



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT SAUVEGARDER LES SCENES EN MEMOIRE

V. 1.5.4

SOMMAIRE

Introduction	3
Description du mode autonome	4
Paramètres autonomes des Interfaces connectées	5
Paramètres autonomes des Scènes	6
Paramètres autonomes avancés	7
Scénarios possibles des déclenchements horaires	10
Temps de répétition	10
Temps de début	10
Temps de début + temps de répétition	11
Temps de début + Jours de la semaine	11
Temps de début + Jours de la semaine + Temps de répétition	11
Temps de début + temps de fin	12
Temps de début + temps de fin + temps de répétition	12
Temps de début + temps de fin + jours de la semaine	13
Temps de début + temps de fin + jours de la semaine + temps de répétition	13
Mise à jour de l'horloge de l'interface	13
Récapitulatif des types de déclenchements possibles	14
Représentation temporelle des déclenchements horaires	14
Écriture et mise à jour de la mémoire autonome	15

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.

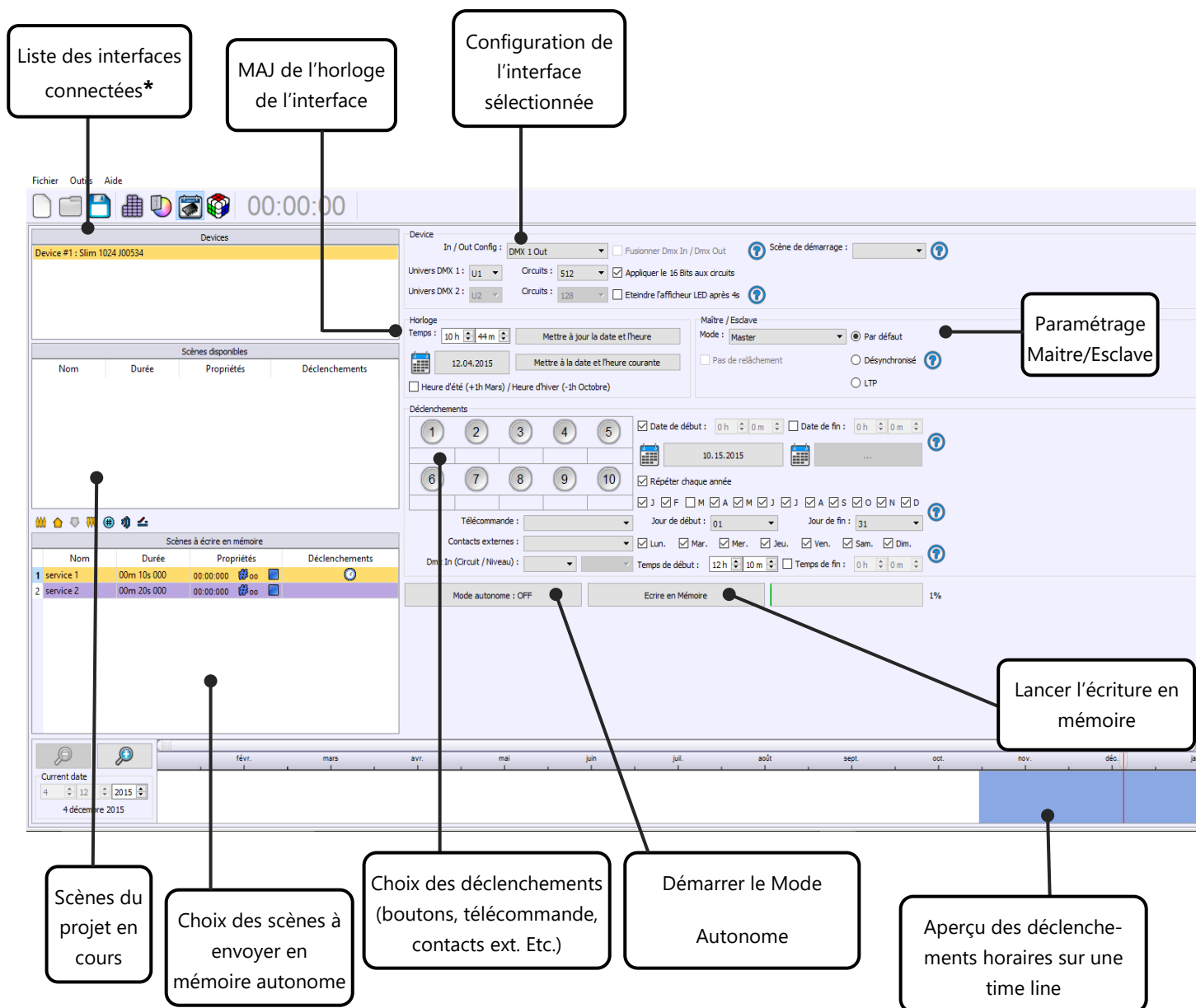
Ouverture du Mode Autonome

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**

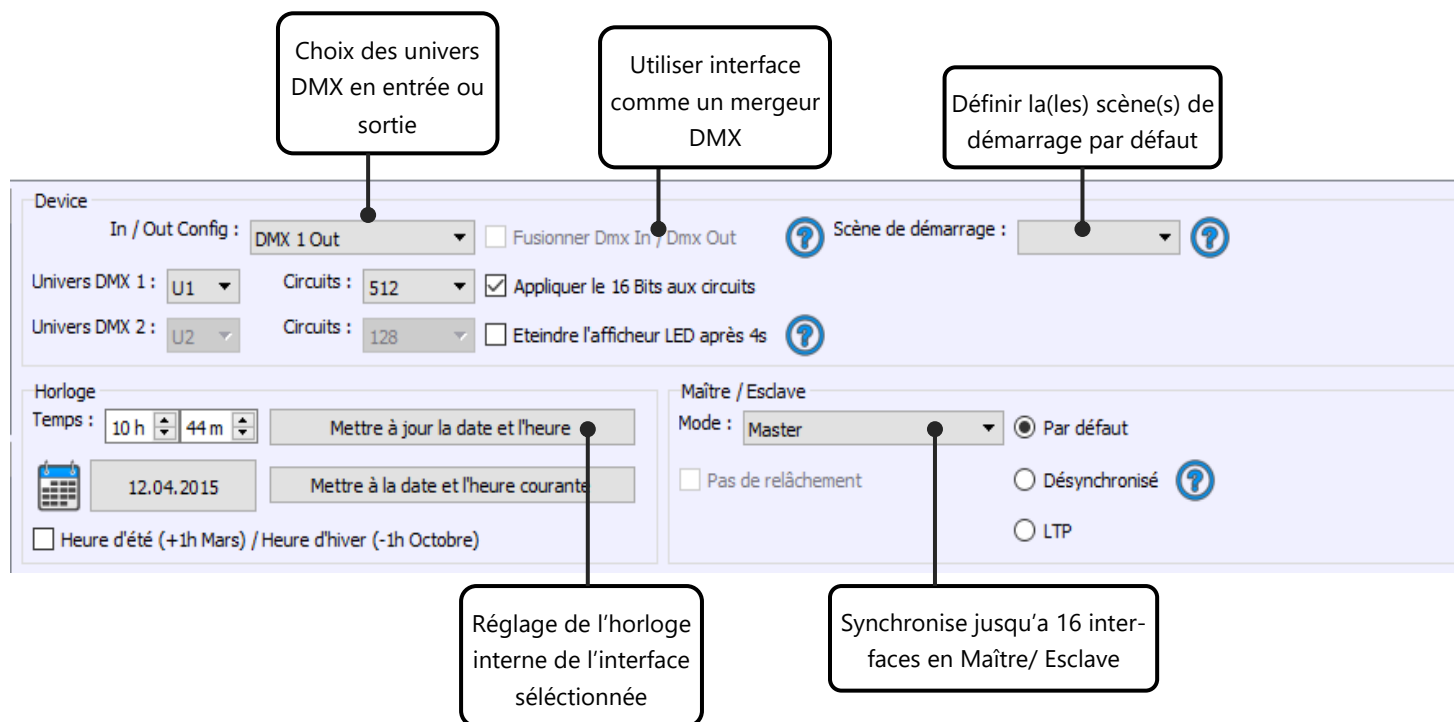
DESCRIPTION DU MODE AUTONOME



* 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.

PARAMETRES AUTONOMES DES INTERFACES CONNECTEES

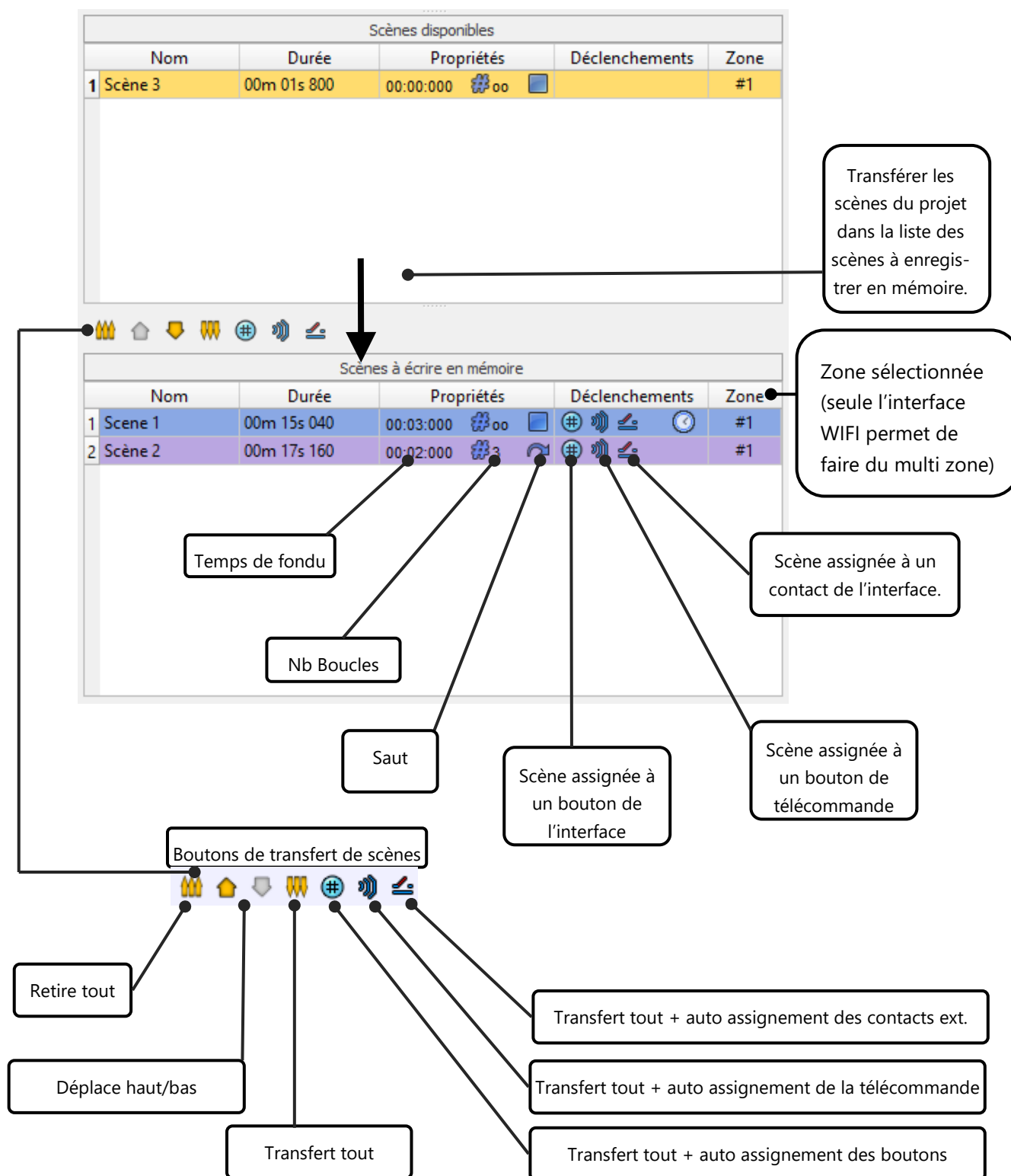
Dans le mode Autonome, les premières options disponibles agissent sur la configuration des interfaces connectées.



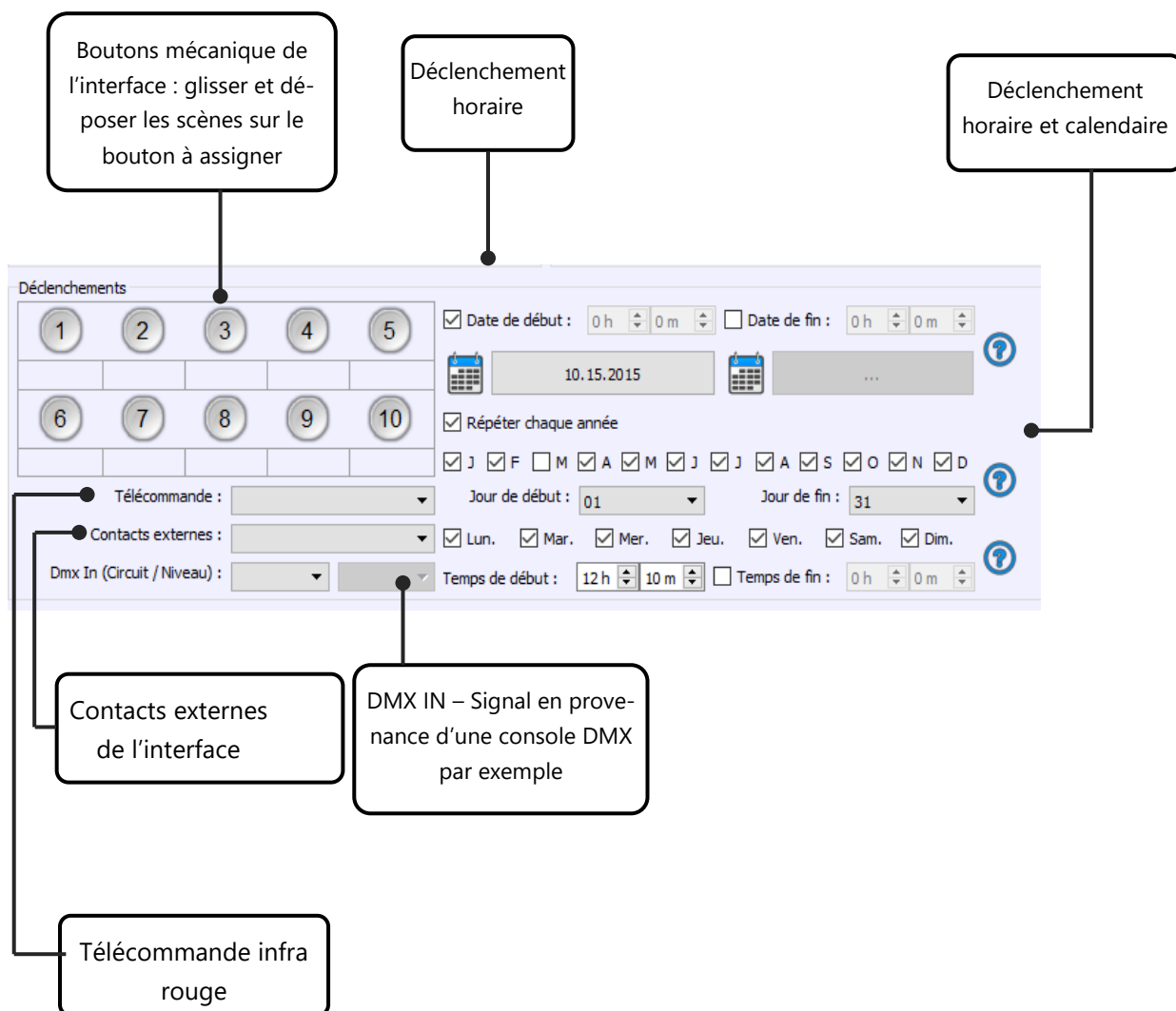
- **Univers DMX:** Choisir l'univers DMX1 et/ou DMX2 et le nombre de circuits actifs sur cet univers pour optimiser la capacité de stockage de la mémoire autonome et pour définir l'univers DMX associé physiquement aux sorties de la carte. Changer la configuration des entrées et des sorties DMX In / Out Config autonomes, dans le cas de l'utilisation de plusieurs univers DMX ou de déclenchements des scènes via un signal DMX externe
- **Maître/Esclave:** Choisir le mode Maître/Esclave, avec l'utilisation de plusieurs interfaces en simultanément.
- **Scène de démarrage par défaut:** 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.
- **Canaux 16 bits:** 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.
- **Horloge interne:** Mettre à jour la date et l'heure en fonction du réglage manuel proposé dans le calendrier.
ou mettre à jour la date et l'heure courante en fonction du calendrier et de l'heure de l'ordinateur.
Heures été/hiver: 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 biannuel. Il est possible de configurer les dates et les jours de changement d'horaires pour les 16 prochaines années.

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 :



PARAMETRES AUTONOMES AVANCES

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 sauves 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.

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.

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 REPETITION

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 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.

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 + TEMPS DE REPETITION

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 DEBUT + JOURS DE LA SEMAINE

Les scènes se déclenchent à partir d'une date de début et certains jours 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 à l'heure et aux jours de la semaine sélectionnés. La date de départ peut être antérieure à la date courante car seuls les jours de la semaine et l'heure de départ sont pris en compte pour les déclenchements (même suite à 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 les scènes sur plusieurs jours de la semaine.

TEMPS DE DEBUT + JOURS DE LA SEMAINE + TEMPS DE REPETITION

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 DEBUT + 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 définit 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 DEBUT + TEMPS DE FIN + TEMPS DE REPETITION

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 définit 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 DEBUT + 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 les scènes sur plusieurs jours de la semaine pendant une période bien définie. Pendant l'intervalle définit 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 DEBUT + TEMPS DE FIN + JOURS DE LA SEMAINE + TEMPS DE REPETITION

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 seront rejouées automatiquement suite à une coupure de courant soudaine.

La scène s'arrêtera uniquement suite à un nouvel événement de déclenchement, après exécution du nombre de boucles paramétrée, ou à la date de fin de la scène. En outre la scène déclenchera toujours à l'heure indiquée, joue jusqu'à la date de fin, aux jours de la semaine sélectionnés et suivant le 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 les scènes sur plusieurs jours de la semaine pendant une période bien définie.

Pendant l'intervalle définit 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 A JOUR DE L'HORLOGE DE L'INTERFACE

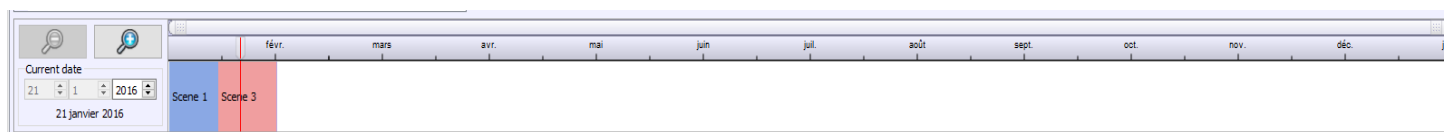
Il est possible de mettre à jours l'horloge interne de l'interface autonome. L'interface doit être branchée à l'ordinateur, les drivers doivent être installés correctement et le logiciel doit avoir détecté l'interface.

RECAPITULATIF DES TYPES DE DECLENCHEMENTS POSSIBLES

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

- Boutons mécanique à LED (x10 boutons présent sur l'interface autonome).
- Contact externes mécaniques (x15 actions possibles à partir de 5 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). 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)

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.

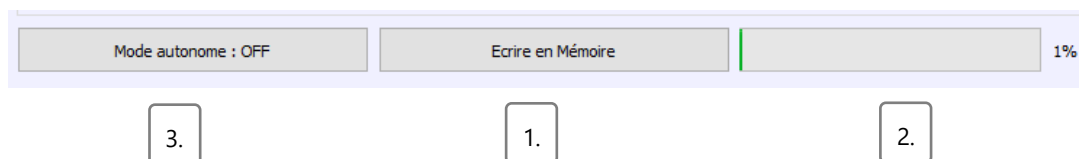
La Ligne de temps propose les options suivantes :

- 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
- 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 à droite du 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.

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.