

# **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**

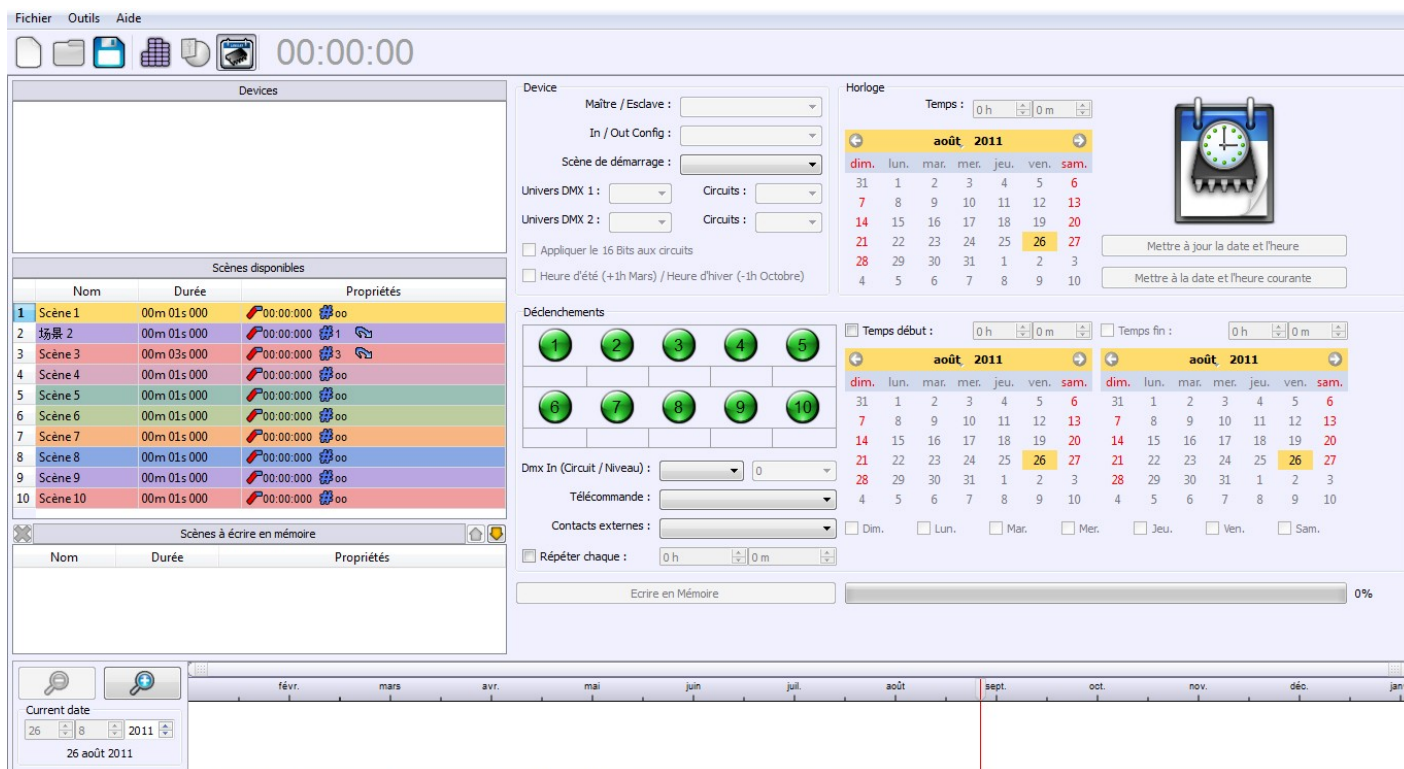
Après ouverture du logiciel, il suffit de cliquer sur le bouton Mode Autonome de la barre des options principales pour ouvrir le mode autonome. La fonction Mode Autonome est sur le dernier bouton situé à droite de la barre d'outils principale.



*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 Heure d'été / Heure d'hiver des interfaces possédant l'option d'horloge en temps réelle 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

Dédénchements

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

☐ Dim.    ☐ Lun.    ☐ Mar.    ☐ Mer.    ☐ Jeu.    ☐ Ven.    ☐ Sam.

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 des 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.

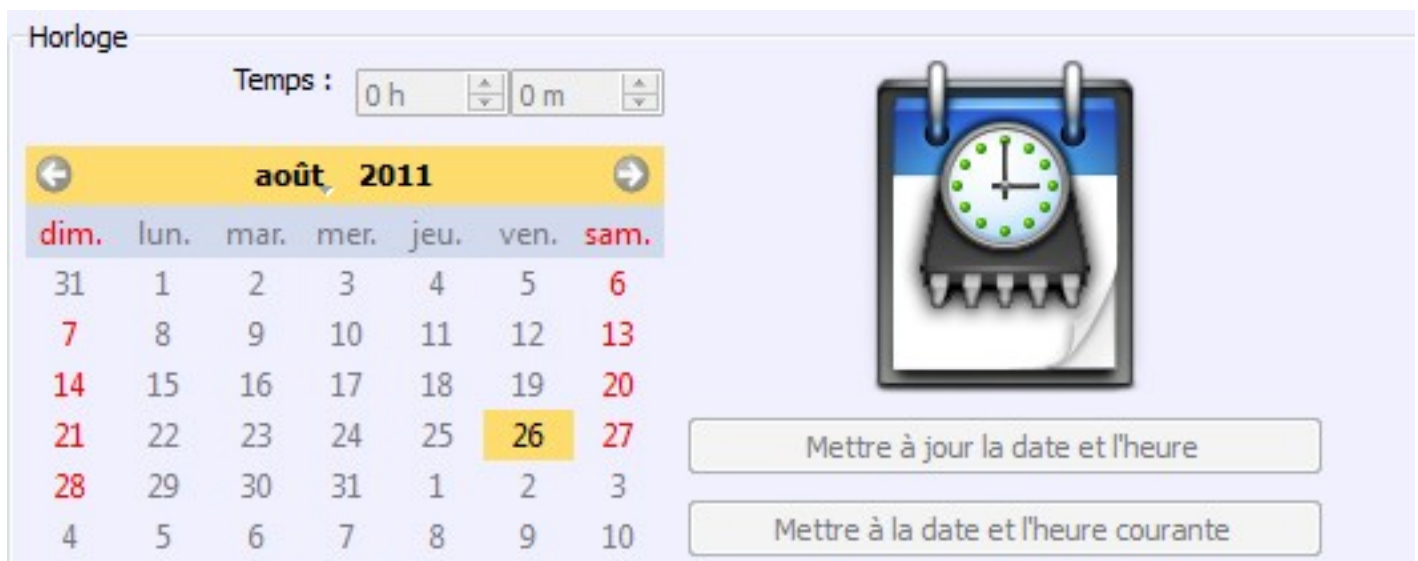
la scène s'arrêtera uniquement suite à un nouvel événement de déclenchement, avec l'exécution du nombre de boucles de la scène ou à la date de fin de la scène. En outre la scène sera toujours déclenchée jusqu'à la date de fin à l'heure indiquée avec la date de début, aux jours de la semaine sélectionnés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

The interface is divided into three main sections:

- Scènes disponibles** (Available Scenes): A table with columns for Nom, Durée, and Propriétés.
- Scènes à écrire en mémoire** (Scenes to write to memory): A table with columns for Nom, Durée, and Propriétés. It lists five scenes: Scene 1 (00m 05s 880), Scene 2 (00m 08s 280), Scene 3 (00m 09s 240), Scene 4 (00m 09s 800), and Scene 5 (00m 16s 920).
- Déclenchements** (Triggers): A section with buttons for triggering scenes (1-10) and a calendar for scheduling. The calendar shows the month of October 2011.

At the bottom right, there is a progress bar labeled "Ecrire en Mémoire" with a value of 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.

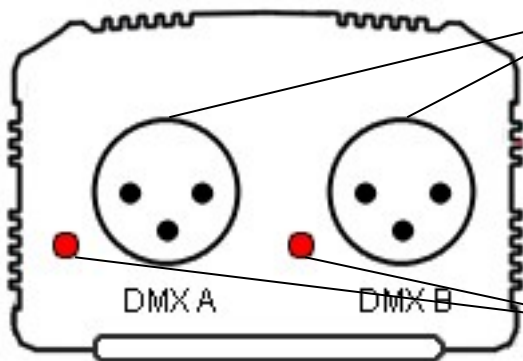
Si la jauge indique que la mémoire est pleine, les scènes supplémentaires ne seront pas prises en compte en mémoire. Il est possible d'optimiser l'espace mémoire en réduisant le nombre de sorties DMX utiles. Ce nombre peut être modifié à partir du Patch DMX ou avec l'option de configuration autonome 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.

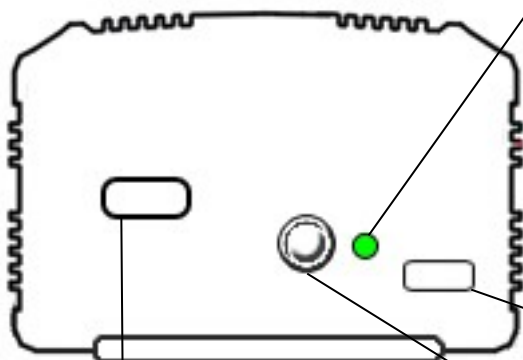
- 1: Masse
- 2: Info DMX -
- 3: Info DMX +

### 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.



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.

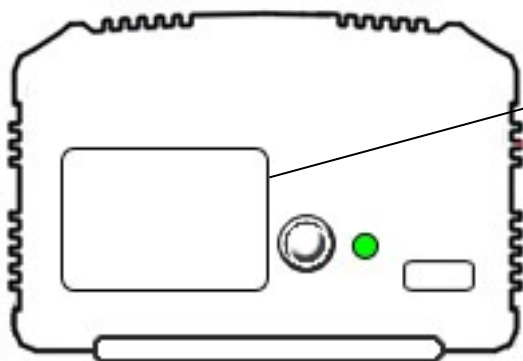
**Clignotant rapidement** : Le mode autonome est actif et joue une scène DMX. (Disponible sur les produits vendus à partir de 2012).

### 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).



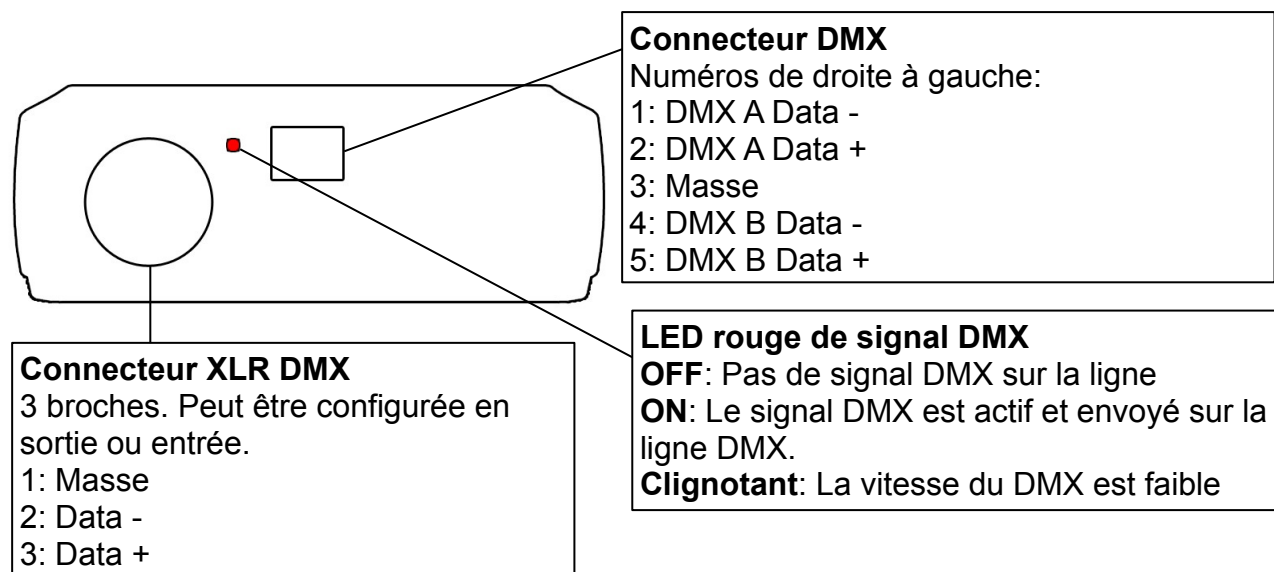
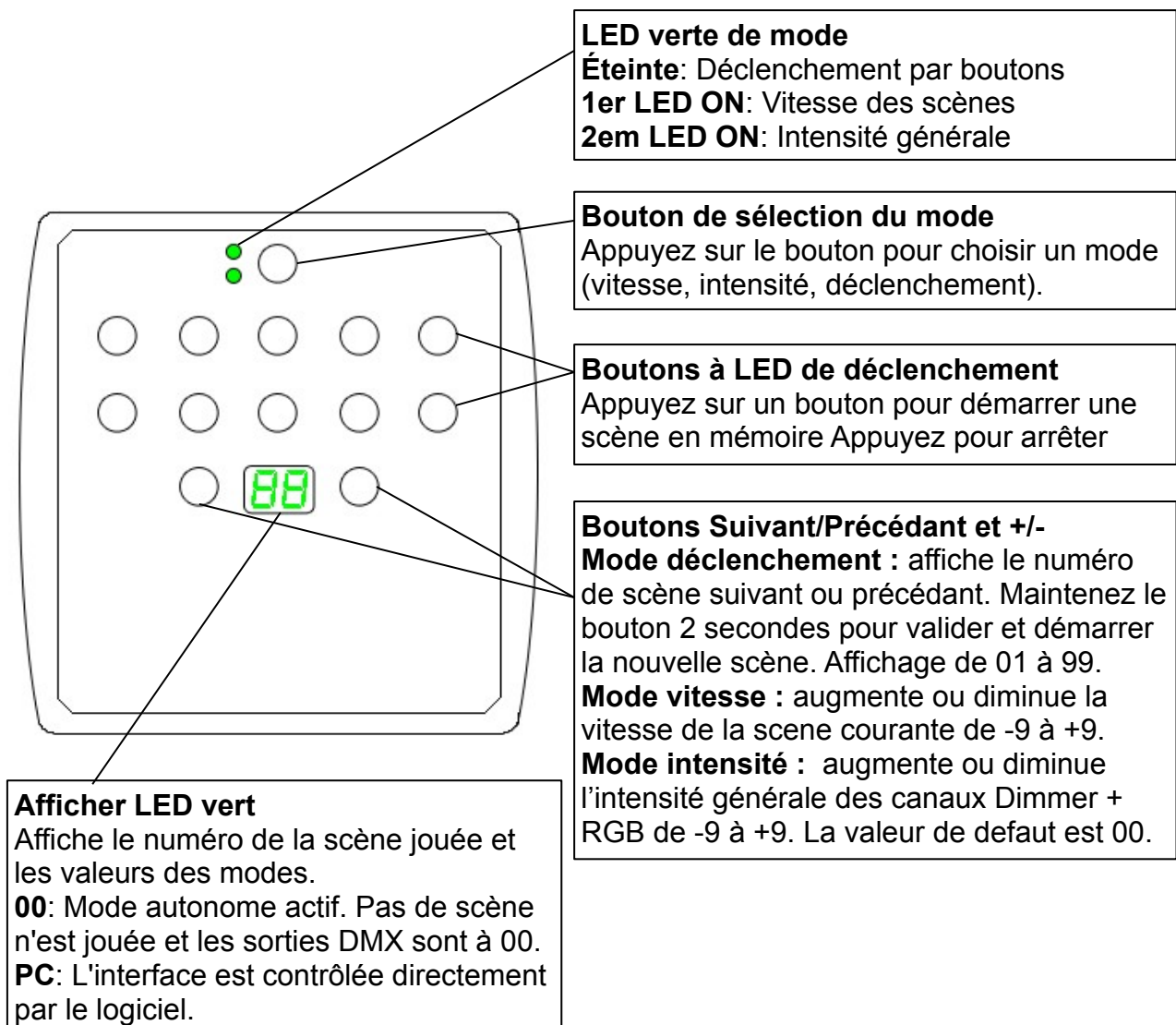
### Connecteur DMX (version 1024 canaux)

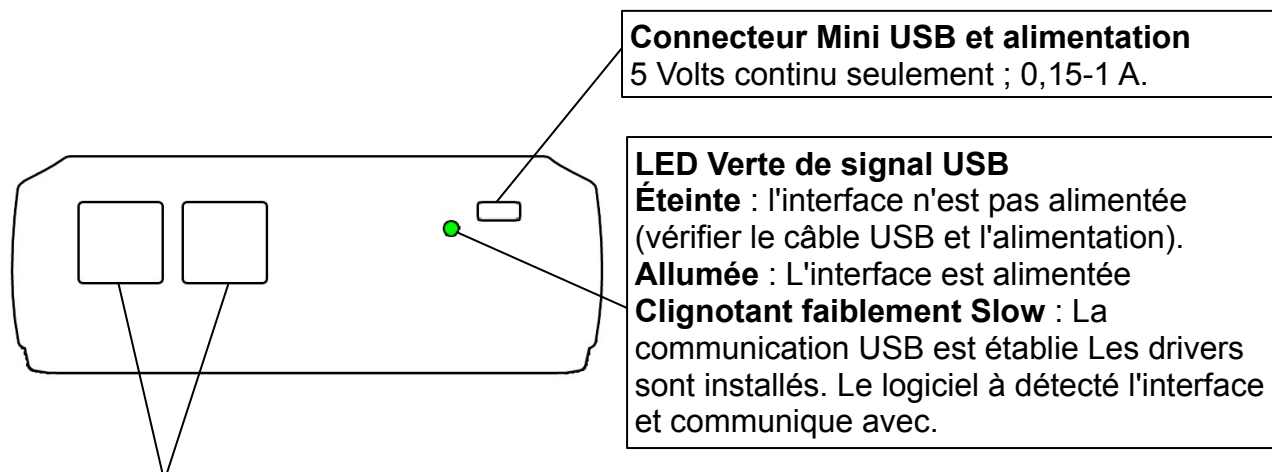
De gauche à droite :

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



## 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.

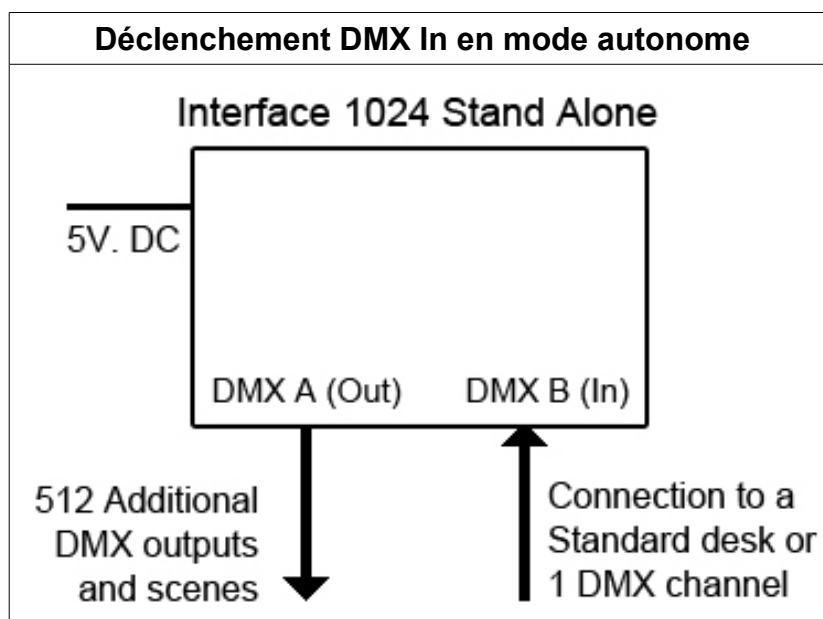
1 : Maître/Esclave ; 2 : Maître/Esclave ; 3 : Masse ; 4 : 5 Volts

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

### Correspondance des broches XLR :

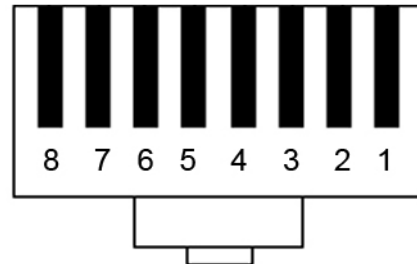
1 : Masse DMX  
1 : Data -  
2 : Data +

### 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

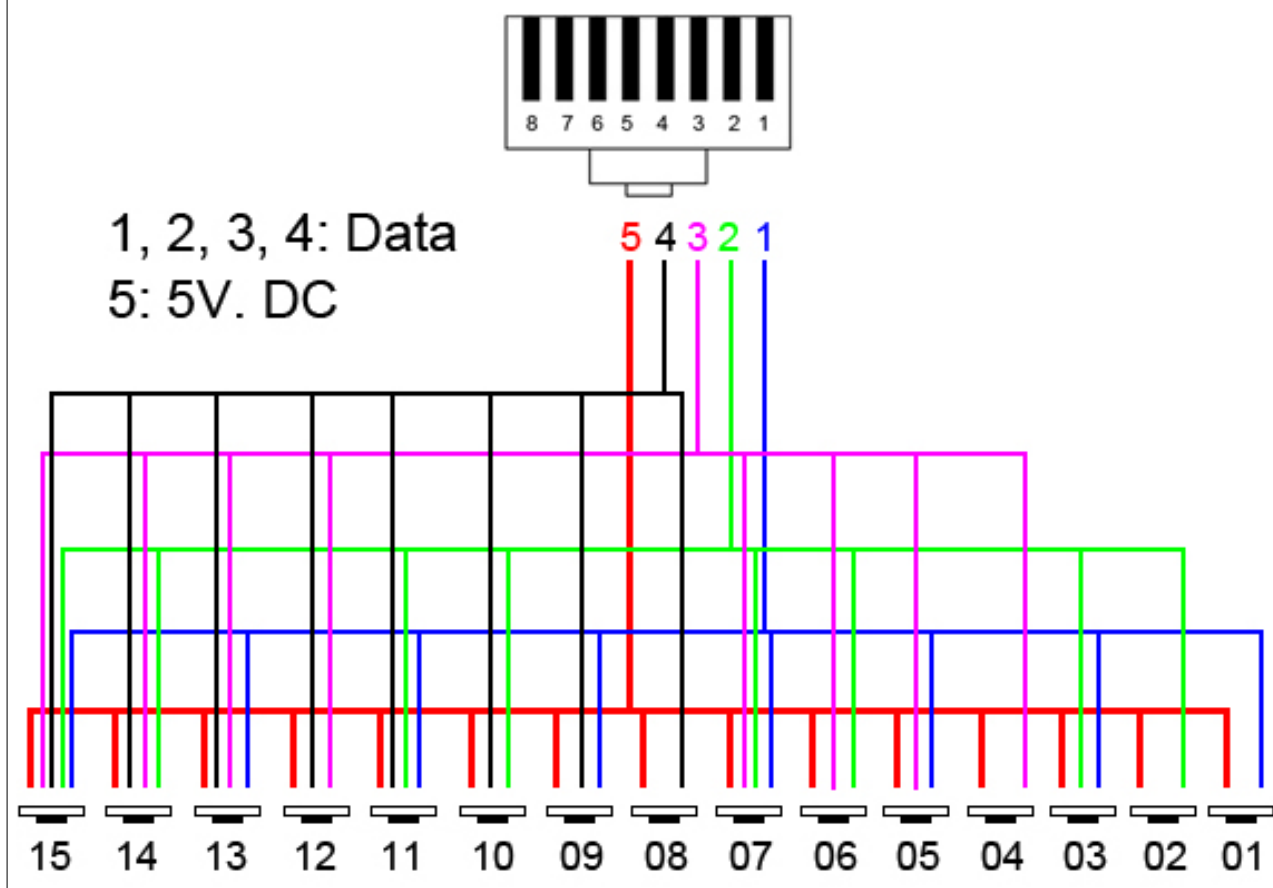
### Correspondance du RJ45 (1-J7) (après 10/2011):

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

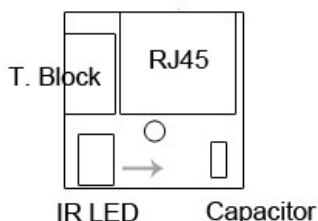
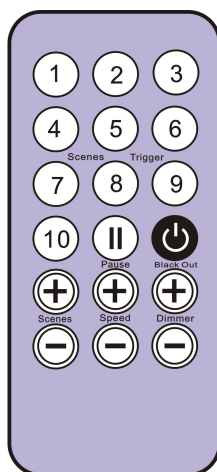
### Correspondance du RJ45 (2-J6) (après 10/2011) :

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 renvoi 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 connecté 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 général des canaux d'un éclairage et des fonctions associées aux canaux. Le Profil donne en détail tout 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.