

A/ Objectifs :

Être capable de mettre en œuvre l'ensemble des éléments de la régie lumière en mode autonome et en mode DMX avec une régie de commande logicielle

B/ Les ressources

Documentation : PAR36 ; TWIST25 ; GHOST XS SPOT ; STAR-WAY Tutelo

Présentation : éclairage de scène ; Standard DMX512

Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=wiedFp-vOWo>

Matériel : Câbles DMX (2 longs, 2 courts) ; 1 bouchon ; PAR36 ; TWIST25 ; **GHOST XS SPOT ; STAR-WAY Tutelo**
Interface USB/DMX512 ; PC+logiciel « Free styler »

C/ Mise en service en mode autonome

1. Système PAR36

C1.1. Comment règle-t-on les effets de ce projecteur ?

C1.2. Quel est l'état du switch 10 en mode autonome?

C1.2. Mettre le système en service et tester les différents programmes préenregistrés

C1.4. Régler le système de manière à avoir un changement de couleur graduel . Déterminer la position des switches 1 et 2 pour obtenir la vitesse la plus lente → *Appeler le professeur*

2. Système TUTELO

N'étudier cette partie qui si elle n'a pas été déjà vue

C2.1. Après avoir lu la documentation constructeur, répondre aux questions suivantes :

a. Combien y-a-t-il de voies de sortie ?

b. Quel est le rôle de l'indicateur à LED des voies ?

C2.2. Mettre en service le système

C2.3. Tester les 6 premières possibilités du fonctionnement en mode chenillard. Décrire le mode P3

C2.4. Comment règle-t-on la vitesse de défilement ? Vérifier

C2.5. Comment règle-t-on l'intensité des canaux ? Vérifier

C2.6. Brancher 2 projecteurs et une lampe .

C2.7. Régler le système : P2- speed : 50 –intensité : 75.

→ *Appeler le professeur*

E/ Mise en service en mode DMX avec la régie de contrôle logicielle

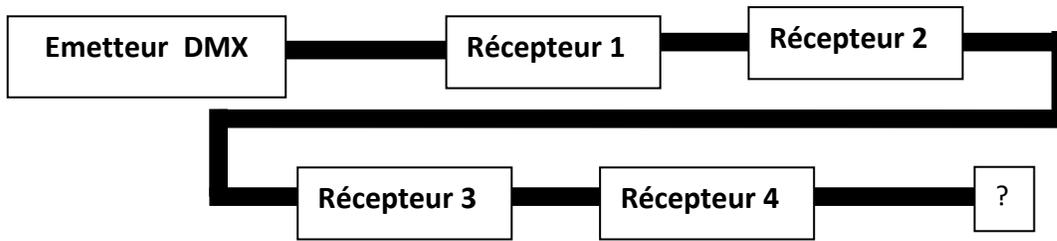
1. Etude générale

Après avoir lu les documentations « éclairage de scène » et « Standard DMX512 », répondre aux questions suivantes :

E1.1. Quel est l'intérêt d'un bus DMX ? d'un bus MIDI ?

E1.2. Que signifie le sigle DMX512 ?

E1.2. On a représenté un câblage utilisant le bus DMX :

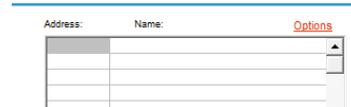
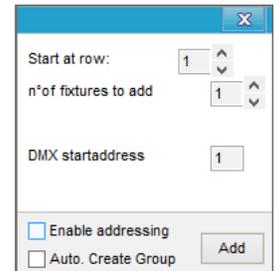


- Donner le nom de l'émetteur DMX utilisé
- Donner le nom du composant fermant le circuit . Quel est son rôle ? Quelle est sa constitution ?
- Combien de récepteurs peut-on brancher sans régénérateur ?

E1.3. Utilisation du logiciel « Free styler »

Après avoir visionner le tutoriel <https://www.youtube.com/watch?v=wiedFp-vOWo>, répondre aux questions suivantes

- Que veut dire « FIXTURES » ?
- Quelle est la commande qui permet d'adresser des machines ?
- Quand on choisit le système, il apparaît sur l'écran, cette fenêtre de dialogue :
Que signifie : start at row ?, n° of fixtures to add ? autoaddress (enable addressing) ?
- Que va inscrire le logiciel sur chaque ligne ?
- Comment peut-on faire apparaître les canaux d'un système ?
- Comment désélectionne-t-on un système sur le dessin de l'installation ?
- Comment peut-on ouvrir toutes les fenêtres des canaux ?



2. Mise en service du projecteur : PAR36

E2.1. Lire la documentation constructeur :

- De combien de canaux disposent le système ?
- Quel est l'état du switch 10 en mode DMX ?
- Configuration de l'adresse :

* Remplir le tableau suivant :

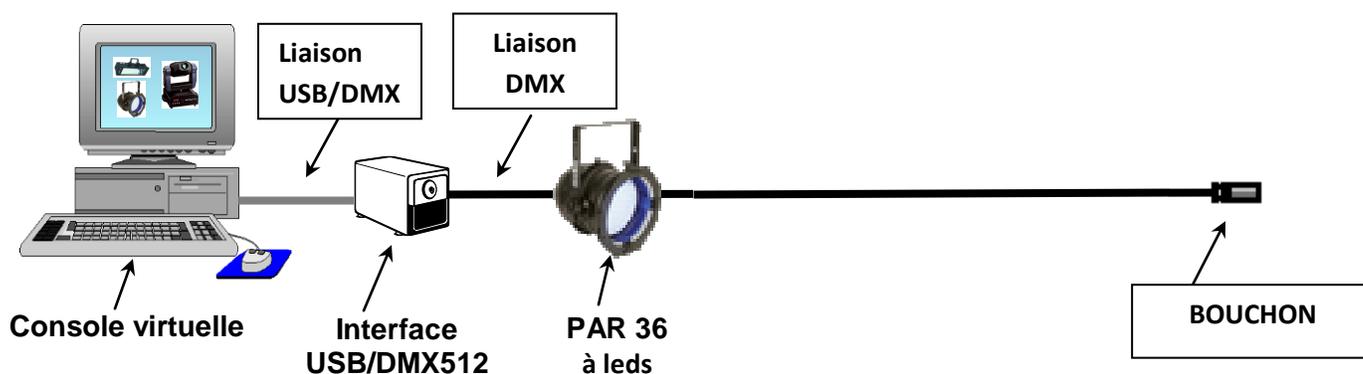
Adresse en decimal	Position des SWITCH									Adresse en binaire
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1										
2										
3										
4										

* Comparer l'adresse en binaire et la position des « switch ». En déduire le principe d'obtention de l'adresse

* Donner la configuration des switchs pour configurer ce système à l'adresse 4 , à l'adresse 13?

- Quel canal permet de régler la couleur verte ?

E2.2. Réaliser le câblage du projecteur PAR36 et de la console virtuelle :



On dispose de deux interfaces USB/DMX

- Oksidizer USB2DMX (Seules les boîtiers 1 et 3 fonctionnent . 2 et 4 ne fonctionnent pas dixit Joëlle le 10/01/2015)

Remarque : Le boîtier 1 était dévissé je les revissé le 5/02/2015 à vérifier

- Entecopen DMX (petit boîtier noir acheter dans le commerce : 1 seul disponible)

E2.3. Ouvrir le logiciel « Free styler »

E2.4. Il faut tout d'abord configurer l'interface USB/DMX : Setup/Freestyler setup/ Oksidizer USB2DMX

E2.5. Configurer l'adresse du projecteur : 1

E2.6. Rajouter le système PAR36 : Il se nomme : HQPOWER/COLORPICKER

E2.7. Renseigner la fenêtre de dialogue

E2.8. Le logiciel indique les adresses affectées. Sont-elles correctes ?

E2.9. Quelles sont les noms donnés aux canaux .

E2.10. Faire varier la valeur de chaque canaux et observer les effets produits. Faire un tableau récapitulatif

E2.11. Régler le système pour une adresse du projecteur : 4. Vérifier le bon fonctionnement → *Appeler le professeur*

E2.12. Pour la suite, reconfigurer le système à l'adresse 1

3. Mise en service de la LYRE: TWIST 25

E3.1. Lire la documentation constructeur :

- a. De combien de canaux disposent le système ?
- b. On choisit l'adresse 5. Justifier. Quelle est l'adresse finale occupée par le système ?

E3.2. Rajouter le système au montage précédent

E3.3. En suivant le protocole précédent, configurer l'installation (système : IMG STAGELINE/SCAN 25 : pourquoi, on choisit ce scan au dépend du scan.... ?)

E3.4. Tester les différentes fonctions

4. Modification

On rajoute au jeu d'éclairage précédent le système TUTELO et le scanner GHOST XS 15

E4.1. Configurer correctement l'installation

E4.2. Régler le système TUTELO pour avoir les sorties commandées 2 par 2 avec 2 projecteurs réglés pleine puissance et les deux autres éteints

E4.3. Régler le système GHOST pour projeter au plafond, couleur orange et le gobo 2

5 . Synthèse

E5.1. Une fois les réglages terminés, appeler le professeur

E5.2. Préparer une démonstration pour un client qui vient d'acheter ce système, appeler le professeur