SYSTEMES AUDIOVISUELS PRO :

 GESTION D’APPAREILS EN DMX512

**TP: Installation du logiciel DASLIGHT Virtual controler II Installation de matériels DMX 512**

**DUREE : 3H**

## Problématique :

Afin de réaliser une animation sur une scène de spectacle, on se propose d’utiliser un logiciel qui permettra lorsqu’il sera relié à une interface USB/DMX , de piloter divers appareils d’éclairage de scène (GOBOS, LYRE, PAR LEDS,LAZER...).

## Objectif :

Votre objectif est d’installer et de configurer une solution DMX logiciel 3D sur une station de travail WIN7 ou 10, puis de câbler divers appareils de scène d’éclairage en mode DMX 512.

* Pour plus d’informations sur DMX, vous pouvez consulter les documents en ligne.

### MATERIEL

Vous travaillerez en binôme. Vous devez disposer de :

* + une station Windows XP professionnel,
	+ d’un CD vous permettant de préparer votre station.
	+ Du matériel de scène pré installé sur un portique.
* Vérifiez que la liste du matériel est complète.

**TRAVAIL DEMANDE**

**PHASE N°1 :** ETUDE DU LOGICIEL DE SCENE

**PHASE N°2 :** INSTALLATION ET ESSAIS DU MATERIEL DE SCENE.

Vous rédigerez un compte rendu des résultats que vous avez mis en œuvre pour chaque étape.

**PHASE N°1**

### CONFIGURATION D’UNE SOLUTION VIRTUAL CONTROLER II

**ORGANISATION DES TACHES**

Installation Virtual controler

Lancement du programme

* **Choix DMX1**

Nouveau projet

* **Choix matériel**
* **4 Ypoc 250 color**

Visualisation du matériel choisi

* **4 junior**
* **Nom de sauvegarde**

Sauvegarde du projet

**=numéro de votre station**

* **Edition des paramètres de**

**configuration**

Configuration du matériel

* **Visualisation du 3D Gestion du matériel**
* **Allumage des projecteurs**
* **Déplacement des projecteurs**

Procédez au différents tests

* **Respect des scénarios**

**CREATION D’UN NOUVEAU PROJET**

Après avoir installé et exécuté le programme de configuration DMX, il est recommandé de commencer un nouveau projet à votre nom.

**CHOIX DE MATERIEL**

Pour le DMX1,



Après avoir vérifié la liste de votre matériel vous devez sauvegarder votre projet.

* Vous disposez de documentations suffisantes pour réaliser ce travail. Vous pouvez retrouver ces informations dans le répertoire « manuals ».

**CREATION D’UNE SCENE**

En mode édition vous allez créer votre 1ere scène. Le 1er pas se crée simultanément, le 2ème par insertion de pas sur la scène 1. Les pas se comportent comme des séquences au sein d’une même scène.

Pour modifier la couleur des projecteurs, on crée 2 pas pour 2 couleurs.

* Scène 1 **pas 1**
	+ Position des projecteurs centrés,
	+ Sélection Gobo et ouverture SHUTTER et DIMMER,
	+ Choix de couleur **bleu** pour tous les projecteurs,
	+ Nombre de boucles 5 temps d’attente 1 s.
* Scène 1 **pas 2**
	+ Position des projecteurs centrés,
	+ Sélection Gobo et ouverture SHUTTER et DIMMER,
	+ Choix de couleur **vert** pour tous les projecteurs (on peut ajuster l’intensité 0,5 sur certains projecteurs),
	+ Nombre de boucles 5 temps d’attente 1 s.
* Vous disposez de documentations suffisantes pour réaliser ce travail. Vous pouvez retrouver ces informations dans le répertoire « manuals ».

**VISUALISATION DES COULEURS ET INTENSITES DANS LA CONSOLE 3D**

1. Ouvrez la console 3D en mode visualisation. La scène par défaut est présente ainsi que les projecteurs.
2. Vérifiez que les projecteurs sont présents et sont actifs.
* Vous disposez de documentations suffisantes pour réaliser ce travail. Vous pouvez retrouver ces informations dans le répertoire « manuals ».

**CREATION D’UNE SCENE DE SHOW DANS UN NOUVEAU GROUPE**

Les mouvements des projecteurs sont donnés par différents pas dans lesquels on modifie la position des projecteurs. En mode édition vous allez créer votre 1er groupe rebaptisé **SHOW**. La scène 2 et le 1er pas sont automatiquement crées.

* Scène 2 **pas 1**
	+ Position des projecteurs centrés,
	+ Sélection Gobo et ouverture SHUTTER et DIMMER,
	+ Choix de couleur **bleu** pour tous les projecteurs,
	+ Nombre de boucles 5 temps d’attente 0 s temps de fondu 2 s.
* Scène 2 **pas 2**
	+ Position des projecteurs à gauche,
	+ Sélection Gobo et ouverture SHUTTER et DIMMER,
	+ Choix de couleur **vert** pour tous les projecteurs (on peut ajuster l’intensité 0,5 sur certains projecteurs),
	+ Nombre de boucles 5 temps d’attente 0 s temps de fondu 2 s.
* Scène 2 **pas 3**
	+ Position des projecteurs haut gauche,
	+ Sélection Gobo et ouverture SHUTTER et DIMMER,
	+ Choix de couleur **bleu** pour tous les projecteurs,
	+ Nombre de boucles 5 temps d’attente 0 s temps de fondu 2 s.
* Scène 2 **pas 4**
	+ Position des projecteurs haut droit,
	+ Sélection Gobo et ouverture SHUTTER et DIMMER,
	+ Choix de couleur **vert** pour tous les projecteurs,
	+ Nombre de boucles 5 temps d’attente 0 s temps de fondu 2 s.

**VISUALISATION DES COULEURS ET DEPLACEMENTS DANS LA CONSOLE 3D**

1. Ouvrez la console 3D en mode visualisation. La scène par défaut est présente ainsi que les projecteurs.
2. Vérifiez que les projecteurs sont présents et sont actifs (déplacement conforme).

**CREATION D’UNE LIAISON ENTRES SCENES**

Les liaisons de scènes sont exécutées par des sauts de programmation pointant sur la scène à exécuter.

En mode édition vous allez créer un groupe rebaptisé **junior color change**.

* + Créez le groupe 2,
	+ Créez le groupe **junior color change,**
	+ 3 scènes rouge vert bleu,
	+ Choix de couleur « **du nom de la scène »** pour les projecteurs junior pour les 3 scènes,
	+ Nombre de boucles 1 temps d’attente 0 s temps de fondu 2 s.

**VISUALISATION DES GROUPES ET DES SCENES DANS LA CONSOLE LIVE**

Tous les groupes et scènes crées précédemment doivent apparaître dans la console live. Vérifiez leur existence.

**PROGRAMMATION DES DIFFERENTS SAUTS**

Organisation des différentes scènes.

* Scènes 1
* Scènes 4
* Scènes 2
* Scènes 6
* Scènes 5

**VISUALISATION DES ENCHAINEMENT DE SCENES DANS LA CONSOLE LIVE ET 3D**

Tous les pas de toutes les scènes liées doivent apparaître dans la console live et 3D. Vérifiez le fonctionnement des projecteurs.

**POUR ALLER PLUS LOIN**

La position des différents projecteurs par rapport à la scène doit être modifiée.

* + Les projecteurs ypoc 250 color seront disposés sur le portique carré,
	+ Les projecteurs juniors seront disposés sur le portique rond.

**VISUALISATION DES DEPLACEMENTS DE PROJECTEURS DES ENCHAINEMENT DE SCENES DANS LA CONSOLE 3D**

Tous les déplacements effectués doivent apparaître dans la console 3D. Vérifiez à nouveau le fonctionnement des projecteurs.

# PHASE N°2

#### PARTIE 1 : Vérification de la conformité de l’installation

* 1. **Raccordement électrique :**

1-1.1 **Estimer** la puissance électrique de cette installation :

…………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………… 1-1.2 A partir de la valeur précédente, **calculer** l’intensité consommée.

…………………………………………………………………………………………

………………………………..

1-1.3 **Donner** le calibre du disjoncteur à utiliser pour protéger l’installation :

*Calibre :* ………………………..

*Vérification professeur*

#### Fixation de la structure :

1-2.1 **Indiquer** si les mesures de sécurité sont respectées pour le montage du pont.

……………..……………………………………………………………………………

……………………

1-2.2 **Indiquer** si les mesures de sécurité sont respectées pour le montage des projecteurs

………………………………………………………………………………………………

………………………

#### PARTIE 2 : Préparation et raccordement :

PAR leds GOBOS LASER MUSHROOM

* 1. **Effectuer** le raccordement en énergie de l’installation. Attention, ne pas mettre sous tension !
	2. **Raccorder** les projecteurs en liaison DMX par des cordons XLR 3 broches
	3. **Raccorder** le boîtier de commande DMX à l’ordinateur via un câble USB.

*Vérification par le professeur*

* 1. **Compléter** le tableau suivant avec les adresses DMX des projecteurs dans l’ordre du tableau.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Adresses |  |
| Projecteur | début | fin | Paramétrage ou Affichage |
|  |  |  |  |
| MUSHROOM |  |  |  |
| GOBOS |  |  |  |
| LASER |  |  |  |
| PAR Leds |  |  |  |

* 1. **Configurer** les projecteurs avec les adresses trouvées précédemment (mise sous tension)
	2. **Démarrer** l’ordinateur et lancer le logiciel.

*Vérification par le professeur*

#### PARTIE 3 : Fonctionnement du logiciel.

* 1. **Configuration du logiciel**

3-1.1 **Configurer** les projecteurs sur le logiciel en les recherchant dans la bibliothèque. 3-1.2 **Effectuer** des tests de bon fonctionnement sur les différents projecteurs.

#### Utilisation du logiciel

3-2.1 **Créer** au moins 3 scènes de plusieurs pas mettant en évidence les possibilités des projecteurs. Attention, prévoir une scène ou tous les canaux DMX sont à « 0 ».

3-2.2 **Enregistrer** le show sur le boîtier de commande et fermer le logiciel.

3-2.3 **Déconnecter** le boîtier de l’ordinateur et le **raccorder** à son alimentation. 3-2.4 **Utiliser** le boîtier de contrôle en mode autonome. EST-CE FAISABLE ?

…………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………

*Vérification par le professeur.*