votre revendeur ou chez le fabricant pour un échange ou une réparation.

<b>La LED verte clignote lentement et les LED rouges sont allumées mais vous n'avez pas de signal DMX avec les appareils connectés sur la ligne DMX et lorsque l'interface est connectée et détectée par le logiciel.</b>	
Les éclairages ne répondent pas aux commandes DMX.	Vérifiez le Patch DMX du logiciel et la correspondance des adresses et des univers entre le Patch et les éclairages.
Les éclairages ne répondent pas aux commandes DMX.	Vérifiez le câble DMX. Vérifiez la bonne connexion des prises XLR des interfaces.
Les éclairages ne répondent toujours pas au signal DMX.	Une ligne DMX perd le signal avec plus de 25 appareils connectés ou avec plus de 200 mètres de câble. Au delà il est fortement recommandé d'utiliser un Booster, Splitter ou amplificateur DMX pour rehausser le signal DMX et étendre la ligne DMX.
Les éclairages ne répondent toujours pas au signal DMX.	Vérifiez l'état des fusibles F1, F2, F3 et F4 protégeant la ligne DMX. Remplacez les si nécessaire.
Les éclairages ne répondent toujours pas au signal DMX.	Vérifiez le bon fonctionnement des appareils avec un autre contrôleur DMX classique.
<b>La LED verte clignote lentement et les LED rouges sont éteintes lorsque l'interface est connectée et détectée par le logiciel.</b>	



La communication USB fonctionne mais aucun signal DMX n'est envoyé aux éclairages.	Vérifiez que l'interface est bien détectée par le logiciel. Vérifiez le bon fonctionnement des LED rouges et des composants DMX 485 situés sur la carte en position U2 et U3. Remplacez les si nécessaire. Vérifiez votre câble DMX et la XLR.
Les appareils reçoivent le signal DMX correctement.	Vérifiez les LED rouges de l'interface.
<b>Il n'y a pas de signal DMX sur la ligne et les appareils ne répondent pas.</b>	
La LED verte clignote lentement et les LED rouges sont allumées. L'interface est bien détectée par l'ordinateur et par le logiciel. Les drivers sont correctement installés.	Vérifiez le câble USB, celui ci doit être de type USB 2.0 et blindé avec la masse des 2 extrémités connectées ensemble. Il est fortement recommandé d'utiliser uniquement le câble fourni. Vérifiez l'état de vos câbles DMX. Testez les un par un si nécessaire. Certains câbles ont les broches 2 et 3 inversées. Vérifiez que le câble DATA – est sur la broche 2, que le câble DATA + est sur la broche 3 et la masse sur la broche 1 du câble DMX. Ajoutez un Booster, Splitter ou amplificateur DMX sur la ligne.

<b>L'interface ne peut pas envoyer plus de 10 canaux DMX.</b>	
Seuls les 10 premiers canaux DMX sont fonctionnels.	Mettez à jour le logiciel et contactez votre revendeur ou le fabricant.
<b>Mon signal DMX est mauvais et non constant, mes appareils perdent fréquemment la connexion DMX.</b>	
Les appareils perdent le signal DMX pendant un court moment.	Vérifiez la version du Firmware de l'interface et mettez à jour le Firmware à partir de la fenêtre d'options disponible dans le menu du logiciel OUTILS/OPTIONS. Vérifiez les performances de l'ordinateur.
<b>Comment mettre à jour le Firmware de l'interface ?</b>	
<p>Un Firmware est un petit programme dédié au fonctionnement de la carte électronique. Il peut être mis à jour pour améliorer les performances de l'électronique.</p> <p>Connectez l'interface à l'ordinateur et démarrez le logiciel. Le logiciel doit détecter correctement l'interface. Choisissez l'option OPTIONS dans le menu OUTILS du logiciel pour ouvrir la fenêtre des options générales et utilisez les options DEVICE.</p> <p>La version courante du Firmware est affichée, sélectionnez l'option de Mise à jour pour démarrer la procédure de mise à jour.</p> <p>Téléchargez la dernière version du logiciel pour obtenir la dernière version du Firmware.</p>	
<b>L'interface est détectée par le logiciel mais se déconnecte régulièrement et perd la communication USB après un certain temps.</b>	
Après un certain temps les appareils ne répondent plus et la LED verte ne clignote plus.	Vous devez contacter votre revendeur ou le fabricant pour un échange ou une réparation.
<b>Le logiciel ne démarre pas.</b>	

<p>Windows :</p> <p>Vérifiez que les drivers sont bien installés. Vérifiez que l'application ne soit pas déjà utilisée à partir du gestionnaire de tâche de Windows. Éteignez l'anti-virus et les autres applications qui peuvent gêner le logiciel. Redémarrez le logiciel. Réinstallez le logiciel complètement.</p>	<p>MAC OS X :</p> <p>Vérifiez que les drivers sont installés correctement avec la fenêtre Terminal. L'application ne démarre pas sans les drivers correctement installés. Consultez le manuel d'installation des logiciels et des drivers. Réinstallez le logiciel complètement.</p>
--	--

**Le logiciel démarre mais ne détecte pas l'interface.**

<p>Le logiciel ne détecte pas l'interface.</p>	<p>Vérifiez que les drivers sont installés correctement et que le système a détecté l'interface correctement. Éteignez l'anti-virus et les autres applications qui peuvent gêner le logiciel. vérifiez que l'interface est bien compatible avec le logiciel et correspond aux critères de compatibilités fournis sur le site web du fabricant.</p>
--	--

**Comment mettre à jour les drivers ?**

<p>Pour les systèmes Windows :</p> <p>La mise à jour est manuelle et s'effectue à partir du gestionnaire de périphéries. Référez vous au manuel d'installation des drivers et du logiciel et suivez les instructions. Les derniers drivers sont dans le répertoire DRIVERS du logiciel.</p>	<p>Pour les systèmes MAC OS X :</p> <p>Le fichier .PKG d'installation mettra automatiquement les drivers à jour. Vous devez vous munir du mot de passe ROOT ou ADMINISTRATEUR et le saisir pour valider l'installation du logiciel et des drivers MAC.</p>
---	--

**Comment mettre à jour le logiciel ?**

Désinstallez la version courante du logiciel. Nous vous recommandons de sauvegardez vos projets et vos profils auparavant. Ensuite, téléchargez la dernière version du logiciel et procédez à l'installation. La nouvelle installation va remplacer les fichiers existants si ils n'ont pas été déjà supprimés.

**Que dois je faire avant de contacter mon revendeur ou le fabricant.**

Notez le numéro de série de l'interface, la version du Firmware, la version du logiciel, et les références et la version du système de l'ordinateur.  
Mettez à jour le logiciel et les drivers et lisez l'intégralité du manuel de dépannage pour y trouver une solution.

Si vous rencontrez un problème non listé précédemment alors contactez votre revendeur ou le fabricant.

Faites un rapport détaillé des symptômes pour recevoir une solution rapidement.  
Toutes les cartes électroniques ont 24 mois de garantie.

# **Installation du logiciel et des drivers**

## **Manuel d'utilisateur**

(V.1.1)

## **Sommaire:**

- P.3 Installation et mise à jour du logiciel sous Windows
- P.4 Installation et mise à jour des drivers sous Windows
- P.6 Installation et mise à jour du logiciel sous MAC OS X
- P.6 Installation et mise à jour des drivers sous MAC OS X

Ce chapitre décrit la procédure d'installation sur les systèmes Mac Os et Windows du logiciel et des drivers de l'interface.

## **Systèmes requis :**

### **Windows**

Windows 98, ME, 2000, XP, Vista 32/64, Seven  
1 Ghz de CPU  
512 Mo de RAM  
150 MB d'espace disque disponible  
1 lecteur de CD Rom  
1 ou plus de port USB disponibles  
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou supérieure

### **MAC OS X**

MacOSX 10.4 (Tiger) ou supérieur  
1 Ghz de CPU (Intel)  
512 Mo de RAM  
150 MB d'espace disque disponible  
1 lecteur de CD Rom  
1 ou plus de port USB disponibles  
Une résolution vidéo de 1024 x 768 ou plus

# **Installation et mise à jour du logiciel sous Windows**

Avant d'installer le logiciel, fermez les applications susceptibles de gêner, désactivez votre antivirus et assurez vous que votre ordinateur a le système requis.

Insérez le CD dans votre lecteur. Le menu d'installation apparaît alors à l'écran. Si le menu n'apparaît pas, vous devez alors chercher et lancer manuellement le fichier .EXE d'installation dans les répertoires du CD-ROM.

- Cliquez sur Installation pour procéder à l'installation du logiciel.
- Choisissez le langage de l'installation.
- Cliquez sur OK ou SUIVANT pour continuer l'installation.
- Après avoir lue la licence et les conditions d'utilisations et d'exploitations du logiciel, acceptez les conditions pour poursuivre l'installation.
- Après avoir parcouru les informations générales du logiciel, cliquez sur OK ou Suivant.
- Vous pouvez choisir le répertoire d'installation ou accepter celui par défaut (Program file\...). Cliquez sur OK ou Suivant pour continuer.
- Cliquez sur OK ou Suivant pour accepter l'emplacement du logiciel dans le menu démarrer de Windows.
- Acceptez simplement le résumé des informations pour démarrer l'installation.
- L'installation démarre, vous pouvez annuler à tout moment.
- Vous êtes prévenu de la fin de l'installation, cliquez sur OK pour quitter l'outil d'installation et démarrer ensuite le logiciel à partir du raccourcis.
- Si les drivers des interfaces sont déjà installés, vous pouvez utiliser le logiciel et la carte électronique, sinon il est impératif d'installer les drivers avant.

## **Mise à jour du logiciel:**

Procédez simplement à une nouvelle installation du logiciel avec la version la plus récente. Les anciens fichiers seront remplacés par les nouveaux automatiquement. Cependant nous vous recommandons de désinstaller le logiciel avant de réinstaller. N'oubliez pas de sauvegarder l'ensemble de vos fichiers importants avant la désinstallation. Procédez à la désinstallation à partir du menu de démarrage du logiciel.

# **Installation et mise à jour des drivers sous Windows**

Les instructions suivantes indiquent les tâches à suivre pour installer les drivers de l'interface DMX (la procédure peut varier légèrement d'un système Windows à l'autre).

Suivez simplement les instructions suivantes d'installation des drivers de l'interface.

## **Note:**

Ne quittez pas et ne terminez pas la procédure d'installation avant sa fin complète. Sinon vos drivers ne seront pas ou mal installés et vous rencontrerez des problèmes avec la détection de l'interface par le logiciel.

- Insérez le CD-ROM dans le lecteur ou téléchargez les drivers sur internet.
- Si le logiciel est déjà installé (procédure recommandée), vous trouverez le dossier DRIVERS dans le répertoire d'installation (situé dans le répertoire PROGRAM FILES). Nous vous recommandons donc d'utiliser ce dossier et son contenu comme fichiers de référence pour l'installation des drivers.
- Connectez l'interface à votre ordinateur, Windows lance la procédure d'installation d'un nouveau matériel automatiquement.
- Suivez les instructions de la procédure d'installation pour que Windows cherche les drivers dans le CD-ROM ou dans le dossier DRIVERS situé dans le répertoire d'installation du logiciel.
- Finissez l'installation en sélectionnant OK si Windows vous confirme la bonne installation.

## **Note:**

Windows XP peut vous demander de choisir le meilleur driver parmi une liste. Après avoir sélectionné le bon driver et validé, Windows prévient que les drivers ne sont pas signés et vous demande de confirmer. Confirmez et continuez l'installation.

Concernant Windows Seven (7), référez vous directement à la procédure d'installation du système car Windows Seven installe automatiquement seulement les drivers signés. Une installation manuelle est donc requise.

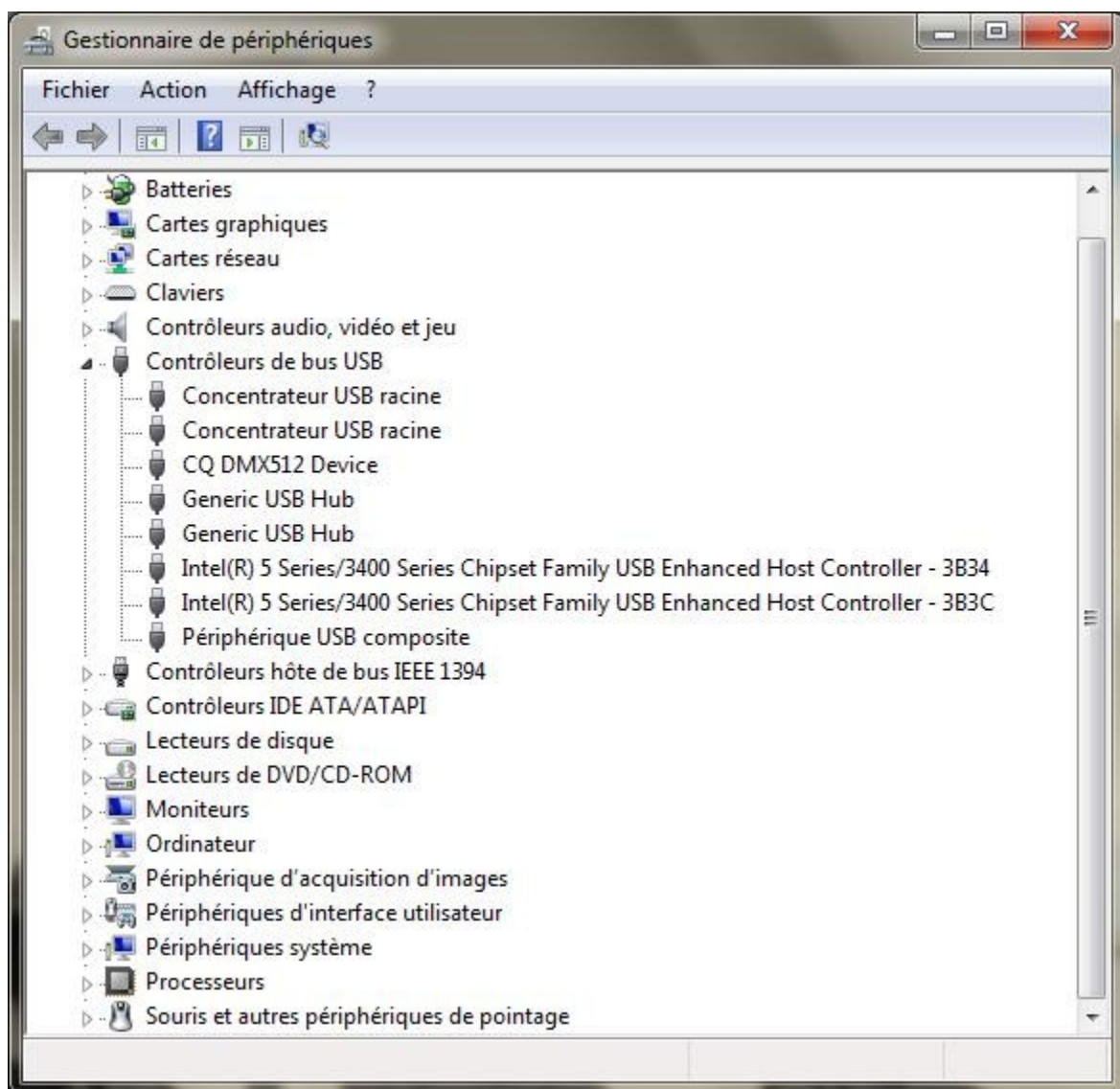
Il est possible que Windows vous demande d'installer les drivers une seconde fois. Si c'est le cas répétez la procédure décrite dans ce chapitre en suivant les étapes.

Vous devez obligatoirement installer les drivers sur chaque nouveau port USB, c'est à dire lorsque votre interface est connectée à un autre port USB de votre ordinateur pour la première fois.

## Mise à jour des drivers :

Vous devez mettre à jour vos drivers à chaque nouvelle version disponible.

- Ouvrez le Gestionnaire de périphériques de Windows et sélectionnez l'interface USB. (Par exemple CQ DMX512 Device).
- Double cliquez dessus ou faites un clic droit dessus en sélectionnant PROPRIETES et ensuite la Mise à jour du driver.
- Dans l'utilitaire de mise à jour, Choisissez d'installer vous même le driver et utilisez l'option permettant de parcourir votre ordinateur afin de trouver l'emplacement du nouveau driver.
- Sélectionnez le répertoire où se trouve le nouveau driver et validez.
- Suivez les instructions jusqu'à la fin de l'installation.



## **Installation et mise à jour du logiciel sous MAC OS X**

Ce chapitre donne une procédure simple d'installation du logiciel aux utilisateurs pour les systèmes MAC OS X version 10.4 (Tiger), 10.5 (Leopard), 10.6 (Snow Leopard) et ultérieures.

- Dans le CD-ROM, double cliquez sur le fichier .PKG.ZIP et décompressez le sur le bureau. Un fichier .PKG apparaît alors sur le bureau.
- Avec un téléchargement du fichier .ZIP, le système MAC OS décompressera automatiquement le fichier .ZIP.
- Double cliquez sur le fichier .PKG et suivez les instructions.
- L'installation des drivers est incluse dans le fichier .PKG et s'effectuera automatiquement lors de l'installation des drivers. La bonne installation des drivers nécessite l'utilisation d'un mot de passe. Ce mot de passe est celui de l'administrateur ou du Root du système. Certaines opérations sous MAC ne sont possibles qu'en mode administrateur, c'est le cas des fichiers drivers qui doivent être copiés dans un répertoire spécifique et qu'un simple compte utilisateur ne peut réaliser librement.
- Lorsque l'installation est terminée, il suffit de créer un alias sur le bureau ou dans le DOCK. Utilisez FUNCTION + CLIC ou un clic droit sur le fichier .APP contenu dans le dossier d'installation du logiciel situé dans le répertoire APPLICATIONS du MAC et créez votre Alias.
- Déplacez ensuite l'alias sur le bureau ou dans le DOCK.

### Note:

L'installation complète des drivers nécessite obligatoirement l'utilisation du mot de passe ROOT ou ADMINISTRATEUR.

Vous devez obligatoirement installer les drivers avant de lancer le logiciel.

## **Installation et mise à jour des drivers sous MAC OS X**

Le fichier .PKG installe automatiquement les drivers pour les versions 10.4, 10.5, 10.6 et ultérieures. Vous devez connaître et utiliser votre mot de passe administrateur (root) pour procéder à l'installation.

Il est possible de vérifier que les drivers ont bien été installés. Avec le terminal vérifiez que le répertoire /USR/LOCAL/LIB/ contient les fichiers suivants : libftd2xx.dylib et libftd2xx.0.2.0.dylib

Référez vous à la procédure d'installation manuelle des drivers (si le logiciel ne démarre pas) située dans le répertoire DRIVERS de l'application.



# Fiche technique du logiciel et du matériel

V.1.0.1

## Informations Générales

### **Systeme requis**

#### **Windows**

Windows 98, ME, 2000, XP, Vista 32/64, Seven

1 Ghz CPU

512 Mo de RAM

150 Mo d'espace disque disponible

1 lecteur de CD Rom

1 ou plusieurs ports USB 2.0

Résolution vidéo de 1024 x 768 ou plus

#### **Apple / MAC / Linux**

Mac OS X 10.1.3 ou supérieur

1 GHz CPU

512 Mo de RAM

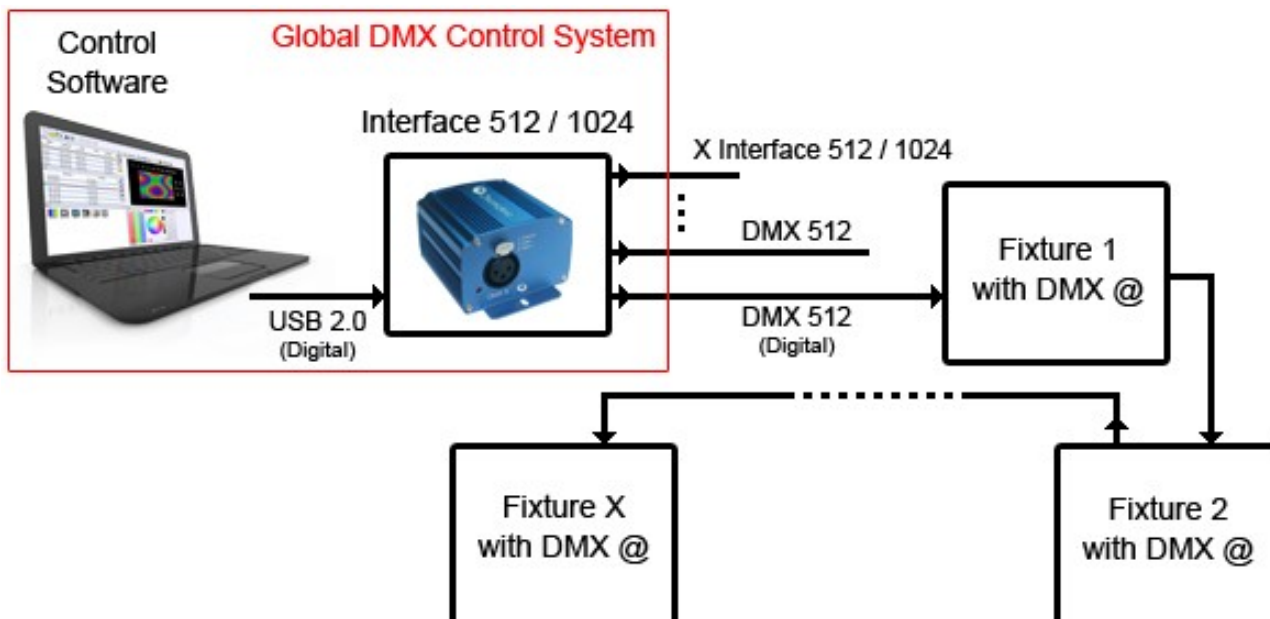
150 Mo d'espace disque disponible

1 lecteur de CD Rom

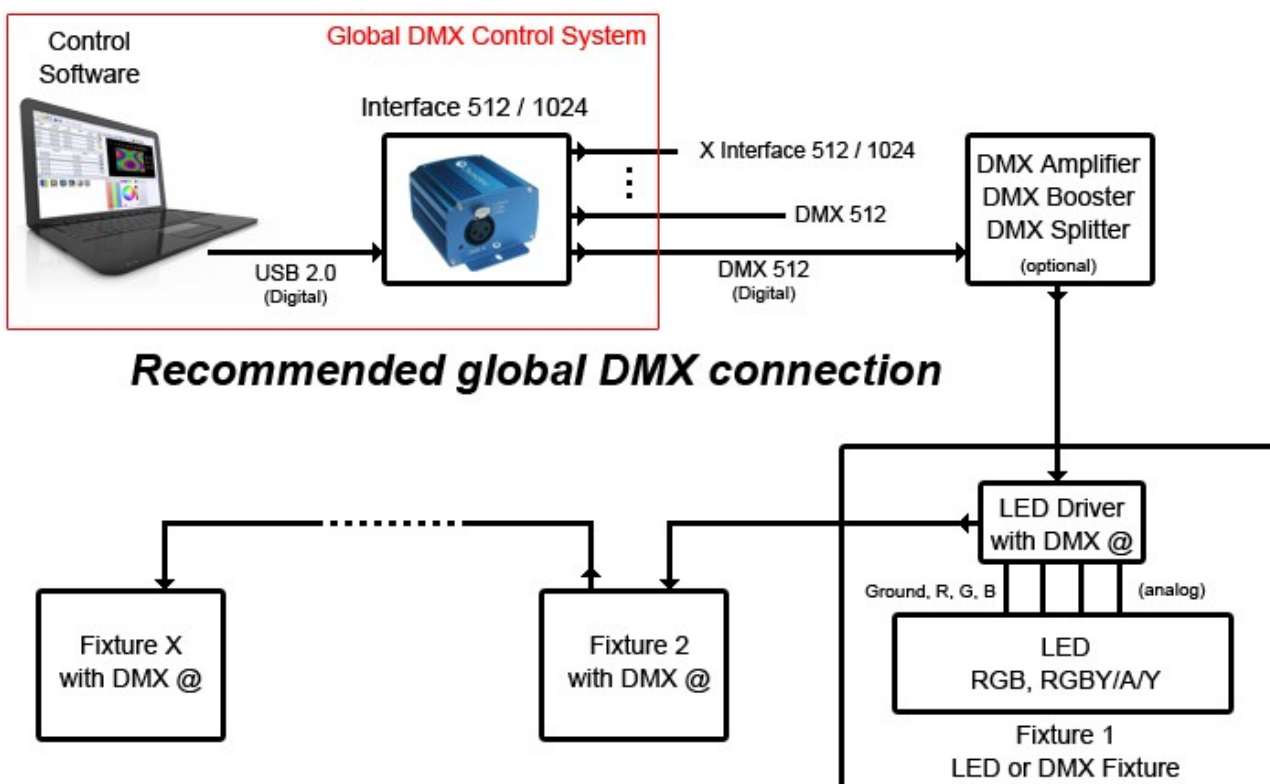
1 ou plusieurs ports USB 2.0t

Résolution vidéo de 1024 x 768 ou plus

## Installation DMX512 Standard



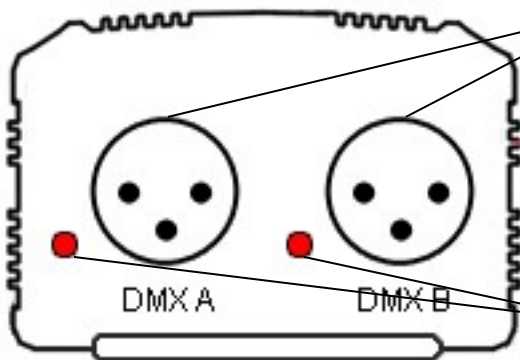
## Installation DMX512 recommandée



## Interfaces USB/DMX de 512 et 1024 canaux

<b>Spécifications Techniques de l'interface</b>	
Entrée	USB 2.0
Témoins d'entrée	Oui, LED verte
Connecteur d'entrée	Mini USB
Sortie	DMX 512
Témoins de sortie	Oui, LED rouge
Connecteur de sortie	XLR 3 (XLR 5 en option) 1:Ground, 2:Data+, 3:Data-
Nombre de sorties DMX	512 ou 2x512 (1024)
Vitesse DMX	Oui, 1 à 45 Hz, MaB, Bk
Voltage d'entrée	5 V. (seulement par USB)
Intensité d'entrée	150 mA à 900 mA
Puissance	2W
Alimentation externe	Non (seulement par USB)
Technologie de CPU	32 bit
Mémoire interne	Oui
Mode autonome	Oui, 132 canaux max.
Protection surtensions	Oui (20 000 V)
Dimensions	H: 48 mm W: 70 mm D: 89 mm
Poids	0,16 Kgs (LP512) 0,21 Kgs (LP1024)
Couleur	Bleu
Températures d'utilisation	-25 à +70 C°
Certificats	CE, RoHS
Niveau IP	IP20
Utilisations	Intérieures
Stockage	Endroit sec et non humide
Garantie	24 mois
Compatibilité	Appareils DMX 8 et 16 bit
Systèmes	Windows 2000, XP, Vista, Seven, MAC OS X, Linux
CD ROM	Inclus

## Face avant des interfaces 512 ou 1024 canaux DMX



### Connecteur XLR de Signal DMX

3 broches. Peut être configuré en mode entrée ou en mode sortie.

- 1: Masse
- 2: Info DMX -
- 3: Info DMX +

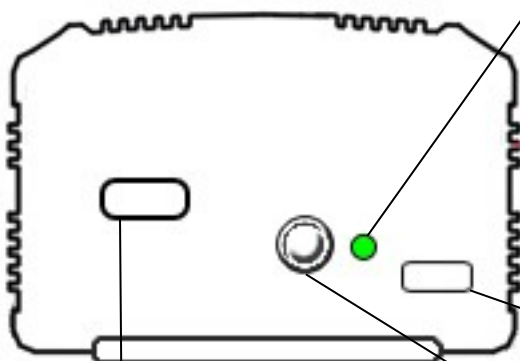
### LED Rouge de signal DMX

**Éteinte** : Pas de signal DMX sur la ligne

**Allumée** : Le DMX est activé et le signal est envoyé ou reçu sur la ligne DMX.

**Clignotante** : La vitesse du DMX est lente.

## Face arrière des interfaces 512 ou 1024 canaux DMX



Kensington (Version 512 canaux)

### LED Verte de signal USB

**Éteinte** : l'interface n'est pas alimentée (vérifier le câble USB et l'alimentation).

**Allumée** : L'interface est alimentée

**Clignotant faiblement Slow** : La communication USB est établie. Les drivers sont installés. Le logiciel a détecté l'interface et communique avec.

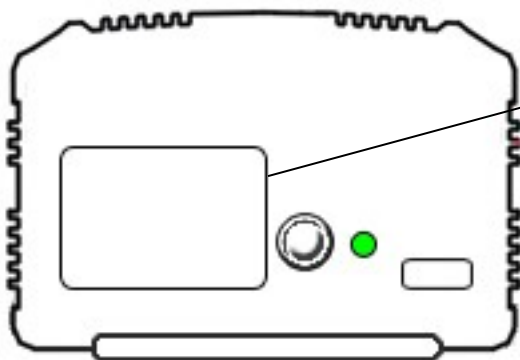
**Clignotant rapidement** : Le mode autonome est actif et joue une scène DMX. (Disponible sur les produits vendus à partir de 2012).

### Connecteur Mini USB et alimentation

5 Volts continu seulement ; 0,15-1 A.

### LED réceptrice Infra Rouge

Optionnel. Nécessite une télécommande Infra Rouge supplémentaire (LED présente sur les produits vendus à partir de 2012).

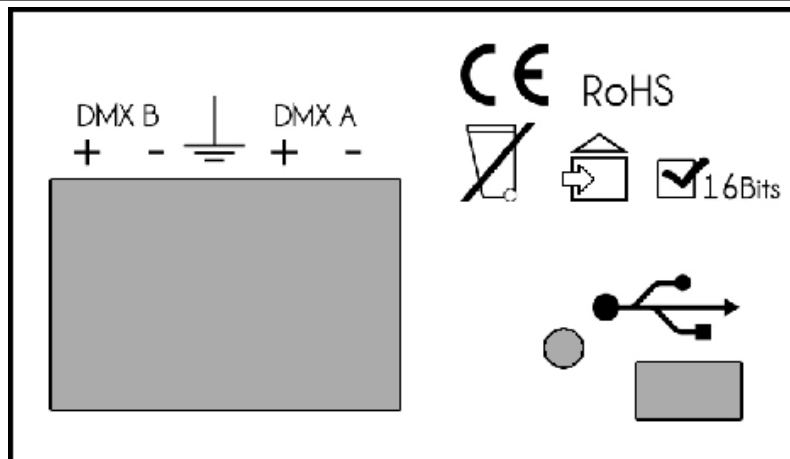


### Connecteur DMX (version 1024 canaux)

De gauche à droite :

- 1: Info DMX B +
- 2: Info DMX B -
- 3: Masse
- 4: Info DMX A +
- 5: Info DMX A -

## Connecteur arrière de l'interface 1024 canaux



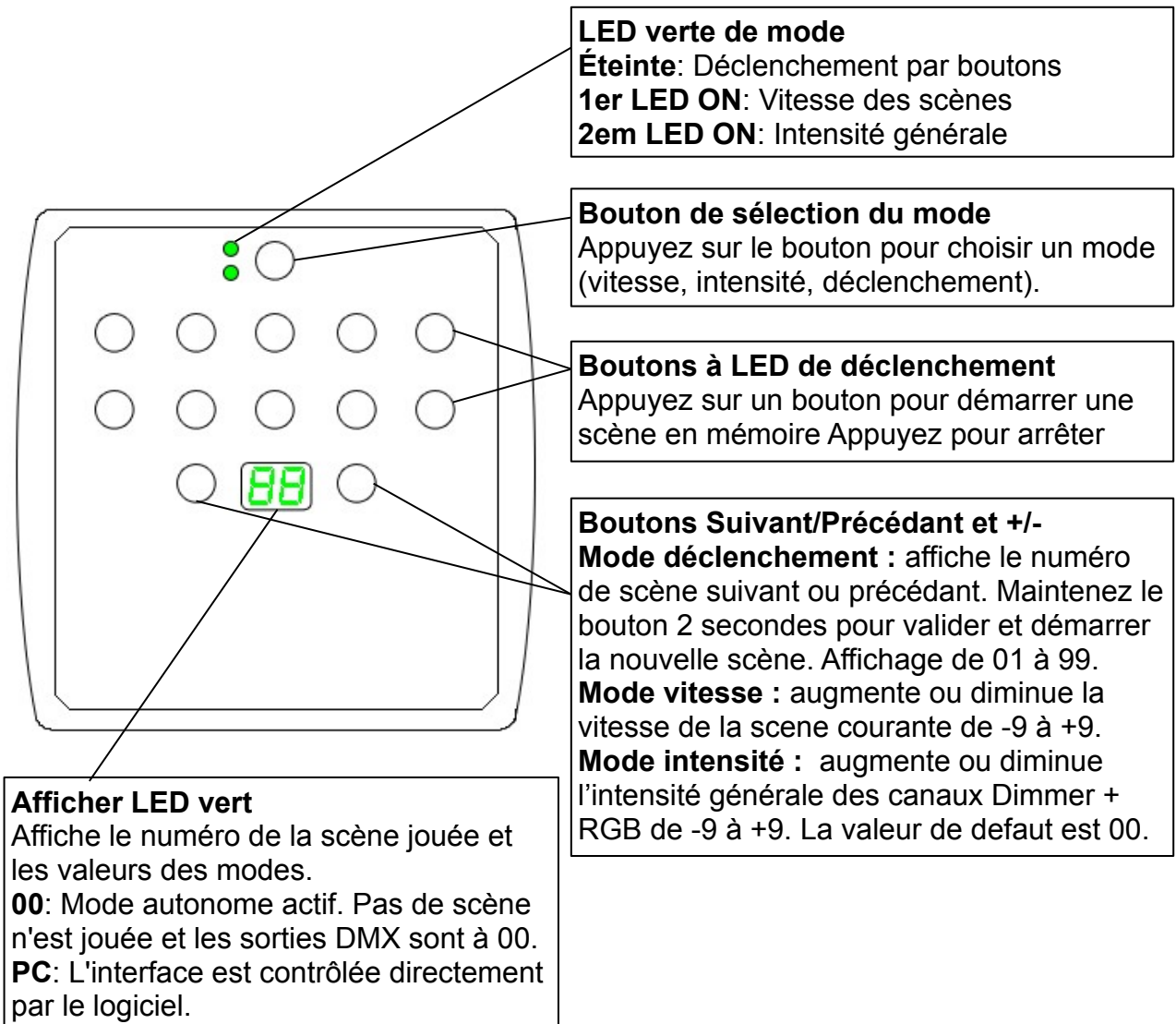
## Fonctions logiciels compatibles

Spécifications Techniques du logiciel	
Systèmes	Windows 2000, XP, Vista, Seven, MAC OS X, Linux
Jouer plusieurs scènes	Non
Jouer plusieurs programmes	Oui
Gestion multi faisceaux	Oui
Gestion des patrices	Oui
Gestion des presets	Oui
Gestion de lyre et de scan	Oui
Éditeur de profils	Oui
Mode autonome	Oui (limité)
Patch DMX	Oui
Éditeur de matrices	Oui
Déclenchement horaires	Oui
Live Board	Oui
Utilisation tactile	Oui
Résumé des adresses Dip	Oui
Temps de fondu sur scènes	Oui
Effets de couleur	Oui
Effets de Pan et Tilt	Oui
Effet de matrice	Oui
Gestion des Fichiers média	Oui (jpg, bmp, Gif, png,avi)
Rendu visuel des couleurs	Oui
Mise a jour du firmware	Oui, A partir du logiciel
Mot de passe pour le logiciel	Oui
Langues	Anglais, Français, Allemand, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, Espagnol, Brésilien
Mises à jour gratuites	Oui

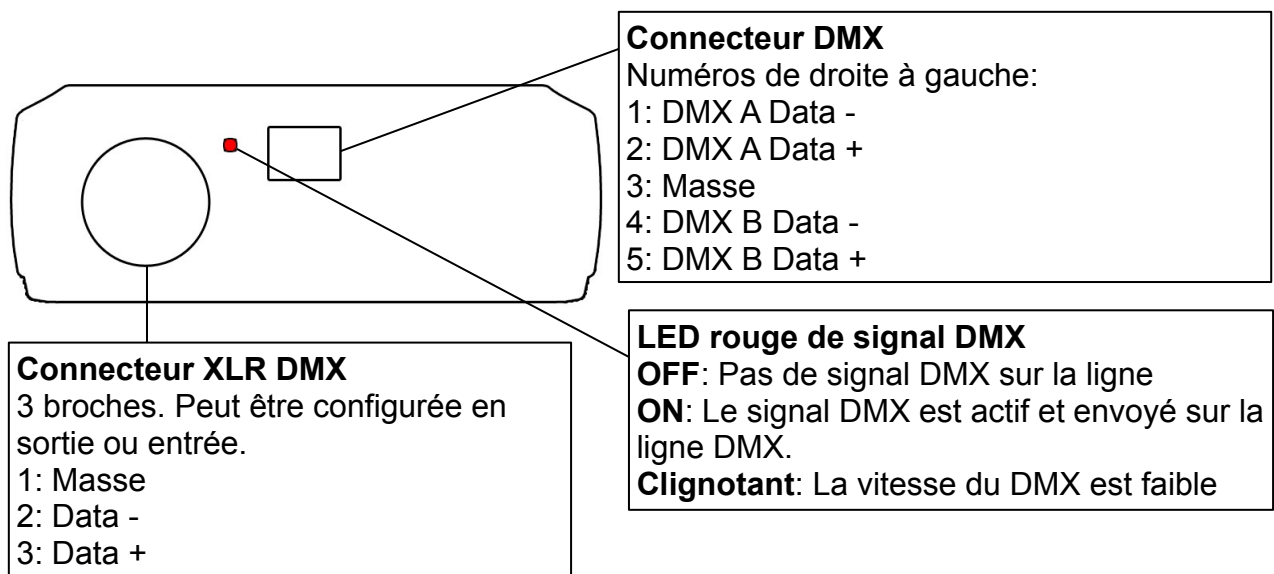
## Interfaces USB/DMX Autonomes de 512 et 1024 canaux

<b>Spécifications Techniques de la carte</b>	
Entrée	USB 2.0
Témoins d'entrée	Oui, LED verte
Connecteur d'entrée	Mini USB
Sortie	DMX 512
Témoins de sortie	Oui, LED rouge
Connecteur de sortie	XLR 3 (XLR 5 en option) 1:Ground, 2:Data+, 3:Data-
Nombre de sorties DMX	512
Vitesse DMX	Oui, 1 à 45 Hz, MaB, Bk
Voltage d'entrée	5 V. (par USB)
Intensité d'entrée	450 mA
Puissance	2W
Alimentation externe	Oui 5 Volts (par USB)
Alimentation	Incluse
Technologie de CPU	32 bit
Mémoire interne	Oui
Mode autonome	Oui
Capacité mémoire	2 000 pas en 512 canaux 100 000 pas en 16 canaux
Protection surtensions	Oui (20 000 V)
Dimensions	H: 5 mm W: 110 mm D: 130 mm
Poids	0,16 Kgs (LP512)
Couleur	Noir
Températures d'utilisation	-25 à +70 C°
Certificats	CE, RoHS
Niveau IP	IP20
Utilisations	Intérieures
Stockage	Endroit sec et non humide
Garantie	24 mois
Compatibilité	Appareils DMX 8 et 16 bit
Systèmes	Windows 2000, XP, Vista, Seven, MAC OS X, Linux
CD ROM	Inclus

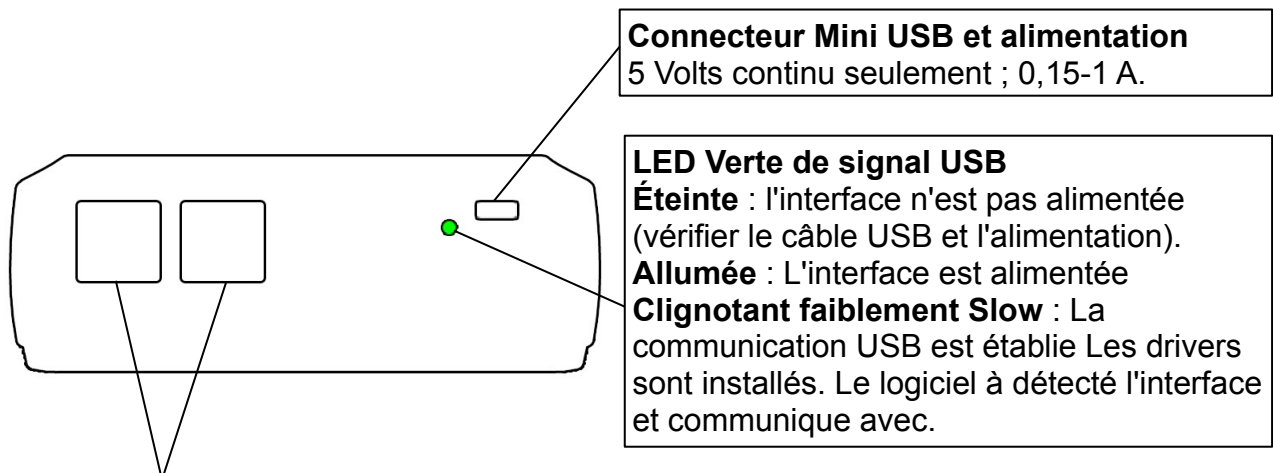
## Vue de dessus des interfaces 512 et 1024 autonomes



## Face avant des interfaces 512 et 1024 autonomes



## Face arrière des interfaces 512 et 1024 autonomes



### Connecteur RJ45 de déclenchements

Le numero des broches est ordonné de droite à gauche.

#### Correspondance des broches pour les interfaces vendues avant octobre 2011 :

**RJ45**: Maître/Esclave + réception IR (optionnelle). Numéros de droite à gauche.

1 : Maître/Esclave ; 2 : Maître/Esclave ; 3 : Masse ; 4 : IR 1

5 : Libre ; 6 : Libre ; 7 : 5 Volts ; 8 : Masse

**RJ45 2**: Contacts externes + LED. Numéros de droite à gauche.

1, 2, 3, 4 : déclenchements par contacts (15 actions possibles)

5 : 5 Volts ; 6 : Masse ; 7 : LED de vitesse ; 8 : LED d'intensité

#### Correspondances des broches pour les interfaces vendues après octobre 2011:

**RJ45**: Maître/Esclave + Contacts externes. Numéros de droite à gauche.

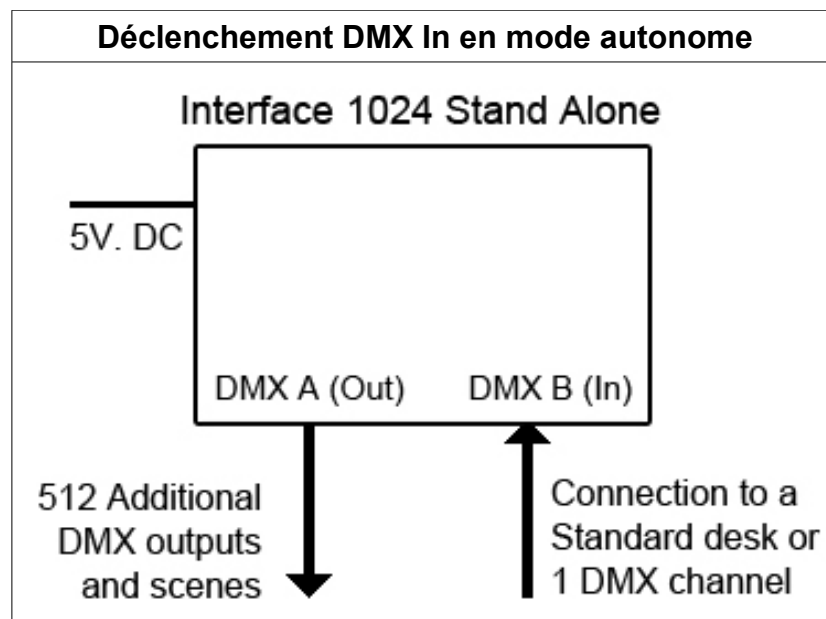
1 : Maître/Esclave ; 2 : Maître/Esclave ; 3 : Masse ; 4 : 5 Volts

5, 6, 7, 8 : déclenchements par contacts (15 actions possibles)

**RJ45 2**: Maître/Esclave + réception IR (optionnelle). Numéros de droite à gauche.

1 : Maître/Esclave ; 2 : Maître/Esclave ; 3 : Masse ; 4 : récepteur IR

5: Libre ; 6 : Libre ; 7 : 5 Volts ; 8 : Masse





## Interface Autonome et assignation des connecteurs

### Correspondance des broches XLR :

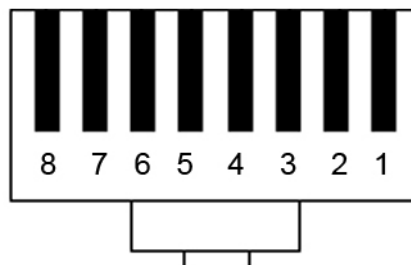
1 : Masse DMX  
 1 : Data -  
 2 : Data +

### Correspondance des broches du connecteur :

1 : Data + ; DMX 1  
 2 : Data - ; DMX 1  
 3 : Masse ; pour les 2 lignes DMX  
 4 : Data + ; DMX 2  
 5 : Data - ; DMX 2

### Correspondance du RJ45 (1-J7) (avant 10/2011):

1 : Maître  
 2 : Esclave  
 3 : Masse  
 4 : IR 1  
 5 : Libre  
 6 : Libre  
 7 : 5 V  
 8 : Masse



### Correspondance du RJ45 (2-J6) (avant 10/2011):

1, 2, 3, 4 : Contacts externes (15 actions possibles)  
 5 : 5 V.  
 6 : Masse  
 7 : LED du mode vitesse  
 8 : LED du mode intensité

**Les contacts externes de déclenchements fonctionnent uniquement lorsque les broches sont connectées au 5 Volts (broche 5).**

### **Table des connexions :**

01 = Pin 1  
 02 = Pin 2  
 03 = Pin 1, 2  
 04 = Pin 3  
 05 = Pin 1, 3  
 06 = Pin 2, 3  
 07 = Pin 1, 2, 3  
 08 = Pin 4  
 09 = Pin 1, 4  
 10 = Pin 2, 4  
 11 = Pin 1, 2, 4  
 12 = Pin 3, 4  
 13 = Pin 1, 3, 4  
 14 = Pin 2, 3, 4  
 15 = Pin 1, 2, 3, 4

### Correspondance du RJ45 (1-J7) (après 10/2011):

Maître/Esclave + récepteur IR (optionnel).

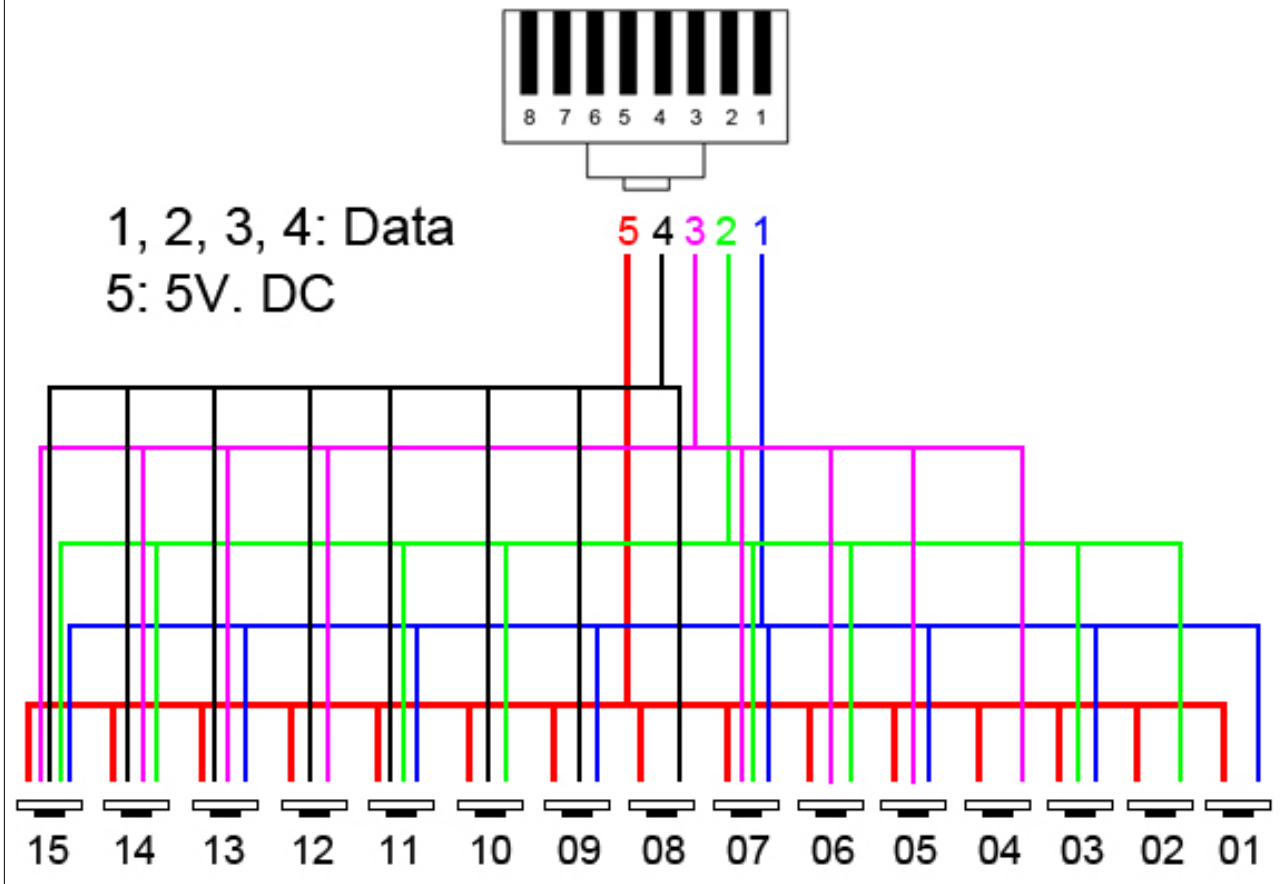
1 : Maître/Esclave  
 2 : Maître/Esclave  
 3 : Masse  
 4 : Récepteur du signal IR Signal  
 5, 6: Libre  
 7 : 5 Volts  
 8 : Masse

### Correspondance du RJ45 (2-J6) (après 10/2011) :

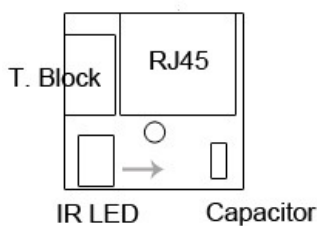
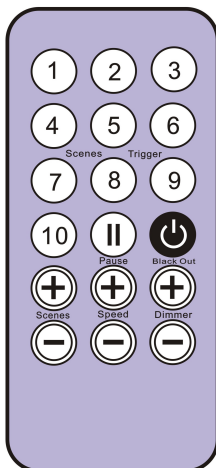
Maître/Esclave + Contact externes.

1 : Maître/Esclave  
 2 : Maître/Esclave  
 3 : Masse  
 4 : 5 Volts  
 5, 6, 7, 8 : Contacts externes (15 actions possibles)

## Câblage et connexion des 15 contacts du RJ45



## Télécommande Infra Rouge et récepteur LED Infra Rouge (optionnel)



Une scène doit être liée avec les boutons 1 à 10.

Chaque boutons peut déclencher 1 scène différente. La télécommande ne peut pas arrêter 1 scène directement. Pour arrêter la scène jouée, il faut utiliser obligatoirement le bouton ON/OFF ou Black out/Stop ou alors déclencher une autre scène.

Le bouton de pause fige la scène jouée sur sont état DMX.

Le bouton Stop/ Black Out (On/Off) arrête la scène jouée et joue la scène neutre ayant le numéro 00. Tous les canaux DMX renvois la valeur nulle 00.

Les boutons +/- pour le déclenchement des scènes automatique. La scène suivante ou précédente sera jouée directement sans validation de 2 secondes.

Les boutons +/- pour la vitesse des scènes. Augmente ou diminue la vitesse de la scène jouée. Chaque scène peut avoir une vitesse différente.

Les boutons +/- pour l'intensité générale. Augmente ou diminue l'intensité des canaux d'intensité, de RVB et de CMJ.

Pour utiliser l'option de télécommande Infra Rouge, un récepteur Infra Rouge externe doit être connecte au connecteur RJ45 de l'interface autonome. Un câble RJ45 de 20 mètres maximum est requis.

## Spécifications Techniques du logiciel

Systèmes	Windows 2000, XP, Vista, Seven, MAC OS X, Linux
Jouer plusieurs scènes	Non
Jouer plusieurs programmes	Oui
Gestion multi faisceaux	Oui
Gestion des patrices	Oui
Gestion des presets	Oui
Éditeur de profiles	Oui
Mode autonome	Oui
Planification horaire	Oui
Gestion de lyre et de scan	Oui
Patch DMX	Oui
Éditeur de matrices	Oui
Déclenchement horaires	Oui (en autonome)
Live Board	Oui
Utilisation tactile	Oui
Résumé des adresses Dip	Oui
Temps de fondu sur scènes	Oui
Effets de couleur	Oui
Effets de Pan et Tilt	Oui
Effet de matrice	Oui
Gestion des Fichiers média	Oui (jpg, bmp, Gif, png,avi)
Rendu visuel des couleurs	Oui
Mise a jour du firmware	A partir du logiciel
Mot de passe pour le logiciel	Oui
Langues	Anglais, Français, Allemand, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, Espagnol
Mises à jour gratuites	Oui