

# MANUEL UTILISATEUR

## COMMENT SAUVEGARDER LES SCENES EN MEMOIRE

V. 1.7.0

<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>Description du mode autonome .....</b>	<b>4</b>
Onglet de IN/Out Config.....	5
Onglet Horloge .....	5
Onglet Option.....	5
Selectionner les circuits Dimmer .....	6
Onglet Maître / Esclave.....	6
Onglet Triggers .....	6
<b>Paramètres autonomes des Scènes .....</b>	<b>7</b>
<b>Differentes fenêtres de déclenchements bouton.....</b>	<b>9</b>
<b>Paramètres autonomes avancés .....</b>	<b>10</b>
<b>Scénarios possibles des déclenchements horaires .....</b>	<b>13</b>
Temps de début.....	13
Temps de début + Mois et jours de la semaine .....	13
Temps de début + Temps de fin.....	13
Temps de début + Temps de Fin + Mois et jours de la semaine.....	14
Mise à jour de l'horloge de l'interface .....	14
Déclenchement RS232 en Autonome .....	15
<b>Récapitulatif des types de déclenchements possibles.....</b>	<b>16</b>
Représentation temporelle des déclenchements horaires .....	17
<b>Écriture et mise à jour de la mémoire autonome.....</b>	<b>18</b>

## INTRODUCTION

Ce chapitre vous indique la méthodologie pour écrire des scènes et les enregistrer dans la mémoire interne de l'interface autonome. Le mode autonome du logiciel offre l'avantage de paramétrer la carte autonome et ainsi de configurer les déclenchements des scènes. Pour accéder à ces fonctionnalités, vous devrez avoir préalablement créé plusieurs scènes.



Des tutoriaux vidéo sont disponibles en ligne.

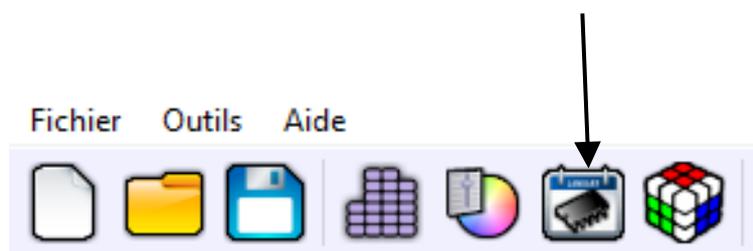
### Préparation des scènes avec le Mode Éditeur

La création des scènes s'effectue à partir du mode principal du logiciel ; le mode éditeur. Ce dernier 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. Attention, seules les scènes peuvent être mises en mémoire, pas les programmes. Les paramètres pris en comptes 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.

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

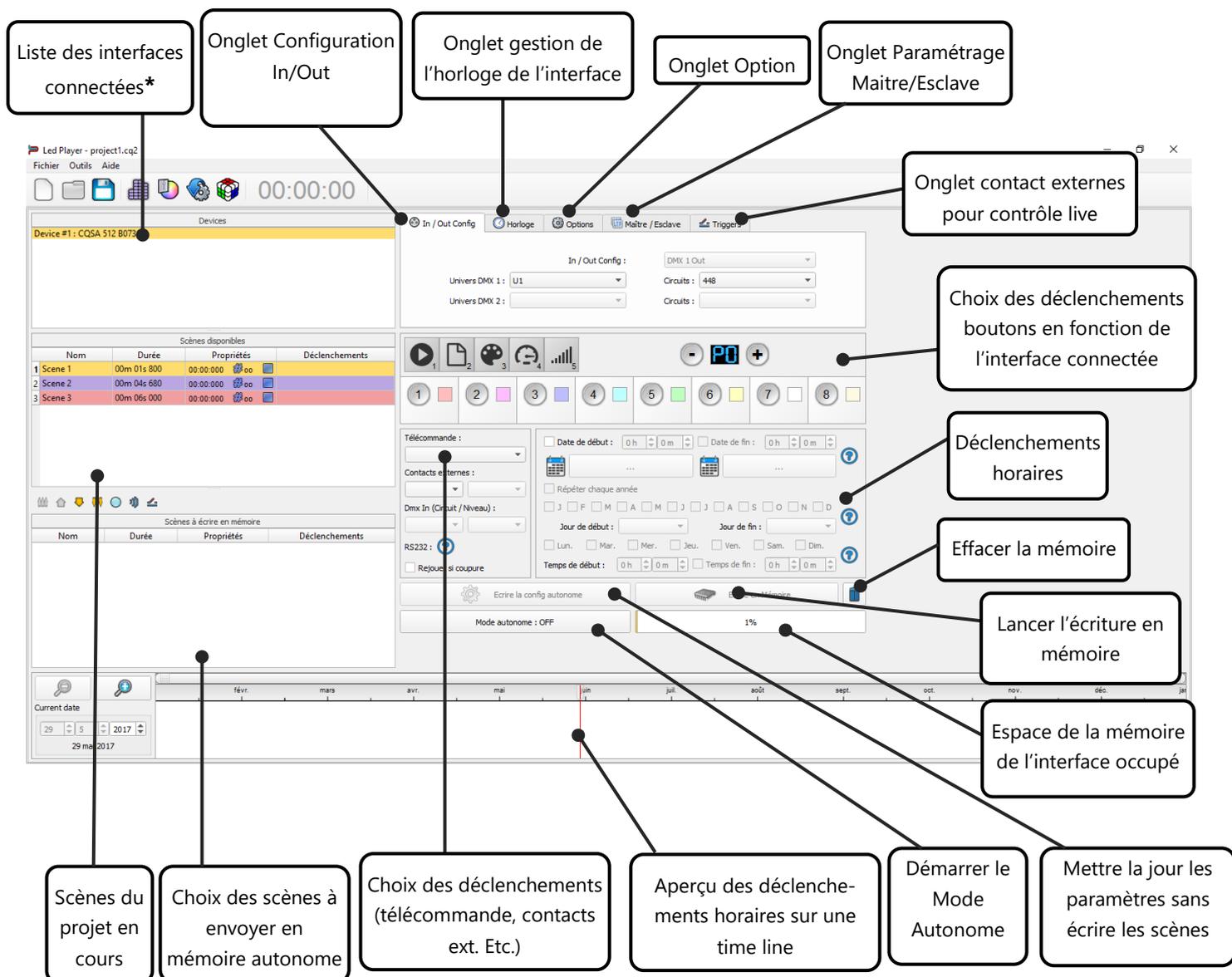
### Ouverture du Mode Autonome

Après ouverture du logiciel, cliquez sur le bouton Mode Autonome de la barre des options principale.



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

## DESCRIPTION DU MODE AUTONOME



\* ATTENTION : Il est possible que la liste des interfaces connectées reste vide lorsque l'utilisateur connecte son interface après le lancement du logiciel. Dans ce cas l'interface n'est pas détectée : il faut fermer le logiciel après sauvegarde du projet, et le relancer après avoir pris soin de connecter votre interface à l'ordinateur. Un redémarrage du logiciel est nécessaire pour la détection initiale des interfaces connectées.

### Time line :

La time line graphique peut simuler et afficher les actions et les déclenchements de temps annuels, mensuels et quotidiens. Ce n'est pas un contrôle de programmation, il montre simplement un résumé et une simulation des actions et des déclenchements pour aider à les organiser sans erreurs.

## ONGLET DE IN/OUT CONFIG

In / Out Config : DMX 1 Out ▼

Univers DMX 1 :  ▼ Circuits :  ▼

Univers DMX 2 :  ▼ Circuits :  ▼

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. Vous pouvez 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.

## ONGLET HORLOGE

 Temps :   Mettre à jour la date et l'heure

  Mettre à la date et l'heure courante

  Heure d'été / Heure d'hiver Heure d'été / Heure d'hiver

Il est possible de mettre à jour la date et l'heure en fonction du réglage manuel proposé dans le calendrier ou de mettre à jour la date et l'heure courante en fonction du calendrier et de l'heure de l'ordinateur.

Activez 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.

## ONGLET OPTION

Eteindre l'afficheur LED après 4s  Scène de démarrage :  ▼ 

Fusionner Dmx In / Dmx Out 

Vous pouvez choisir d'éteindre l'affichage de l'afficheur LED après 4 sec d'inactivité.

Vous pouvez choisir la scène de démarrage par défaut. La scène sélectionnée dans la liste sera jouée directement et automatiquement après alimentation de l'interface (USB ou alimentation externe) ; cependant les scènes ayant une option de récupération automatiques après coupure de courant pourront prendre la priorité sur la scène par défaut.

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.

## SELECTIONNER LES CIRCUITS DIMMER

Sélectionner les circuits Dimmer

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	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512

Univers DMX: 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 32

Select Dimmer channels      Select RGBW channels

✓ ✗

Sélectionner les circuits Dimmer permet de d'activer automatiquement les circuits Dimmer ou RGBW qui vont être contrôlé avec les commandes des interfaces.

## ONGLET MAITRE / ESCLAVE

Mode :

Pas de relâchement

Par défaut

Désynchronisé 

LTP

Choisir le mode Maître/Esclave, avec l'utilisation de plusieurs interfaces en simultané et pour synchroniser les cartes ensemble et les projets plus importants.

## ONGLET TRIGGERS

Dimmer + :     Vitesse + :     Scène + :

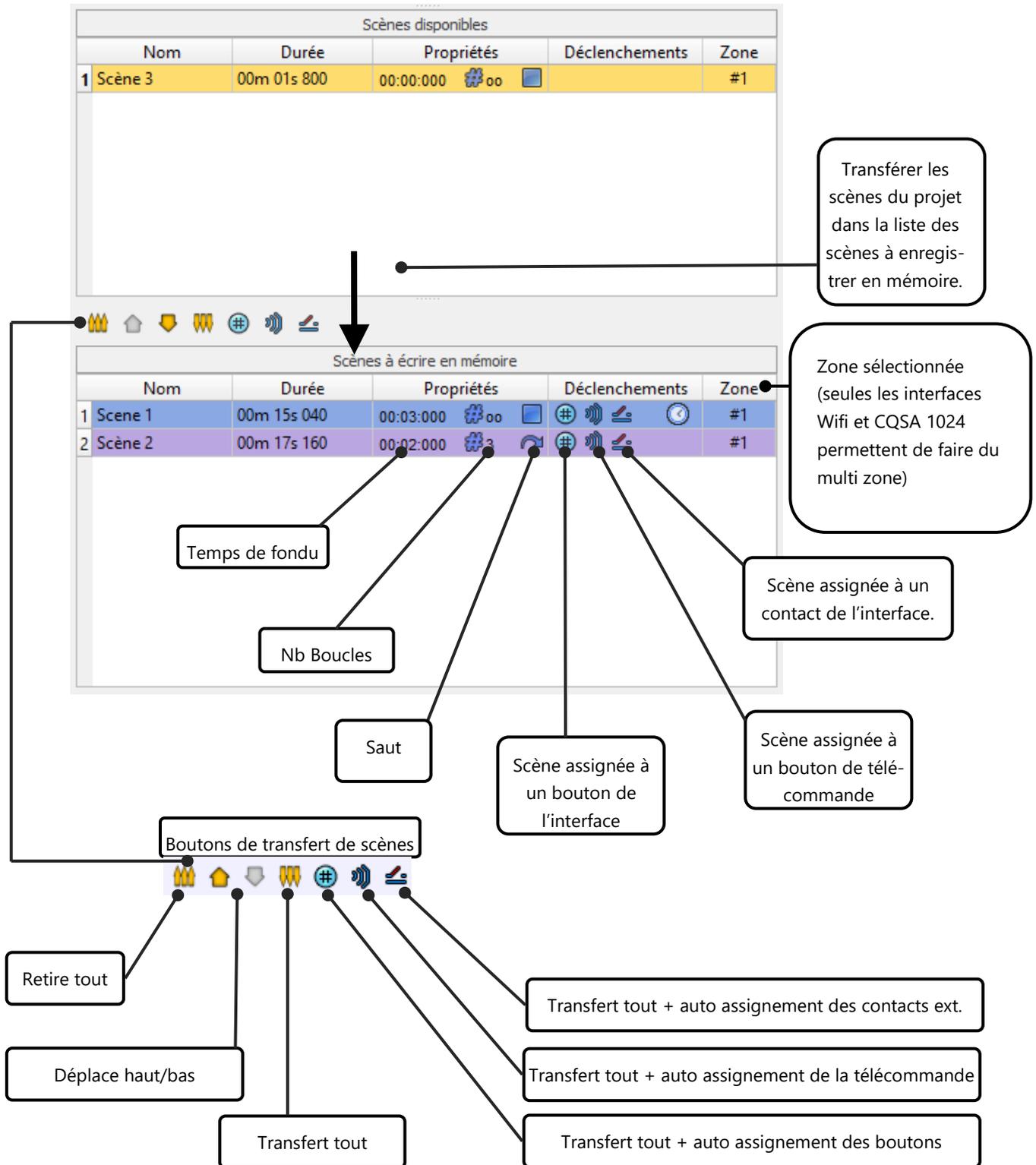
Dimmer - :     Vitesse - :     Scène - :

Blackout :     Pause :     Zone :

Permet de configurer des contacts secs sur les commandes des interfaces afin de contrôler certaines fonctions des interfaces en mode autonome.

## PARAMETRES AUTONOMES DES SCENES

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



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

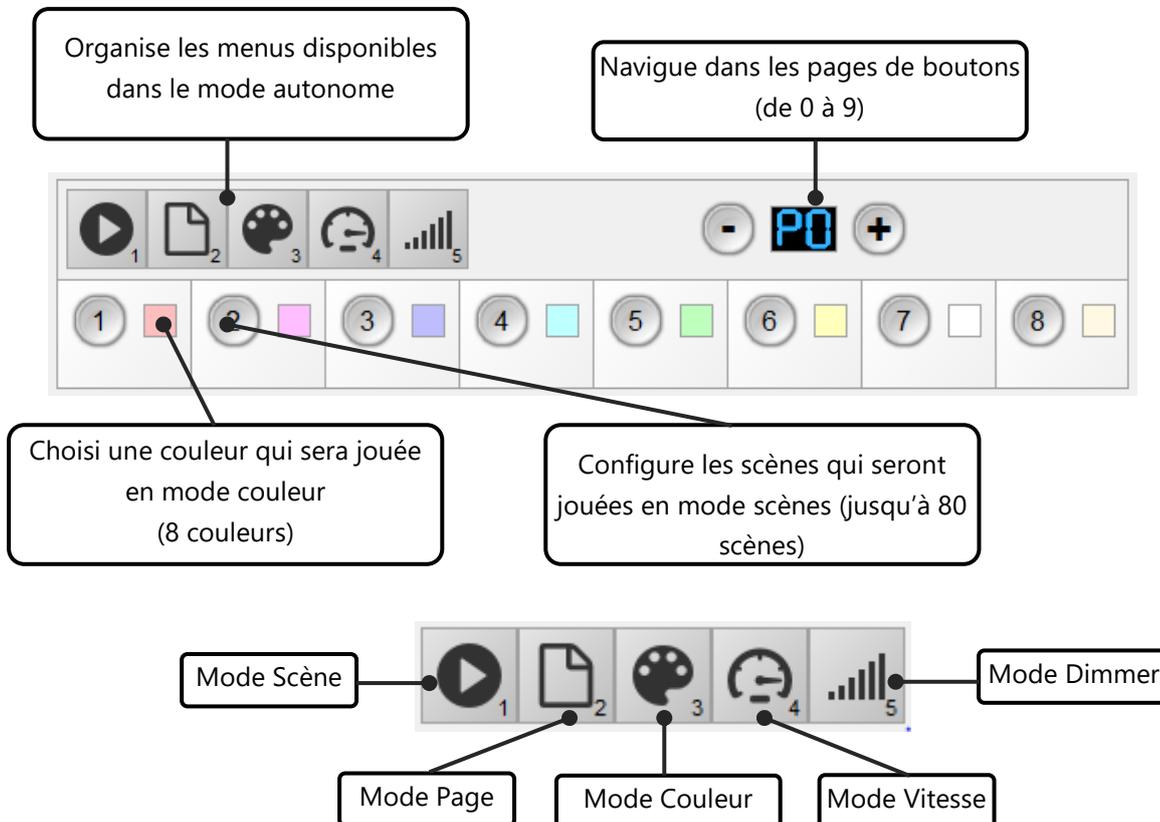
The image shows a software interface for lighting control with several callout boxes pointing to specific features:

- Boutons mécanique de l'interface : glisser et déposer les scènes sur le bouton à assigner**: Points to a row of 8 numbered buttons (1-8) with colored backgrounds (red, pink, blue, cyan, green, yellow, white, orange).
- Déclenchement horaire**: Points to the 'Date de début' and 'Date de fin' fields in the scheduling section.
- Déclenchement horaire et calendaire**: Points to the calendar icons and the 'Jour de début' / 'Jour de fin' dropdowns.
- Télécommande infra rouge**: Points to the 'Télécommande' dropdown menu.
- Contacts externes de l'interface**: Points to the 'Contacts externes' dropdown menus.
- Rejoue la scène si coupure d'alimentation**: Points to the 'Rejouer si coupure' checkbox.
- DMX IN – Signal en provenance d'une console DMX par exemple**: Points to the 'Dmx In (Circuit / Niveau)' dropdown menus.

The interface also includes a top toolbar with icons for play, save, palette, undo, and a bar graph. A digital display shows 'P0' with minus and plus buttons. The scheduling section includes options for 'Répéter chaque année', a weekly schedule grid (J, F, M, A, M, J, D, A, S, O, N, D), and day selection (Lun., Mar., Mer., Jeu., Ven., Sam., Dim.).

## DIFFERENTES FENETRES DE DECLENCHEMENTS BOUTON

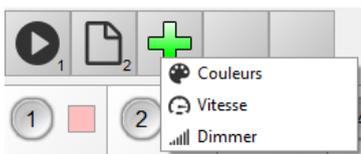
En fonction de la carte connectée et si elle possède des boutons de déclenchement de scène, la fenêtre de configuration des boutons est mise à jour en conséquence :



Il est possible d'organiser les modes comme vous le souhaitez, en faisant un clic droit sur un mode vous pouvez le supprimer.



Pour ajouter un nouveau mode cliquez sur 



Vous pouvez changer l'ordre des modes en utilisant le déplacement graphique déplacé / posé.



Vous pouvez également ne choisir qu'un seul mode afin de simplifier l'utilisation de l'interface au maximum.

### **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 ainsi 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 scènes que l'interface Maître, il en va de même pour le nombre de Pas contenus dans les scènes. L'intégralité du show doit être programmée pour chaque interface en une seule opération.

### **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. Une seule interface Maître est autorisée et les autres interfaces seront automatiquement programmées 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.

### **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.

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

Avec les interfaces possédant 512 canaux DMX autonomes 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.

## **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)**

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.

### 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 avoir configuré l'option In/Out 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 contacts externes**

Pour faire fonctionner cette option, il faut utiliser l'un des connecteurs RJ45 de l'interface autonome. Il est possible d'effectuer 15 actions de déclenchement différent 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. Vous pouvez simultanément connecter plusieurs fils au 5 Volts et ainsi obtenir 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 vous commandez plusieurs interfaces simultanément ou sur plusieurs zones différentes.

Référez-vous au 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.

## SCENARIOS POSSIBLES DES DECLENCHEMENTS HORAIRES

### TEMPS DE DEBUT

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 à un nouvel événement de déclenchement ou avec l'exécution du nombre de boucles de la scène.

### TEMPS DE DEBUT + MOIS ET JOURS DE LA SEMAINE

Les scènes démarreront et seront déclenchées à partir d'une date et d'une heure choisies.

Un horaire de déclenchement (heure et date) est ajouté à la scène sélectionnée (minute, heure, jour, mois, année).

Un ou plusieurs mois et jours de la semaine sont ajoutés. (janvier à décembre, lundi au dimanche). Les mois et les jours de la semaine sont disponibles seulement si un Temps de début est sélectionné.

Les scènes commencent à l'heure choisie pour chaque jour sélectionné. Vous pouvez sélectionner une date de début à partir de la date actuelle. (Cela fonctionne également directement après le démarrage de l'interface).

Les scènes cessent de jouer lorsqu'une autre action de déclenchement est effectuée ou lorsque la scène a fini d'exécuter son numéro de boucle. Cependant, la scène redémarre à nouveau chaque jour de la semaine sélectionné et sur les mois choisis.

### TEMPS DE DEBUT + TEMPS DE FIN

Les scènes démarreront et seront déclenchées à partir d'une date et d'une heure choisies et arrêteront de jouer à un horaire d'arrêt choisi.

Un calendrier de déclenchement (heure et date) et un horaire d'arrêt sont ajoutés à la scène sélectionnée (minute, heure, jour, mois, année).

Les scènes commenceront exactement à la date et à l'heure choisies du temps de début et s'arrêteront exactement à la date et à l'heure du temps de fin.

Les scènes s'arrêteront lorsqu'une autre action de déclenchement est effectuée, lorsque la scène finit d'exécuter son numéro de boucle, lorsqu'elle est arrêtée directement ou lorsqu'elle atteint l'heure et la date d'arrêt.

La scène sera récupérée automatiquement si une panne de courant se produit entre l'heure et la date du temps de début et temps de fin, ou alors si l'option dédié de récupération automatique est sélectionnée.

## TEMPS DE DEBUT + TEMPS DE FIN + MOIS ET JOURS DE LA SEMAINE

Les scènes démarreront et seront déclenchées à partir d'une date et d'une heure choisies et arrêteront de jouer à un horaire d'arrêt choisi. La scène se répétera entre les intervalles de temps. Les déclenchements de la scène ne seront plus actifs hors de cette période.

Un horaire de déclenchement (heure et date) et un horaire d'arrêt sont ajoutés à la scène sélectionnée (minute, heure, jour, mois, année).

Un ou plusieurs jours de la semaine sont ajoutés à la scène sélectionnée (du lundi au dimanche). Les jours de la semaine ne sont disponibles que si un programme de départ est sélectionné.

Les scènes commenceront exactement à la date et à l'heure choisies du temps de début et s'arrêteront exactement à la date et à l'heure du temps de fin.

Les règles des déclenchements pour les mois et jours de la semaine sont les mêmes :

La scène sera récupérée automatiquement si une panne de courant se produit entre l'heure et la date du temps de début et temps de fin, ou alors si l'option dédiée de récupération automatique est sélectionnée.

Les scènes s'arrêteront lorsqu'une autre action de déclenchement est effectuée, lorsque la scène finit d'exécuter son numéro de boucle, lorsqu'elle est arrêtée directement ou lorsqu'elle atteint l'heure et la date d'arrêt.

## MISE A 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.

## DECLENCHEMENT RS232 EN AUTONOME

Le mode autonome permet l'utilisation du protocole RS232 pour contrôler simplement l'interface DMX à partir des commandes décrites dans l'aide.



Télécommande :

Contacts externes :

Dmx In (Circuit / Niveau) :

RS232 :

**RS232 Protocol**

**-- Spécifications --**  
Asynchrone, 9600 bps, Pas de parité, 8 Bit de données, 2 Bit de stop

**-- General --**  
Début de texte : 02h (STX)  
Fin de texte : 03h (ETX)

ZONEX : Sélectionner la zone courante (X = a, b, c, d, e, f)  
SCXXX : Démarrer / arrêter la scène XXX de la zone courante  
(XXX = 001-255 / SC000 = Black out)  
STOP0 : Black Out

**-- Commandes pour la scène courante --**

PLAY0 : Jouer  
PAUSE : Pause  
DIM++ : Dimmer +  
DIM-- : Dimmer -  
DIM+X : Affecter une valeur de dimmer positive (X = 0-9 / 0 = défaut)  
DIM-X : Affecter une valeur de dimmer négative (X = 0-9 / 0 = défaut)  
SPD++ : Vitesse +  
SPD-- : Vitesse -  
SPD+X : Affecter une valeur de vitesse positive (X = 0-9 / 0 = défaut)  
SPD-X : Affecter une valeur de vitesse négative (X = 0-9 / 0 = défaut)

**-- Couleurs --**

COLRX : Déclencher le bouton X du mode couleur (X = 1-8)  
CLRXX : Déclencher la couleur X des couleurs prédéfinies (X = 00-99)  
CLR00 : Arrêter la couleur

**-- Exemple de commande (Démarrer la scène 2) --**

[STX]SC002[ETX]

OK

Il suffit de connecter un émetteur RS232 à l'interface en utilisant les broches RS232 et GND et d'envoyer les commandes désirées grâce à des chaînes de caractères ASCII spécifiques.

Les commandes ASCII n'ont besoin d'être envoyées qu'une seule fois pour être prises en compte par l'interface.

# ASCII TABLE

Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char
0	0	0	0	[NULL]	48	30	110000	60	0	96	60	1100000	140	`
1	1	1	1	[START OF HEADING]	49	31	110001	61	1	97	61	1100001	141	a
2	2	10	2	[START OF TEXT]	50	32	110010	62	2	98	62	1100010	142	b
3	3	11	3	[END OF TEXT]	51	33	110011	63	3	99	63	1100011	143	c
4	4	100	4	[END OF TRANSMISSION]	52	34	110100	64	4	100	64	1100100	144	d
5	5	101	5	[ENQUIRY]	53	35	110101	65	5	101	65	1100101	145	e
6	6	110	6	[ACKNOWLEDGE]	54	36	110110	66	6	102	66	1100110	146	f
7	7	111	7	[BELL]	55	37	110111	67	7	103	67	1100111	147	g
8	8	1000	10	[BACKSPACE]	56	38	111000	70	8	104	68	1101000	150	h
9	9	1001	11	[HORIZONTAL TAB]	57	39	111001	71	9	105	69	1101001	151	i
10	A	1010	12	[LINE FEED]	58	3A	111010	72	:	106	6A	1101010	152	j
11	B	1011	13	[VERTICAL TAB]	59	3B	111011	73	;	107	6B	1101011	153	k
12	C	1100	14	[FORM FEED]	60	3C	111100	74	<	108	6C	1101100	154	l
13	D	1101	15	[CARRIAGE RETURN]	61	3D	111101	75	=	109	6D	1101101	155	m
14	E	1110	16	[SHIFT OUT]	62	3E	111110	76	>	110	6E	1101110	156	n
15	F	1111	17	[SHIFT IN]	63	3F	111111	77	?	111	6F	1101111	157	o
16	10	10000	20	[DATA LINK ESCAPE]	64	40	1000000	100	@	112	70	1110000	160	p
17	11	10001	21	[DEVICE CONTROL 1]	65	41	1000001	101	A	113	71	1110001	161	q
18	12	10010	22	[DEVICE CONTROL 2]	66	42	1000010	102	B	114	72	1110010	162	r
19	13	10011	23	[DEVICE CONTROL 3]	67	43	1000011	103	C	115	73	1110011	163	s
20	14	10100	24	[DEVICE CONTROL 4]	68	44	1000100	104	D	116	74	1110100	164	t
21	15	10101	25	[NEGATIVE ACKNOWLEDGE]	69	45	1000101	105	E	117	75	1110101	165	u
22	16	10110	26	[SYNCHRONOUS IDLE]	70	46	1000110	106	F	118	76	1110110	166	v
23	17	10111	27	[ENG OF TRANS. BLOCK]	71	47	1000111	107	G	119	77	1110111	167	w
24	18	11000	30	[CANCEL]	72	48	1001000	110	H	120	78	1111000	170	x
25	19	11001	31	[END OF MEDIUM]	73	49	1001001	111	I	121	79	1111001	171	y
26	1A	11010	32	[SUBSTITUTE]	74	4A	1001010	112	J	122	7A	1111010	172	z
27	1B	11011	33	[ESCAPE]	75	4B	1001011	113	K	123	7B	1111011	173	{
28	1C	11100	34	[FILE SEPARATOR]	76	4C	1001100	114	L	124	7C	1111100	174	
29	1D	11101	35	[GROUP SEPARATOR]	77	4D	1001101	115	M	125	7D	1111101	175	}
30	1E	11110	36	[RECORD SEPARATOR]	78	4E	1001110	116	N	126	7E	1111110	176	~
31	1F	11111	37	[UNIT SEPARATOR]	79	4F	1001111	117	O	127	7F	1111111	177	[DEL]
32	20	100000	40	[SPACE]	80	50	1010000	120	P					
33	21	100001	41	!	81	51	1010001	121	Q					
34	22	100010	42	"	82	52	1010010	122	R					
35	23	100011	43	#	83	53	1010011	123	S					
36	24	100100	44	\$	84	54	1010100	124	T					
37	25	100101	45	%	85	55	1010101	125	U					
38	26	100110	46	&	86	56	1010110	126	V					
39	27	100111	47	'	87	57	1010111	127	W					
40	28	101000	50	(	88	58	1011000	130	X					
41	29	101001	51	)	89	59	1011001	131	Y					
42	2A	101010	52	*	90	5A	1011010	132	Z					
43	2B	101011	53	+	91	5B	1011011	133	[					
44	2C	101100	54	,	92	5C	1011100	134	\					
45	2D	101101	55	-	93	5D	1011101	135	]					
46	2E	101110	56	.	94	5E	1011110	136	^					
47	2F	101111	57	/	95	5F	1011111	137	_					

## RECAPITULATIF DES TYPES DE DECLENCHEMENTS POSSIBLES

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

- Boutons mécanique à LED (boutons présent sur l'interface autonome).
- Contact externes mécaniques ( 127 actions possibles à partir des fils présents 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)
- Horaires (Date, année, mois, jour, heure, minutes et jours de la semaine)
- RS 232

## REPRESENTATION TEMPORELLE DES DECLENCHEMENTS HORAIRES



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.

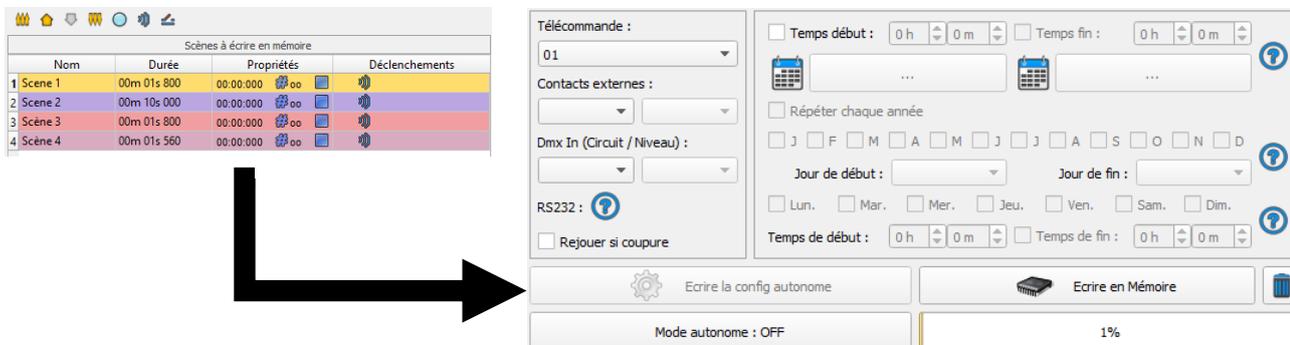
La Ligne de temps propose les options suivantes :

- 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

A tout moment vous pouvez vérifier ses scénarios de déclenchement horaires pour une période donnée.

## ÉCRITURE ET MISE A JOUR DE LA MEMOIRE AUTONOME

Seules les scènes placées dans la liste des scènes à écrire en mémoire sont transférables sur la carte.



Sélectionnez les scènes que vous souhaitez sauvegarder parmi la liste des scènes disponibles et déposez les dans la liste des scènes à écrire en mémoire. Par ailleurs, 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 lancer l'écriture des scènes dans la mémoire autonome de votre interface, utilisez le bouton Écrire en Mémoire (1.). Une jauge de capacité de l'espace mémoire est disponible sous le bouton d'écriture en mémoire (2.)

Si la jauge indique que la mémoire est pleine, l'écriture de scènes supplémentaires ne pourra s'effectuer. Vous pouvez optimiser l'espace mémoire en réduisant le nombre de sorties DMX utile à partir du Patch DMX ou avec l'option de configuration autonome des interfaces In/Out config.

Pour lancer le Mode Autonome, cliquez sur le bouton ON/OFF (3.). Il est possible de reprendre la main et de modifier le contenu de la mémoire à tout moment. Vous pouvez aussi modifier le contenu des scènes en revenant sur le mode Éditeur. Le contenu de la mémoire peut être modifié sur site via un câble Mini USB. Il est conseillé d'apporter le fichier d'origine pour mettre à jour et récupérer le Patch DMX des appareils.

Ecrire la configuration autonome (4) permet d'écrire rapidement en mémoire certains paramètres sans avoir à réécrire tous le contenu des scènes, lorsque des réglages peuvent être écrits en mémoire le bouton n'est plus grisé.

Il est possible de vider la mémoire en cliquant sur la corbeille (5).

Vous êtes désormais formés sur la procédure à suivre pour écrire un show dans la mémoire des interfaces autonomes. Reportez-vous aux autres chapitres pour obtenir plus de détails sur les étapes antérieures.