



ProScenium ^{DMX}

Pour Windows 95 et 98®

**Système Multimédia de Contrôle
d'Eclairages pour Ordinateurs
Personnels**

Manuel d'utilisation

Version 8

TABLE DES MATIERES

CONFIGURATION MATERIELLE REQUISE POUR PROSCENIUM^{DMX} ET INSTALLATION DU LOGICIEL .	4
CONFIGURATION MATÉRIELLE REQUISE	4
INSTALLATION DU LOGICIEL	4
INSTALLATION MATERIELLE DE PROSCENIUM^{DMX}	4
CARTE ISA -MARTIN PROSCENIUM ^{DMX}	4
ADAPTATEUR SUR PORT PARALLÈLE MARTIN DMXADP LPT	8
L'INTERFACE UTILISATEUR DE PROSCENIUM^{DMX}	10
L'ÉCRAN	10
SÉLECTION DES CANAUX PAR LE CLAVIER	12
SÉLECTION DU NIVEAU DES CANAUX	12
MEMOIRES	15
ENREGISTRER UN TABLEAU DANS UNE MÉMOIRE	15
EDITER UNE MÉMOIRE	17
INSÉRER UNE NOUVELLE MÉMOIRE	18
EFFACER UNE MÉMOIRE	18
AFFICHAGE RÉSUMÉ DES MÉMOIRES	18
PASSER À LA MÉMOIRE SUIVANTE (NEXTMEMORY).....	18
RETOURNER À LA MÉMOIRE PRÉCÉDENTE (BACKMEMORY)	18
SÉLECTIONNER DES MÉMOIRES POUR UNE MODIFICATION GLOBALE.....	19
MODE AVEUGLE.....	21
GROUPES.....	21
MÉMORISER UNE PRÉPARATION DANS UN GROUPE	21
EDITER UN GROUPE	21
RESTITUTION D'UN GROUPE	22
BLACK OUT	22
BLACK OUT TOTAL.....	22
BLACK OUT DES GROUPES (GROUP BLACK OUT)	22
BLACK OUT DES CANAUX (CHANNEL BLACK OUT).....	22
FONDUS	23
Go (CROSSFADE).....	23
FONDU MANUEL	24
SYNCHRONISATION DU FONDU	24
CHASERS	24
START FROM CUE.....	24
CHASER INTERVAL	25
START CHASER (TOUCHES E, R, T, Y, U, I, D, F)	25
STOP CHASER (TOUCHES E, R, T, Y, U, I, D, F).....	25
PATCH.....	25
EDIT PATCH / INHIBIT A CHANNEL	25
COURBES	26
EDITER UNE COURBE	26
CONFIGURATION DE PROSCENIUM^{DMX}	26

SAUVEGARDE DES DONNEES	34
SAVE.....	34
SAVE AS.....	34
OPEN.....	34
NEW	34
PRINTER SETUP	35
PRINT	35
EXPORT.....	35
IMPORT	35
EXIT PROGRAM.....	35
INFORMATIONS STATISTIQUES	35
NIVEAU MAXIMUM DES CANAUX DANS LES MÉMOIRES ET GROUPES.....	35
BIBLIOTHÈQUE DE PROJECTEURS DE THÉÂTRE, TV ET CINÉMA	36
BIBLIOTHÈQUE DE GÉLATINES	36
CANAUX UTILISÉS	36
FONCTIONS D'ENTREE DMX	37
BASCULER ENTRE LES MODES MAÎTRE ET ESCLAVE.....	37
MODE FULL-DUPLEX	37
FORMAT DE DONNEES ASCII-USITT	38
INTERFACE GRAPHIQUE DE CONTROLE PROSCENIUM^{DMX}	39
CONTROLE DES PROJECTEURS ASSERVIS	41
ASSIGNATION D'UN PROJECTEUR ASSERVI	42
DRAG & DROP - GLISSER/DÉPOSER	43
RECALIBRAGE AUTOMATIQUE DES ASSERVIS.....	43
FENÊTRE DE GESTION DES PROJECTEURS ASSERVIS	44
FENÊTRE DE SÉLECTION RAPIDE DES PARAMÈTRES « IMMEDIATE WINDOW »	46
MÉLANGEUR AUDIO - AUDIO MIXER	47
LECTEUR DE MÉDIA - MEDIA PLAYER	47
FONCTIONS SPÉCIALES	49
ANNEXE 1 : EN CAS DE PROBLÈMES	52
ANNEXE 2 : EXEMPLES DE COMMANDES MCI	54
ANNEXE 3 : COMMENT FAIRE ... ?.....	55
RÉSUMÉ DES COMMANDES CLAVIER.....	57

CONFIGURATION MATERIELLE REQUISE POUR ProScenium^{DMX} ET INSTALLATION DU LOGICIEL

Configuration matérielle requise

L'utilisation du logiciel de contrôle d'éclairage multimédia **ProScenium^{DMX}** nécessite un ordinateur compatible PC disposant des équipements suivants :

- a) Système d'exploitation Windows 95 ou 98®
- b) CPU minimal : Pentium ® 133 MHz
- c) 16 Mo de mémoire vive disponible pour l'utilisateur
- d) 8 Mo d'espace disque libre

Installation du logiciel

Insérez le CD-ROM Martin ProScenium^{DMX} dans le lecteur de CD. Si l'exécution automatique est activée, attendez que la fenêtre du programme d'installation apparaisse et cliquez sur "Install" pour installer le logiciel sur votre PC. Si l'exécution automatique d'un CD-ROM est désactivée, cliquez sur le fichier "Setup.exe" pour lancer manuellement la procédure d'installation.

Pour installer le logiciel sur un PC non équipé d'un lecteur de CD-ROM, suivez les étapes suivantes :

- a) Insérez le CD-ROM Martin ProScenium^{DMX} dans n'importe quel autre ordinateur équipé d'un lecteur de CD-ROM
- b) Dans la fenêtre "Poste de Travail", sélectionnez le lecteur de CD-ROM
- c) Sélectionnez tous les fichiers contenus dans le CD-ROM ProScenium^{DMX}
- d) Préparez 5 disquettes vierges formatées pour PC 1.44 Mo
- e) Avec la souris, déplacez tous les fichiers du CD-ROM vers le lecteur de disquette
- f) Windows95 vous demande alors d'insérer successivement les 5 disquettes afin de copier un total d'environ 6 Mo - si vous ne copiez pas les manuels (fichiers .DOC)
- g) Retournez à l'ordinateur dépourvu de lecteur CD-ROM sur lequel vous voulez installer le logiciel et créez un répertoire temporaire (exemple : C:\TEMP)
- h) Copiez les 5 disquettes dans ce dossier
- i) Dans le répertoire temporaire, cliquez sur le fichier "Setup.exe" pour lancer l'installation
- j) Quand l'installation est achevée, effacez le répertoire temporaire pour récupérer les 6 Mo sur votre disque dur

Le programme d'installation démarre en créant automatiquement le répertoire "MartinPS", puis il copie tous les fichiers nécessaires sur le disque dur et crée les icônes du groupe de programmes.

Une fois l'installation terminée, le programme peut être lancé en cliquant sur l'icône "ProScenium^{DMX}" obtenue en suivant les menus "Démarrer -> Programmes" de la barre d'outils Win95.

INSTALLATION MATERIELLE DE ProScenium^{DMX}

Carte ISA -Martin ProScenium^{DMX}

Introduction

La carte ISA de ProScenium^{DMX} permet d'utiliser le programme sur des ordinateurs de bureau.

Attention: la carte DMX I/O peut être endommagée par l'électricité statique. Respectez les précautions usuelles afin d'éviter toute décharge électrostatique : déchargez-vous toujours de votre électricité statique en touchant un objet métallique relié à la terre avant de manipuler la carte. Dans tous les cas, prenez la carte en main par son support ou ses bords en évitant de toucher directement les composants.

Procédure d'installation

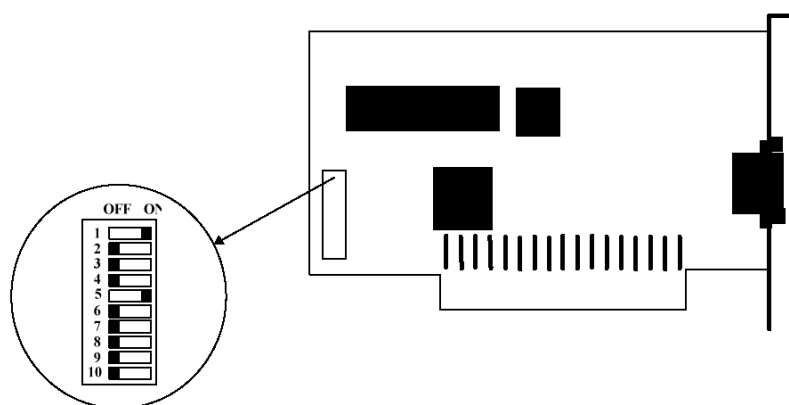
La carte Martin ISA requiert une adresse d'entrée-sortie. Avant d'installer la carte, contrôlez la disponibilité en zones d'entrée-sortie afin de vérifier que l'affectation de la carte par le système est possible.

Cela peut être fait sous Windows95™ en suivant les étapes ci-dessous:

- double-cliquez avec le bouton droit sur "Poste de Travail"
- cliquez sur "Propriétés"
- cliquez sur "Gestionnaire de périphériques"
- cliquez sur "Propriétés"
- cliquez sur "Mémoire"

Cette opération ouvre une fenêtre qui détaille l'affectation des zones d'entrée-sortie. La carte ISA DMX Martin peut utiliser n'importe quel bloc de 4 Ko dans le segment "D", qui occupe une zone de 1000 (hexadécimal) octets dans l'espace 000D0000-000DFFFF (hexadécimal). L'adresse par défaut de la carte ISA Martin ProScenium^{DMX} est 000D1800 (hexadécimal). Vérifiez que cette zone est disponible, et si ce n'est pas le cas, localisez une zone disponible et relevez son adresse. Cette valeur vous sera utile pour configurer les DIP-switchs de la carte.

Ces DIP-switches sélectionnent l'adresse de base de la zone de mémoire utilisée. La position des DIP-switches sur la carte et les réglages correspondants sont donnés dans le dessin ci-dessous:



Comme cela est indiqué sur le schéma, les DIP-switches sont au nombre de 10, numérotés de 1 à 10, et acceptent deux positions : OFF (à gauche sur le schéma) ou ON (à droite).

Pour régler ces interrupteurs sur l'adresse que vous aurez précédemment pris le soin de relever, positionnez tous les switches sur OFF puis basculez sur ON les switches correspondants suivant le tableau ci-dessous:

BLOC	ADRESSES	DIP-switches ON
D0	000D0000-000D0FFF	5
D1	000D1000-000D1FFF	1,5 (DEFAULT)
D2	000D2000-000D2FFF	2,5
D3	000D3000-000D3FFF	1,2,5
D4	000D4000-000D4FFF	3,5
D5	000D5000-000D5FFF	1,3,5
D6	000D6000-000D6FFF	2,3,5
D7	000D7000-000D7FFF	1,2,3,5
D8	000D8000-000D8FFF	4,5
D9	000D9000-000D9FFF	1,4,5
DA	000DA000-000DAFFF	2,4,5
DB	000DB000-000DBFFF	1,2,4,5
DC	000DC000-000DCFFF	3,4,5
DD	000DD000-000DDFFF	1,3,4,5
DE	000DE000-000DEFFF	2,3,4,5

DF 000DF000-000DFFFF 1,2,3,4,5

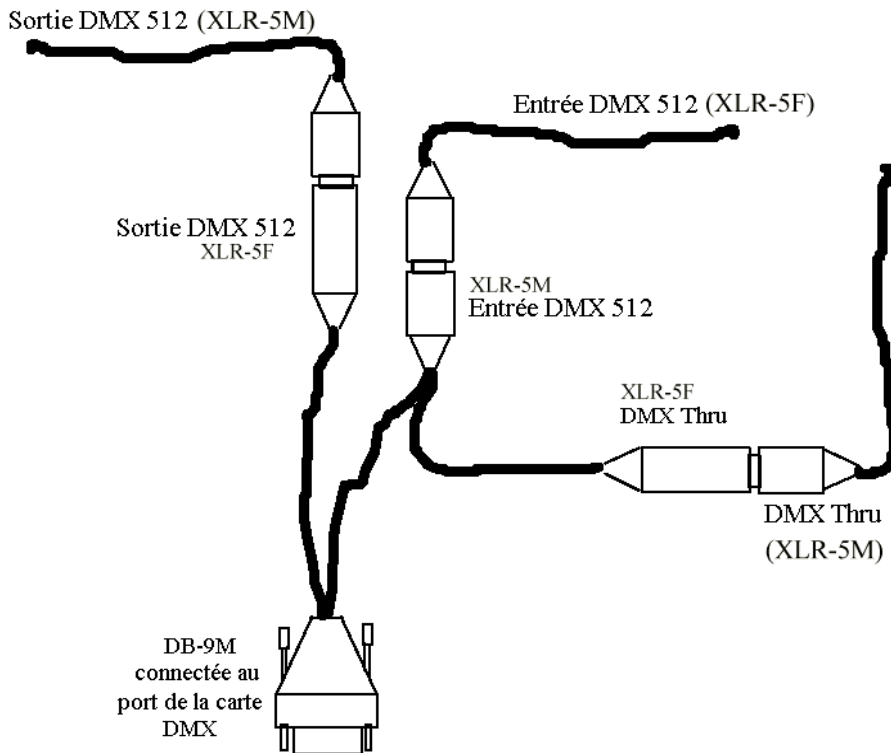
Une fois les DIP-switches réglés selon le tableau ci-dessus, la carte peut être installée en respectant les étapes suivantes:

- éteignez l'ordinateur et débranchez le cordon d'alimentation pour éviter tout dommage
- enlevez le capot
- localisez un connecteur ISA libre (reportez-vous au manuel de votre PC si besoin est)
- enlevez la plaque située à l'arrière du châssis et correspondant à l'emplacement que vous avez choisi. Mettez la vis de côté, elle vous servira à fixer la carte DMX ultérieurement
- prenez la carte par le support et les bords, insérez fermement le peigne de connexion dans le support ISA, et fixez-la avec la vis que vous avez mis de côté
- remettez le capot en place
- rebranchez le cordon d'alimentation
- connectez les câbles DMX selon vos besoins
- allumez l'ordinateur et lancez le programme ProScenium^{DMX}
- utilisez la section Hardware Choice du Panneau de Configuration de ProScenium^{DMX} pour entrer l'adresse correcte de la carte DMX ou lancez l'autodétection de nouveau matériel.
- quittez le programme ProScenium^{DMX} et redémarrez-le pour que la nouvelle configuration prenne effet.

Attention : après l'installation de la carte, la zone d'adressage choisie sera considérée comme utilisée par Windows95TM. Pour vérifier que la carte est détectée par le système, assurez-vous que la mention "Indisponible pour l'utilisation par des périphériques" est indiquée en face de l'espace correspondant à l'adresse choisie pour la carte.

Connexion des câbles

La connexion des câbles DMX devra être faite comme sur la figure ci-dessous :



En cas de problème

Si, en suivant les instructions ci-dessus, la carte n'est toujours pas détectée par le programme ProScenium^{DMX} vérifiez à nouveau les paramètres dans l'ordre ci-dessous :

- vérifiez les positions des DIP-switches
- vérifiez que la carte est correctement insérée dans son connecteur
- vérifiez les paramètres d'adressage du programme ProScenium^{DMX}
- consultez la liste ci-dessous recensant les problèmes éventuels pouvant survenir

En mode maître, aucun signal n'est détecté par les récepteurs DMX (gradateurs, etc.)

Si un nouvel appareil DMX est utilisé, vérifiez sa compatibilité avec USITT DMX-512/1990. Si vous suspectez des problèmes de temporisation du DMX, utilisez l'option Reduced Rate du panneau de configuration de ProScenium^{DMX} pour ralentir le flux des données en sortie. Si le problème persiste, vérifiez la sortie de la carte en mode maître avec un testeur DMX ou un autre système ProScenium^{DMX} utilisé en mode esclave. Si des problèmes concernant le signal DMX sont mis en évidence, contactez votre revendeur pour obtenir une assistance technique complémentaire. Aucun composant de la carte n'est réparable par l'utilisateur.

Si en suivant les étapes ci-dessus, vos problèmes persistent, consultez votre revendeur.

Adaptateur sur port parallèle Martin DMXADP LPT

Introduction

L'adaptateur pour port parallèle Martin DMXADP permet de configurer ProScenium^{DMX} pour une utilisation sur ordinateur de bureau ou portable.

Attention: L'adaptateur DMADP peut être endommagé par l'électricité statique. Suivez les procédures habituelles de protection pour éviter les risques de décharges électrostatiques : déchargez-vous en touchant un objet métallique relié à la terre avant de manipuler l'adaptateur.

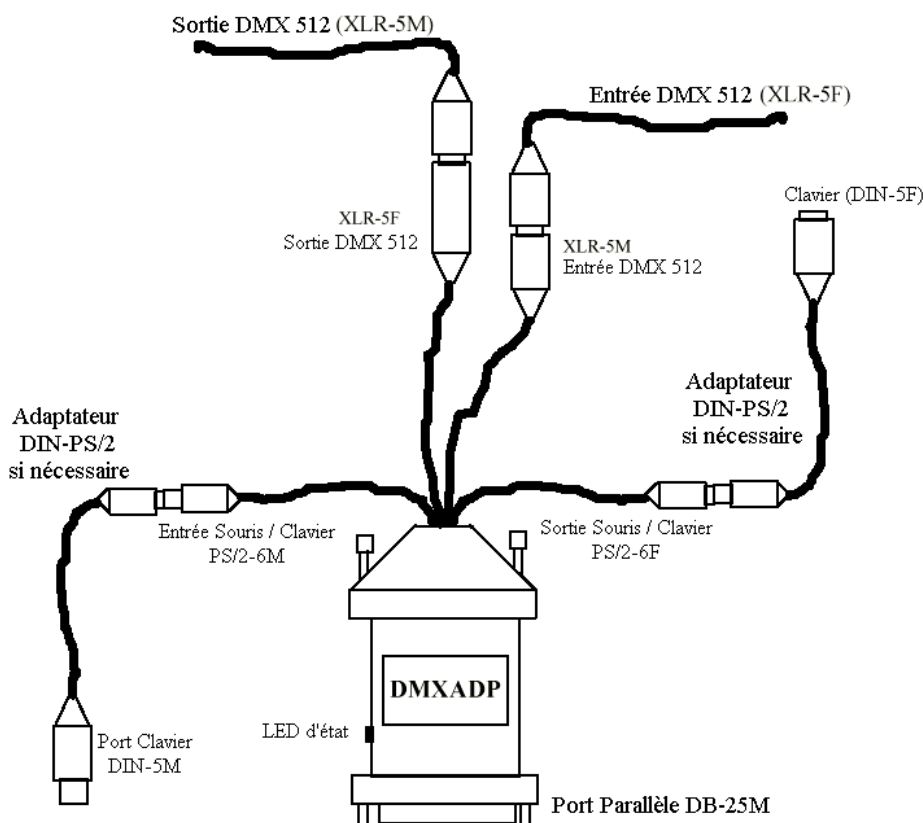
Procédure d'installation

Contrairement à la carte ISA, l'installation de l'adaptateur ne nécessite pas l'ouverture de l'ordinateur ni une configuration particulière des paramètres d'entrée-sortie. Il suffit de suivre les étapes ci-dessous :

- éteignez l'ordinateur et débranchez le cordon d'alimentation pour éviter tout risque de choc électrique
- localisez le port parallèle (connecteur Sub D 25 broches)
- localisez le port clavier ou un port souris (connecteur PS/2 6 broches femelle ou DIN 5 broches femelle)
- connectez l'adaptateur DMXADP au port parallèle Parallel Port, et serrez les deux vis
- si le port clavier ou souris est une extension optionnelle de votre PC, connectez simplement le connecteur mâle PS/2 du DMXADP au port disponible (vous pouvez utiliser l'adaptateur PS/2 – DIN si besoin est)
- si le port souris ou clavier est déjà utilisé par un périphérique (souris ou clavier), interconnectez le DMXADP en utilisant les deux connecteurs PS/2 (mâle et femelle) et si besoin les deux adaptateurs PS/2 - DIN
- connectez les câbles DMX selon vos besoins
- allumez l'ordinateur et démarrez ProScenium^{DMX}
- configurez l'adresse du port parallèle en utilisant le panneau de configuration ou avec la nouvelle fonction de détection automatique
- quittez le programme ProScenium^{DMX} et redémarrez-le pour que la configuration prenne effet.

Connexion des câbles

Les connexions externes de l'adaptateur DMXADP sont représentées sur le schéma ci-dessous :



En cas de problèmes

Si, en suivant les instructions ci-dessus, des problèmes apparaissent, suivez la procédure ci-dessous :

- vérifiez les connexions de l'adaptateur DMX ADP au PC
- vérifiez l'adresse du Port Parallèle en utilisant le Panneau de configuration de Windows 95™ tel que cela est indiqué dans la section configuration de ProScenium^{DMX}
- consultez la liste de problèmes classiques ci-dessous :

A l'allumage du PC, la LED d'état ne s'allume pas :

Deux causes probables : l'alimentation du DMXADP est mal connectée ou bien le microcontrôleur n'a pas passé l'auto-test de démarrage. Assurez-vous que l'adaptateur est correctement connecté au port Clavier ou Souris. Si possible, testez le système sur un autre ordinateur au cas où le port utilisé est défectueux. Si la LED ne s'allume toujours pas une fois ces tests effectués, contactez votre revendeur pour une assistance technique complémentaire.

ProScenium^{DMX} indique "Sense Time-out"

Quelque chose ne fonctionne pas au niveau des communications entre le PC et l'adaptateur DMXADP. Vérifiez la connexion sur le port parallèle. Évitez de débrancher l'adaptateur et son alimentation lorsque le PC est allumé : allumez l'adaptateur en même temps que le PC. Si le problème persiste, contactez votre revendeur.

En mode maître, aucun signal DMX n'est détecté par les récepteurs DMX (gradateurs, etc.)

Si un nouvel appareil DMX est connecté, vérifiez qu'il est complètement compatible avec la norme USITT DMX-512/ 1990. Si vous suspectez des problèmes de temporisation du DMX, utilisez l'option Reduced Rate du panneau de configuration de ProScenium^{DMX} pour ralentir le flux des données en sortie. Si le problème persiste, vérifiez la sortie de l'adaptateur en mode maître avec un testeur DMX ou un autre système ProScenium^{DMX} utilisé en mode esclave. Si des problèmes concernant le signal DMX sont mis en évidence, contactez votre revendeur pour obtenir une assistance technique complémentaire. Aucun composant de l'adaptateur n'est remplaçable par l'utilisateur.

Si une fois tous ces tests effectués, des problèmes persistent, contactez votre revendeur pour une assistance technique complémentaire.

L'INTERFACE UTILISATEUR DE ProScenium^{DMX}

L'écran

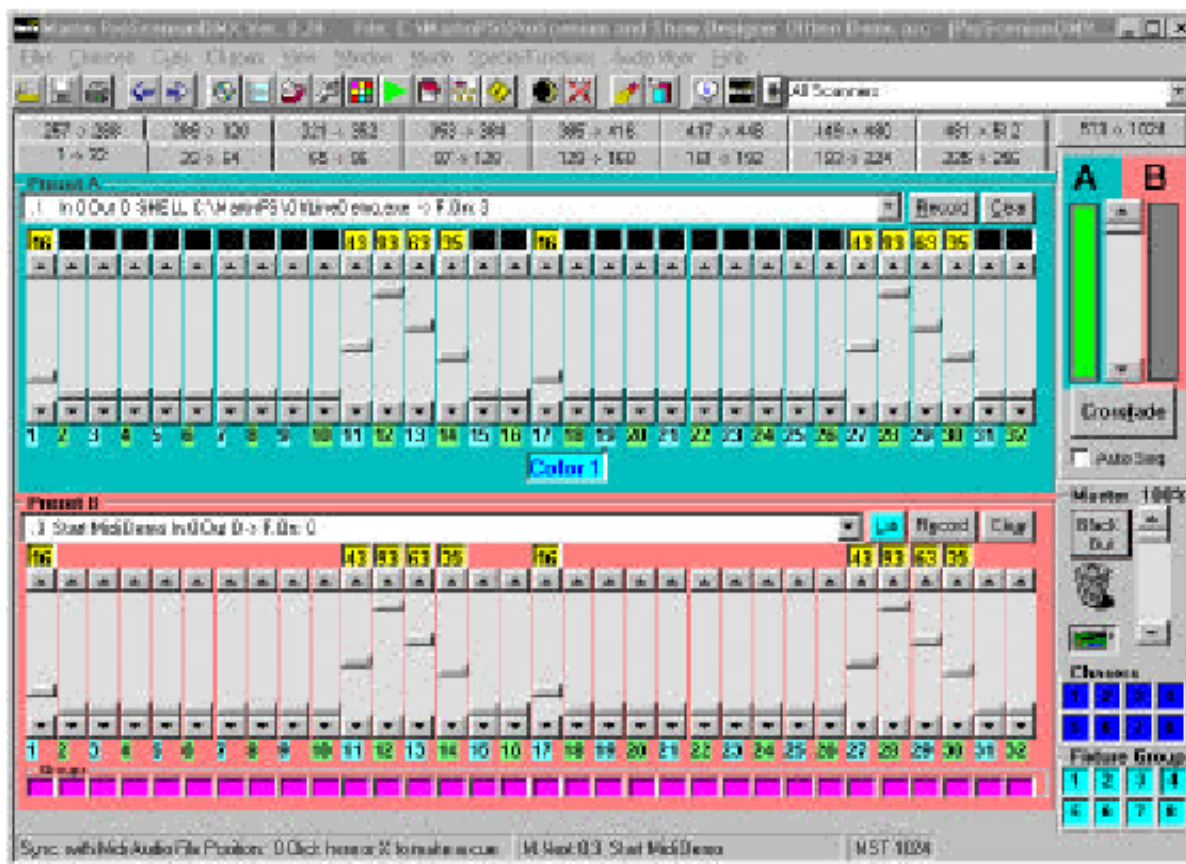


Fig. 1 – L'écran de ProScenium^{DMX}

Du haut vers le bas, vous trouverez: la barre de titre de la fenêtre principale avec le nom du fichier actif, les menus déroulants et la barre d'outils avec les icônes qui vous permettent d'accéder directement à certaines fonctions. Comme vous en avez l'habitude, placer la souris sur un icône fera apparaître une info-bulle décrivant la fonction du bouton choisi. Le côté droit de la barre d'outil comporte la fenêtre des projecteurs asservis.



Barre d'outils ProScenium^{DMX}

Voici un bref descriptif des boutons de la barre d'outils :


Bouton	Action
	Ouvre un fichier Ascii au format Usitt
	Sauvegarde le fichier en cours
	Imprime les données du spectacle en cours
	Retourne à la mémoire précédente
	Passe à la mémoire suivante
	Ouvre le lecteur de médias
	Ouvre la fenêtre de description des canaux assignés
	Ouvre l'éditeur de mémoires (pour créer des boucles, des liens, spécifier des commandes MCI)
	Ouvre la fenêtre de configuration
	Ouvre la fenêtre des groupes
	Ouvre la fenêtre de l'éditeur Ascii Usitt (fonction réservée aux utilisateurs expérimentés)
	Ouvre le plan d'éclairage bidimensionnel (2-D)
	Ouvre la fenêtre de patch numérique
	Noir général des canaux, groupes, chasers...
	Stoppe la restitution de tous les fichiers Audio (CD Audio, MIDI, Mpeg3, Wav)
	Bibliothèque de projecteurs
	Bibliothèque de gélaines
	Accès à l'aide en ligne de ProScenium ^{DMX}
	A propos de ProScenium ^{DMX} (informations sur la configuration matérielle, le logiciel, l'indice de révision des bibliothèques)

La page des canaux permet de naviguer parmi l'ensemble des canaux, de 1 à 512 (ou de 1 à 1024 dans la version 1024 canaux). Sélectionner la page souhaitée est aussi simple que cliquer sur un onglet de fenêtre.

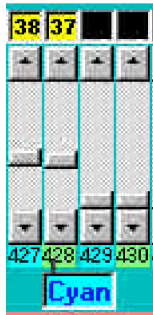
Le bloc de l'écran central est dédié à l'affichage des canaux et montre deux préparations (A et B) qui simulent une console manuelle traditionnelle. Le bloc du crossfader permet de transférer la sortie entre les préparations A et B. Le niveau de sortie des préparations A et B est illustré par les barres rouges et vertes. Chaque préparation (A ou B) propose :

- Une boîte combo avec la liste de toutes les mémoires: un simple clic sur une mémoire permet de la transférer dans la préparation.



- Le bouton "Record" permet d'affecter le contenu d'une préparation (A ou B) dans une mémoire.  Notez qu'une mémoire peut être enregistrée ou modifiée en mode aveugle simplement en utilisant la préparation inactive (B dans cet exemple).

- Le bouton "Clear" permet d'effacer le contenu de la préparation correspondante. 



• 32 faders contrôlent la sortie de chaque canal DMX. Comme pour tous les contrôles standards de Windows 95, la tirette du fader peut être déplacée librement à la souris, pas à pas en utilisant les flèches haut et bas (1 pas = 1%), en cliquant dans l'espace libre entre la poignée du fader et ses extrémités (1 pas = 5%), en utilisant les touches "PageUp" et "PageDown", en utilisant la touche "Home" (un seul appui amène le fader à 100%) ou la touche "End" (un seul appui amène le fader à 0%).

Sélection des canaux par le clavier

Un canal peut être sélectionné par le clavier en appuyant sur "*" ou "C" suivi du numéro du canal. Pour sélectionner un canal et l'ajouter à la sélection en cours, tapez seulement son numéro.

Une série de canaux peut être sélectionnée simplement en entrant le premier canal, suivi de "/" (barre de division) et du dernier canal de la série.

Un canal peut être ajouté à la sélection en cours en pressant sur la touche "+".

Un canal peut être supprimé de la sélection en cours en appuyant sur "+" suivi du numéro du canal et de la touche "-" pour désigner une suppression.

Les canaux sélectionnés sont affichés sur l'écran dans une couleur particulière.

Sélectionner un canal appartenant à une autre page entraîne la sélection automatique de la nouvelle page. En outre, il est possible de passer à la page de canaux suivante en appuyant sur "P" et de revenir à l'écran précédent en appuyant sur "O".

La sélection en cours peut être effacée à n'importe quel moment en appuyant sur la touche "Esc".

Sélection du niveau des canaux

a) avec le clavier

Le niveau à affecter aux canaux sélectionnés est saisi en appuyant sur "." suivi du pourcentage souhaité :

Pour un noir, entrez 0


Pour les niveaux 1 à 9 entrez 0 suivi d'un chiffre (exemple: 09 pour 9)

Pour le niveau 100 (maximal) appuyez à nouveau sur "."

Le niveau des canaux sélectionnés peut aussi être modifié pas à pas en déplaçant la roue codeuse avec les flèches haut et bas (incrément de 1%) ou avec les touches "PgUp" et "PgDn" (incrément de 5%)

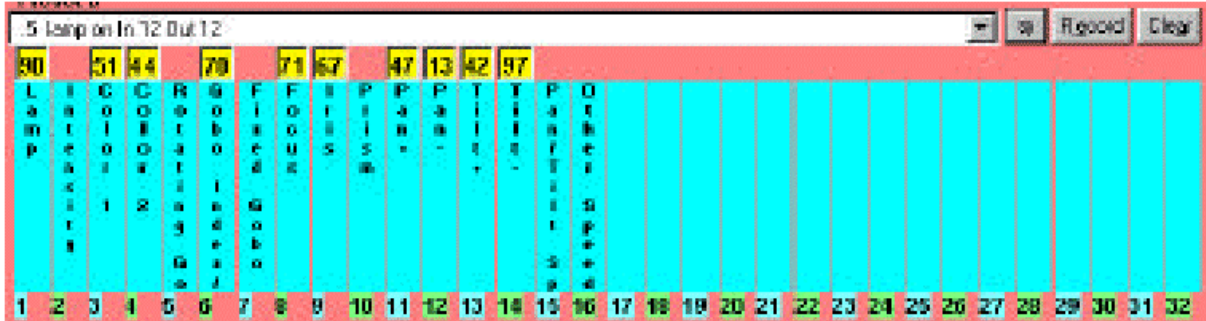
b) avec le joystick

Si l'ordinateur est équipé d'un port joystick et d'un joystick ou si le système de contrôle optionnel **FADJOY Plus** est installé, la roue peut être directement déplacée SAUF SI LA FENETRE DES PROJECTEURS ASSERVIS (Scanner Window) EST SELECTIONNEE. Le type de périphérique doit être spécifié dans l'onglet Joystick du Panneau de configuration en donnant le code 4 pour un simple joystick ou 5 pour un FADJOY Plus.

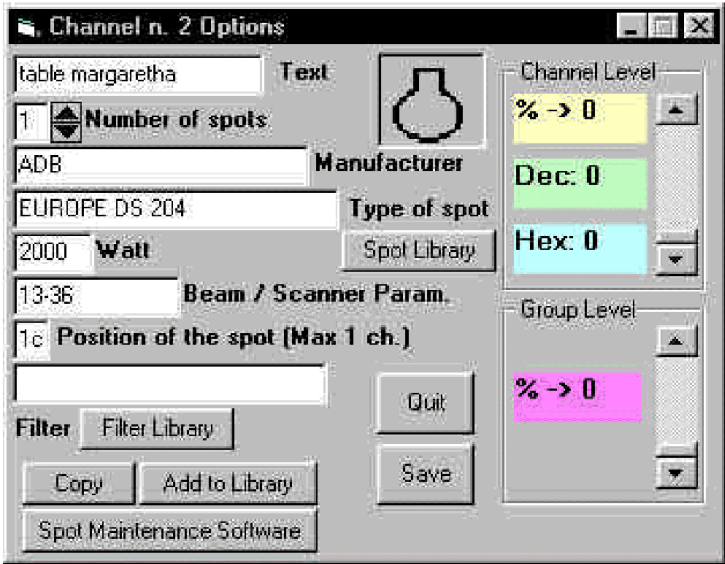
- La fenêtre de niveau des canaux (6)  indique le niveau en pourcentage (0 à 100), ou (uniquement pour la préparation B) en hexadécimal (pour une résolution optimale) si cette option est activée dans le panneau de configuration. Si le canal est contrôlé par un groupe (les groupes sont prioritaires devant les canaux), le niveau est indiqué en violet; sinon, il est affiché en jaune.



- Numéro de canal **flamemob**. En déplaçant la souris sur les numéros de canaux, un texte de description apparaît s'il a été au préalable défini. En cliquant sur un canal avec le bouton gauche de la souris, le canal est ajouté/enlevé à la sélection assignée à la roue codeuse (13). La fenêtre de définition d'un canal (texte, type de projecteur,...) est accessible à tout moment en cliquant sur le canal avec le bouton droit.



Le bouton situé à côté de Record sur la préparation B permet de basculer l'affichage entre les niveaux des canaux et leur nom : vous disposez ainsi d'une description textuelle des projecteurs contrôlés.



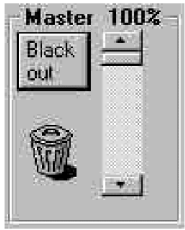
Cette fenêtre permet le réglage des canaux et des groupes, le niveau est exprimé en pourcentage ou directement en valeur DMX hexadécimale.

Le type de projecteur à utiliser est configurable en appelant la bibliothèque de projecteurs (Spot Library) : sélectionnez directement celui qui correspond à vos besoins. Pour changer l'icône, cliquez sur celle qui est sélectionnée. Pour utiliser les fonctions graphiques de ProScenium^{DMX}, il est nécessaire de donner le nombre de projecteurs câblés sur le circuit (supérieur à 0) et d'entrer une définition textuelle. Si vous avez besoin de créer des canaux similaires à ceux déjà existants, utilisez le bouton "Copy", en spécifiant le numéro du canal de destination. Si vous définissez un nouveau type de projecteur non présent dans la bibliothèque, utilisez le bouton "Add to library" pour l'ajouter aux bibliothèques (sauf si vous utilisez des projecteurs asservis, dont l'utilisation est décrite dans une section spécifique de ce manuel).

Le répertoire du programme ProScenium^{DMX} contient l'utilitaire Spot Maintenance ("sptmaint.exe") qui simplifie l'accès aux bibliothèques de projecteurs.



La barre d'état est affichée au bas de l'écran et indique le type et la configuration de l'interface DMX, le nombre de canaux émis/reçus et le mode en cours (maître/esclave).



Le Grand Master est situé dans le coin inférieur droit: ce fader contrôle le niveau général de sortie de la console. Un bouton de noir général (Black Out) permet un noir immédiat. Cliquez à nouveau sur ce bouton pour passer le Grand Master à 100 % sans modification des valeurs des canaux existants.

La corbeille se trouve dans le même cadre. En utilisant la souris, une mémoire peut être effacée simplement en la sélectionnant sur la préparation B et en la déposant dans la corbeille. La même méthode peut être utilisée avec tous les objets de ProScenium^{DMX} : groupes (sélectionnés en cliquant sur les numéros de groupe), canaux (sélectionnés en cliquant sur les numéros de canaux) et projecteurs asservis (sélectionnés en cliquant sur le signe "+" situé à côté de la boîte combo des asservis).

MEMOIRES

Lorsqu'un tableau lumineux est créé, il peut être facilement sauvegardé dans une mémoire. Les niveaux de tous les canaux sont alors enregistrés dans la mémoire sélectionnée.

Enregistrer un tableau dans une mémoire

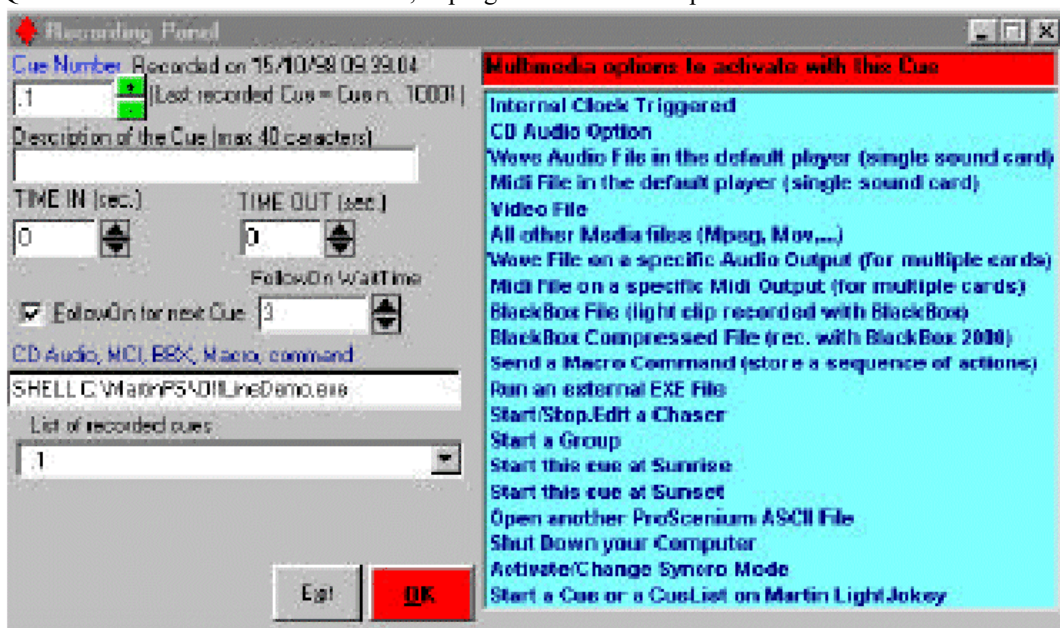


Touche 'M'

Un tableau peut être enregistré dans une mémoire en cliquant sur le bouton "Record" de la préparation correspondante (A ou B). Contrairement à la plupart des systèmes d'éclairage, ProScenium^{DMX} n'a pas la notion de mode de "préparation" et de "transfert": toutes les actions sont possibles à n'importe quel moment. Le programme demande à l'utilisateur un nombre pour désigner la mémoire, sous la forme d'un réel à 6 chiffres (six chiffres au total, décimales incluses). Les mémoires sont automatiquement insérées suivant leur ordre respectif. Par exemple, la mémoire 11.1 sera insérée entre les mémoires 11 et 12 et ultérieurement, une mémoire 11.11 sera insérée entre 11.1 et 11.2 et ainsi de suite.

Attention : Seul le signe « . » est utilisable pour les numéros de mémoire décimaux. N'utilisez jamais la virgule « , » !

Dans tous les cas, une confirmation vous sera demandée avant de remplacer une mémoire déjà existante. Quand le bouton "Record" est enfoncé, le programme affiche en plus du numéro de canal la fenêtre suivante :



et vous demande de compléter :

a) **Description of the Cue** : description de la mémoire

b) Temps de montée (**Time In**) et temps de descente (**Time Out**) au format heures:minutes:secondes en suivant la convention Usitt:

- 00:30 30 secondes
- 01:00 1 minute
- 01:45 1 minute et 45 secondes
- 02:00:15 2 heures et 15 secondes

c) Délai (**FollowOn**), qui permet de lancer automatiquement la mémoire suivante une fois ce temps écoulé

Depuis la version 806, une boîte de sélection additionnelle permet de compléter l'activité Multimédia de la mémoire. **Il est également possible de créer une mémoire ne tenant compte que de l'activité multimédia et sans aucune information d'éclairage. Cliquez pour cela sur l'option « Don't Send Light Output ».**

Dans ce cas, la mémoire est nommée « NoLight ». Ne modifiez pas ce texte car il permet à ProScenium d'identifier les mémoires multimédia.

Les options multimédia sont les suivantes :

Internal Clock Triggered : Proscenium remplit automatiquement le nom des mémoires à déclencher avec les fonctions Synchro 1 et Synchro 11 (voir chapitre « Configuration de Proscenium »).

CD Audio Option : permet à l'utilisateur de spécifier le nom d'un fichier compatible MCI (Multimédia Control Interface, voir Annexe 2) : il peut s'agir d'un fichier de son (WAV) ou vidéo (MPEG, AVI ..). Les effets multimédia sont automatiquement joués au début du transfert. Les fichiers son ou MIDI peuvent être envoyés directement sur la carte son par défaut ou, si l'ordinateur dispose de plusieurs interfaces, l'utilisateur peut choisir celle qui convient à la restitution.

BlackBox File : une Black Box est un lecteur/enregistreur de DMX externe qui enregistre ou rejoue depuis le disque dur un flux de données DMX comme le font les séquenceurs MIDI par exemple. Proscenium peut restituer ces fichiers (**BBX files**) dès le début du transfert. Pour stopper la restitution, appuyez sur Esc. Pour créer une boucle, consultez la documentation sur l'option Loop dans la section Edition des mémoires.

Proscenium peut également restituer des **fichiers BBK** : ce sont des fichiers BlackBox compressés.

SendKeys (Macros) : simule un ou plusieurs appuis sur des touches du clavier.

Chaque touche est représentée par une série de caractères. Pour spécifier une touche alphanumérique du clavier, utilisez le caractère équivalent. Pour la touche A, utilisez « A ». Pour simuler une série de touches, ajoutez les caractères équivalents à la suite. Pour la suite ABC, utilisez la chaîne « ABC ».

Les signes « + », « ^ », « % », « ~ » et parenthèses « () » ont des significations particulières pour la fonction SendKeys. Pour les symboliser, placez-les entre accolades {}. Pour symboliser + par exemple, entrez la chaîne « {+} ». Les crochets [et] n'ont pas de signification particulière mais vous devez tout de même les placer entre accolades. Pour les accolades elles-mêmes, utilisez les chaînes « {} » et « {} ».

Pour spécifier des caractères non affichables ou les touches d'action comme Entrée ou Tabulation, utilisez les codes donnés ci-dessous :

Touche	Code
BACKSPACE	{BACKSPACE}, {BS} ou {BKSP}
BREAK	{BREAK}
CAPS LOCK / Majuscules	{CAPSLOCK}
DEL ou Delete / Suppression	{DELETE} ou {DEL}
BAS (flèche)	{DOWN}
End / Fin	{END}
ENTER / Entrée	{ENTER}
ESC / Echappement	{ESC}
HELP	{HELP}
HOME / Début	{HOME}
INS ou INSERT / Insertion	{INS} ou {INSERT}
Gauche (flèche)	{LEFT}
NUM LOCK / Verrouillage numérique	{NUMLOCK}
PAGE DOWN, PGDN	{PGDN}
PAGE UP, PGUP	{PGUP}
PRINT SCREEN, PRTSCR	{PRTSC}
Droite (flèche)	{RIGHT}
SCROLL LOCK	{SCROLLLOCK}
TAB / Tabulation	{TAB}
Haut (Flèche)	{UP}
F1	{F1}
F2	{F2}
...	
F15	{F15}
F16	{F16}

Pour spécifier des combinaisons avec les touches Shift (Maj), CTRL et ALT, précédez le code de la touche d'un des signes ci-dessous :

Touche	Code
SHIFT	+
CTRL	^
ALT	%

Pour spécifier toute combinaison incluant les touches SHIFT, CTRL ou ALT simulées enfoncées utilisez des parenthèses. Ainsi pour simuler les touches E et C avec la touche Shift enfoncée, utilisez la chaîne « +(EC) ». Pour simuler E avec touche Shift puis C, utilisez la chaîne « +EC ».

Pour spécifier une répétition, utilisez la syntaxe {touche répétition}. Un espace doit séparer la touche et le nombre de répétitions. Ainsi « {LEFT 42} » signifie 42 appuis successifs sur la flèche Gauche. « {h 10} signifie 10 appuis sur H.

Note : vous ne pouvez pas utiliser SendKeys pour envoyer une série de touches à une application qui n'est pas utilisable sous Windows. SendKeys ne peut pas non plus envoyer la commande Print Screen (PRTSC) à toutes les applications.

La chaîne ci-dessous permet, depuis une mémoire, de basculer en mode Esclave :

SENDKEYS % {BS}

Run Exe

Lance un programme Windows 95/98 : une fenêtre de dialogue permet à l'utilisateur de spécifier le nom de n'importe quel programme. ProScenium peut par exemple lancer une présentation PowerPoint, enregistrer un fichier de son, émettre un fax

Start/Stop Edit a Chaser

ProScenium facilite la création de commande d'activation d'un chaser avec la mémoire en cours (Voir section Chasers)

Start at Sunrise / Start at Sunset

Permet de lancer une mémoire à l'aube (Sunrise) ou au coucher du soleil (sunset) : dans le panneau d'enregistrement (Recording Panel), click sur la liste « Mutlimedia Options » puis choisissez Start at Sunrise ou Start at Sunset. Cette option nommera la mémoire Start at Sunrise (ou Sunset) : ne modifiez pas ce nom, il est essentiel pour ProScenium.

Open another ProScenium ASCII file

Sélectionnez directement le nom du fichier ASCII à ouvrir : cette option est pratique pour ouvrir un nouveau fichier avec les groupes, les chasers ...

Shutdown your computer

Cette option lance une fonction spéciale de ProScenium qui éteint ou redémarre votre ordinateur. Vous disposez de 25 secondes pour interrompre le processus.

Note : les nouveaux PC avec carte ATX disposent d'options permettent de couper le PC à une heure donnée. Vous pouvez ainsi laisser le PC en fonction en permanence ou le couper en fin de journée.

Activate/Change Synchro Mode

Cette option vous permet de changer le mode de synchronisation de manière dynamique : vous pouvez ainsi démarrer une synchronisation sur horloge interne puis décider de jouer un spectacle synchronisé sur CD Audio à 12:00:00 très précises. Vous devez pour cela créer une mémoire nommée 120000 dans laquelle vous choisirez la commande MCI SYNC 3 suivie d'une mémoire qui démarre le lecteur de CD « Play CdAudiofrom 1 to 8 ».

Start a Cue / Cuelist on Martin LightJockey

Cette option vous permet de démarrer une préparation (cue) ou un séquentiel (cuelist) dans LightJockey. Le PC qui exécute ProScenium doit disposer d'une version opérationnelle de LightJockey en cours d'exécution.

Editer une mémoire



Pour éditer une mémoire, sélectionnez-la dans la boîte Combo et cliquez simplement sur le bouton Record une fois terminé.

Insérer une nouvelle mémoire



Une nouvelle mémoire peut être insérée en procédant de la même manière que pour l'enregistrement, en utilisant un numéro approprié pour l'insérer mémoire à la place qui lui est destinée.

Effacer une mémoire



Pour effacer une mémoire, sélectionnez-la dans la boîte Combo et cliquez sur une des deux icônes de corbeille situées dans la barre d'outils ou dans la fenêtre du Grand Master. La mémoire peut également être effacée en la sélectionnant dans la préparation B et en la tirant avec la souris dans la corbeille.

Avant d'effacer réellement la mémoire, la suppression doit être confirmée. Le programme rappelle à ce moment le numéro et le contenu de la mémoire.

Affichage résumé des mémoires



Cette fonction affiche un résumé complet des mémoires enregistrées. Une grande boîte de dialogue affiche les paramètres de chaque mémoire : numéro, description, temps de montée, temps de descente, délai, liaison, commande MCI, date et heure d'enregistrement. Cette fenêtre permet également d'insérer d'autres paramètres qui ne sont pas directement accessibles dans la fenêtre d'enregistrement :

- a) Un lien (**Link**) permet d'établir une liaison avec une autre mémoire enregistrée : si vous insérez une liaison de la mémoire 5 vers la mémoire 2, vous sauterez à la mémoire 2 à chaque fois que vous arrivez sur la mémoire 5.
- b) Un lien (**Link**) avec un nombre de boucles (**Loop**) spécifié : dans la cellule de liaison, entrez le numéro de la mémoire à lier, suivi SANS ESPACE de la lettre "L" et du nombre de boucles que vous voulez exécuter. Par exemple, si dans la mémoire 5, vous complétez la cellule de liaison par : "2L3", le programme exécute 3 fois le saut de la mémoire 5 à la mémoire 2; après le troisième, la séquence se poursuivra normalement.
- c) Une commande **MCI** (Media Control Interface) qui sera exécutée en début de fondu : Voici quelques exemples :
 - Play cdaudio from 1 to 2 (lit la première plage d'un CD-Audio)
 - Stop cdaudio (interrompt la lecture d'un CD-Audio)
 - Chaser1 On (démarre le chaser1 avec les options de la barre de menu)
 - Chaser1 Off (interrompt le Chaser1)
 - play d:\funstuff\videos\robroy.avi (démarre la restitution d'un vidéoclip AVI, dans cet exemple la démo fournie par le CD Windows 95)
 - BBX c:\MartinPS\scanners.bbx (permet de lancer une séquence de BlackBox)

Passer à la mémoire suivante (NextMemory)



Touche: " L "

Cette fonction permet de passer à la mémoire enregistrée suivante pour la restituer d'une simple frappe sur le clavier. Ceci est particulièrement utile lorsque vous créez un spectacle où la même mémoire est rejouée plusieurs fois.

Retourner à la mémoire précédente (BackMemory)



Touche: " K "

Cette fonction complète la précédente en permettant la sélection de la mémoire précédente et sa restitution d'une simple frappe.

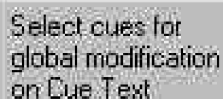
Sélectionner des mémoires pour une modification globale

Activées depuis la fenêtre d'édition des mémoires.

Ceci est une des fonctions les plus avancées de ProScenium^{DMX} et permet de sélectionner une ou plusieurs mémoires afin de les modifier. Les différentes actions rendues possibles par ProScenium^{DMX} sont décrites ci-dessous :

Il est fortement recommandé de sauvegarder le spectacle dans un fichier avant d'utiliser cette fonction car elle peut provoquer d'importantes pertes d'informations si des erreurs sont commises par un utilisateur inexpérimenté.

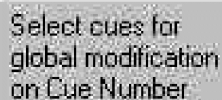
Sélection à partir du champ de texte des mémoires



Select cues for
global modification
on Cue Text

Pour sélectionner des mémoires en vue d'une modification globale, entrez la chaîne de caractères à rechercher. Par exemple, prenons le cas où plusieurs mémoires ont été enregistrées et sont associées à un rideau : "ouverture du rideau", "fermeture du rideau" etc. En tapant le mot "rideau", ProScenium^{DMX} triera toutes les mémoires contenant ce mot clé et les sélectionnera pour une modification d'ensemble. Avant toute modification, ProScenium^{DMX} indique le résultat de sa recherche et demande confirmation.

Sélection à partir du numéro des mémoires



Select cues for
global modification
on Cue Number

Pour sélectionner des mémoires, tapez le numéro de la première mémoire de l'intervalle sélectionné suivi du numéro de la dernière mémoire de l'intervalle. Dans un premier temps, ProScenium^{DMX} indique le résultat de sa recherche et demande confirmation avant de poursuivre. Cette fonction est notamment utilisée pour recalibrer les asservis (reportez-vous à la section des asservis pour plus de détails).

Sélection de toutes les mémoires

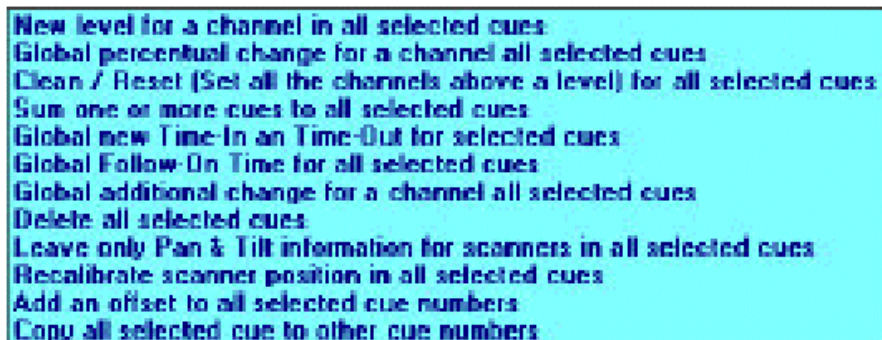


Select all cues

Cliquez sur ce bouton pour sélectionner toutes les mémoires.

Edition globale

L'édition globale s'effectue par la fenêtre d'édition globale (**Global Editing**):



New level for a channel in all selected cues
Global percentual change for a channel all selected cues
Clean / Reset (Set all the channels above a level) for all selected cues
Sum one or more cues to all selected cues
Global new Time-In an Time-Out for selected cues
Global Follow-On Time for all selected cues
Global additional change for a channel all selected cues
Delete all selected cues
Leave only Pan & Tilt information for scanners in all selected cues
Recalibrate scanner position in all selected cues
Add an offset to all selected cue numbers
Copy all selected cue to other cue numbers

Les fonctions suivantes peuvent être appliquées en utilisant les boutons de la fenêtre :

b1) New channel level in all selected cues

Cette option permet de donner une nouvelle valeur (exemple: effacée) à toutes les mémoires sélectionnées.

b2) Channel percent adjustment all selected cues

Cette fonction permet d'ajuster proportionnellement un canal pour toutes les mémoires sélectionnées. Par exemple, si un nouveau théâtre a une distance réduite de 50% entre la scène et les structures, cette fonction permet de réduire l'intensité des projecteurs accrochés aux structures dans les mêmes proportions afin d'obtenir à nouveau les effets d'éclairage initiaux. Ceci peut être effectué automatiquement dans toutes les mémoires en utilisant une seule commande.

b3) Incremental level change in all selected cues

Cette fonction est utilisée pour augmenter ou diminuer un circuit dans toutes les mémoires sélectionnées. Cela est particulièrement utile pour une tournée. Si, par exemple, la distance entre les projecteurs accrochés sur les structures est réduite, un incrément/décément de 10 peut être appliqué au canal sélectionné. Cette fonction est très utile pour repositionner tous les projecteurs automatisés dans toutes les mémoires.

b4) Clean-up

Cette fonction permet d'établir un seuil en dessous duquel tous les canaux sont effacés dans toutes les mémoires. C'est notamment très utile pour effacer des canaux lorsque leur niveau est très bas en pourcentage (exemple: 3%, 5%), cas souvent dus à des erreurs de l'utilisateur. Prenez garde de ne pas utiliser cette fonction si vous utilisez des changeurs de couleurs ou des projecteurs asservis : dans ce cas précis, une valeur de canal basse peut être importante et significative.

b5) Add

Cette option permet d'ajouter une mémoire à celles sélectionnées et permet l'addition d'un nouveau paramètre commun à plusieurs tableaux.

b6) Time

Cette option permet de changer les temporisations de l'ensemble des mémoires sélectionnées.

b7) Link

Cette option permet de changer simultanément le paramètre "link" de toutes les mémoires sélectionnées. Une double confirmation est alors demandée à l'utilisateur avant que ProScenium^{DMX} n'effectue les modifications. Les valeurs restent inchangées en cas de non confirmation.

b8) Delete all selected cues

Cette option permet d'effacer toutes les mémoires sélectionnées. ProScenium demande une double confirmation avant d'effectuer la suppression.

b9) Leave only Pan & Tilt information

Cette option efface toutes les informations des mémoires sauf les canaux de Pan et de Tilt des projecteurs asservis.

b10) Recalibrate Scanner position in all selected cues

Consultez la section Automatic Scanner Recalibration du chapitre sur les asservis pour plus d'informations.

b11) Add an Offset to all selected cue number

Cette option permet de renuméroter les mémoires sélectionnées en fonction d'un décalage donné. Vous pouvez par exemple changer les mémoires 1 à 10 en 101, 102, .. 110.

Note : les numéros de destination doivent être accessibles par le système de numérotation de ProScenium. Dans le cas contraire, des résultats inattendus peuvent se produire. Nous vous conseillons de faire une sauvegarde par sécurité avant d'exécuter cette opération.

b12) Copy all selected cue numbers in other cue numbers

Cette option permet de faire une copie des mémoires sélectionnées vers d'autres mémoires avec une nouvelle numérotation basée sur un décalage. Vous pouvez par exemple copier les mémoires 1 à 10 en 101, 102, .. 110.

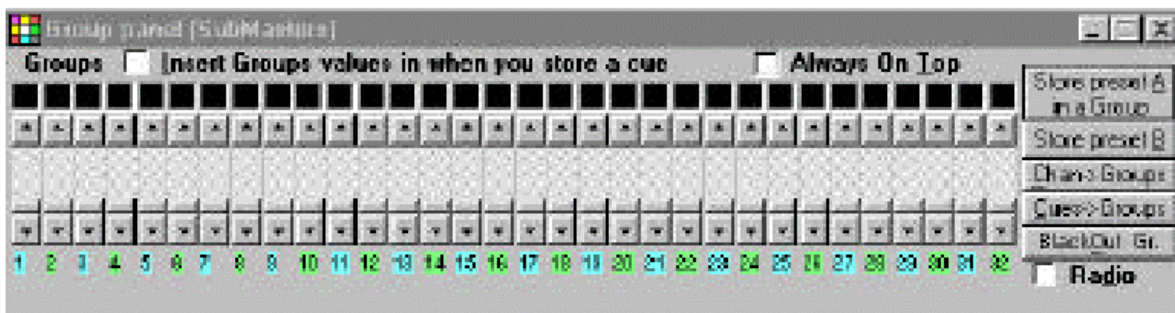
Note : les numéros de destination doivent être accessibles par le système de numérotation de ProScenium. Dans le cas contraire, des résultats inattendus peuvent se produire. Nous vous conseillons de faire une sauvegarde par sécurité avant d'exécuter cette opération.

MODE AVEUGLE

Le mode aveugle permet d'afficher et d'éditer n'importe quelle mémoire enregistrée sans affecter la mémoire ou le tableau émis sur la sortie (ON BOARD). C'est particulièrement utile quand, en cours de restitution, l'utilisateur veut vérifier le contenu d'une mémoire à venir avant de la restituer. Avec ProScenium^{DMX}, le mode aveugle est obtenu en sélectionnant une mémoire pour affichage/édition sur la préparation inactive (exemple : en la sélectionnant sur la préparation B si la préparation A est activée ou inversement).

GROUPES

La fenêtre des groupes est accessible en cliquant sur l'icône  de la barre d'outils, ou en utilisant le menu "Window".



Les groupes sont des outils très utiles pour la programmation d'une console d'éclairage.

Une scène peut être transférée dans l'un des 32 groupes définis. Par exemple, l'utilisateur peut grouper tous les projecteurs éclairant la scène en latéral pour les régler à l'intensité souhaitée puis en les enregistrant dans un même groupe. Le groupe résultant sera considéré comme un seul canal avec une description et un niveau, mais il sera affiché dans la fenêtre des groupes dans une couleur différente de celle des canaux par souci de clarté.

La logique des groupes est la suivante : le groupe est superposé à la mémoire active, mais il n'efface pas les valeurs existantes. Quand un groupe est effacé, la scène est rétablie avec ses valeurs de départ. La valeur d'un canal inclus dans un groupe, est affichée dans une couleur différente si elle est supérieure à la valeur sélectionnée par la procédure normale. Pendant la restitution, les groupes sont toujours maintenus actifs et peuvent être effacés de la scène en cours en cliquant sur le bouton "Clear Groups". Une option est disponible dans le panneau de configuration afin de permettre à l'utilisateur de décider si les groupes doivent être pris en compte ou non à l'enregistrement d'une scène dans une mémoire.

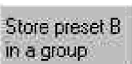
La case « **Radio** » permet de ne sélectionner qu'un groupe à la fois. Si vous sélectionnez le groupe 2 puis le groupe 3, le 2 est automatiquement désélectionné. Vous pouvez par exemple stocker des positions d'asservis dans les groupes pour y accéder instantanément avec les touches de fonction. C'est une méthode simple pour gérer des effets Live avec ProScenium.

La case « **Insert group values when you store a cue** » permet d'inclure ou pas la valeurs des groupes lors de l'enregistrement de réglages sur une préparation.

Mémoriser une préparation dans un groupe



Cette fonction permet de stocker la scène active sur la préparation A dans un groupe. Une description du groupe est alors demandée à l'utilisateur. Les autres groupes actifs sont inclus dans ce nouveau groupe.



Cette fonction permet de stocker la scène active sur la préparation B dans un groupe (y compris en mode aveugle). Une description du groupe est alors demandée à l'utilisateur. Les autres groupes actifs ne sont pas inclus dans ce nouveau groupe.

Editer un groupe



Un groupe peut être simplement édité en rappelant la scène active et en l'enregistrant dans un groupe comme lors de la création d'un groupe.

Restitution d'un groupe



Souris: sur le groupe sélectionné

Touches ON-OFF : " F1 " -> " F10 " (+Ctrl +Shift +Alt)

Les groupes peuvent être manipulés avec la souris de la même manière que les canaux. Par exemple, les canaux relatifs à un groupe peuvent être sélectionnés en vue d'un ajustement de niveau en cliquant sur le groupe avec le bouton gauche. Même dans ce cas, le bouton de la souris peut être utilisé pour effectuer des flashes. En maintenant le bouton droit enfoncé, un groupe peut être transféré sur une préparation. Dans ce cas, après une demande de confirmation à l'utilisateur, le groupe peut être inséré dans une préparation sous forme de canal (affichage jaune) ou sous forme de groupe (affichage violet).

Des raccourcis clavier sont prévus pour contrôler les groupes en mode flash à l'aide des touches F1 à F10 :

Les groupes 1 à 10 sont accessibles directement par les touches « F1 » à « F10 ». Les groupes 11-20 sont accessibles en maintenant Shift enfoncée pendant l'appui sur les touches de fonctions F1 à F10. Les groupes 21-30 sont accessibles en maintenant CTRL enfoncée pendant l'appui sur les touches de fonctions F1 à F10. Les groupes 31 et 32 sont accessibles en maintenant ALT enfoncée pendant l'appui sur les touches de fonctions F1 et F2.

L'option Chan->Groups permet d'affecter automatiquement le canal 1 au groupe 1, le canal 2 au groupe 2 et ainsi de suite. Cette fonction est très utile pour disposer rapidement d'accès aux canaux de ProScenium^{DMX}.

BLACK OUT

ProScenium^{DMX} dispose des trois commandes différentes de noir sec décrites ci-dessous :

Black Out total



Met à zéro toutes les sorties contrôlées par les canaux/groupes/chasers.

Black Out des groupes (Group Black Out)



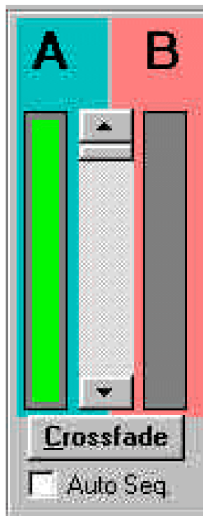
Met à zéro toutes les sorties contrôlées par des groupes.

Black Out des canaux (Channel Black Out)



Met à zéro toutes les sorties contrôlées par les canaux de la préparation A ou de la préparation B.

FONDUS



Permet un fondu entre la mémoire en cours et la suivante. En utilisant le protocole DMX-512 d'une capacité de transfert des données de 44 paquets par seconde, un fondu est une succession d'états lumineux à vitesse appropriée afin que l'œil perçoive un changement lumineux continu et en douceur.

Go (crossfade)

Touche: " G ", "Barre d'espace"



Un fondu est lancé en cliquant sur le bouton "Crossfade" dans la fenêtre de fondu en haut à droite de l'écran. Il restitue sur le pupitre (préparation A) la scène présente sur la préparation B en respectant les temporisations (time in-out) définis pour les mémoires.

Pendant le fondu, une paire de barres rouge et verte illustre graphiquement l'évolution entre les préparations A et B.

Un fondu peut être interrompu en cliquant à nouveau sur le bouton, dont le nom est changé en "Pause" durant le fondu.

Pendant le fondu, il est possible de modifier les temporisations prédéfinies de quatre façons :



En cliquant sur "/" un fondu est interrompu au niveau en cours

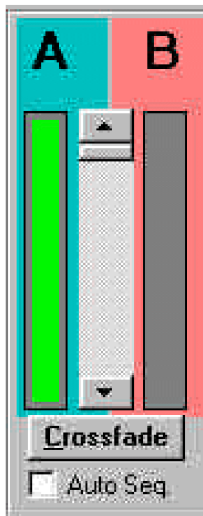
En cliquant sur ">" un fondu est immédiatement transféré au niveau final sans attendre le temps prédéfini.

Cliquer sur "+" accélère l'exécution du fondu

Cliquer sur "-" ralentit l'exécution du fondu

Quand le fondu est terminé, ProScenium^{DMX} remet à jour le numéro de la mémoire active. Il est prêt pour l'effet suivant.

Fondu Manuel



Cette fonction permet à l'utilisateur d'effectuer un fondu manuel entre la préparation A et la préparation B en déplaçant avec la souris le fader placé au centre du panneau Crossfade.

En cliquant sur le bouton "Auto Seq." Du cadre, le numéro de la mémoire est automatiquement avancé dans le cas d'un fondu manuel (cette action n'a pas d'effet en mode automatique).

Synchronisation du fondu

Reportez-vous à la section Configuration.

CHASERS

Un chaser est une séquence de mémoires qui peut s'exécuter en parallèle à un fondu, suivant une séquence de temporisations prédéfinies. Depuis la version 777, la fenêtre de contrôle des chasers a été repensée pour permettre l'accès direct à 8 chasers et à leurs paramètres. Lisez attentivement les explications données pour le fonctionnement des chasers dans les sections ci-dessous.

Les chasers peuvent être activés depuis le menu "Chasers", depuis le clavier avec les touches « E », « R », « T », « Y », « U », « I », « D » et « F » en mode Toggle ou insérés par une commande MCI de l'éditeur de menu. Les commandes utilisées sont les suivantes (en prenant pour exemple le chaser 2):

chaser2 on

chaser2 off

chaser2 cue 10 (démarre un chaser à partir de la mémoire numéro 10)

chaser2 int 2 (fixe un intervalle de 2 secondes pour un chaser)

ATTENTION, RESPECTEZ EXACTEMENT LES SYNTAXES (mots clés, espaces) POUR LES COMMANDES MCI !

Autre solution disponible : sélectionnez une des options suivantes du menu Chaser :

Start from Cue

Permet de sélectionner la mémoire à partir de laquelle un chaser doit être lancé. A la fin de la séquence (à moins qu'un link ne soit rencontré), le chaser retournera à cette mémoire. Utilisez la bonne séquence de liaison et étudiez bien les sauts réalisés avec les renvois vers des mémoires. Les liens établis dans les chasers sont les mêmes que pour les mémoires : les modifier implique une modification des opérations de transfert déjà programmées.

Exemple : vous avez créé les mémoires :

1000, 1001, 1002, 1003

Depuis la fenêtre d'édition des mémoires, liez la mémoire 1003 à la mémoire 1000 en entrant 1000 dans la case Link de la mémoire 1003.

Chaser Interval

Permet de sélectionner un intervalle (en secondes) entre deux mémoires. Par exemple, 1.5 pour une seconde et demi, 0.3 pour un tiers de seconde ou 120 pour 2 minutes. Si cette valeur est laissée à 0, chaque pas utilise par défaut la temporisation Cue Time In.

Start Chaser (Touches E, R, T, Y, U, I, D, F)

Lance le chaser sélectionné. Le même effet peut être obtenu dans la fenêtre d'édition des mémoires, en utilisant la commande d'édition et en plaçant dans la colonne de commandes MCI "chaser1 on" (sans les guillemets bien entendu). Dans ce cas, quand le fondu associé sera lancé, le chaser sélectionné démarrera.

Stop Chaser (Touches E, R, T, Y, U, I, D, F)

Interrompt le chaser sélectionné. Le même effet peut être obtenu dans la fenêtre d'édition des mémoires, en utilisant la commande d'édition et en plaçant dans la colonne de commande MCI "chaser1 off" (sans les guillemets bien entendu). Dans ce cas, quand le fondu associé sera lancé, le chaser sélectionné sera stoppé.

Depuis la version 8.12, et uniquement pour le mode de temporisations en résolution normale, il est également possible de lancer les commandes MCI présentes dans les différentes mémoires composant le chaser. Dans ce cas, il est possible de créer plusieurs activités multitâches ou d'arrêter un chaser après un cycle en insérant une commande Chaserx Off.

PATCH

Il s'agit d'une méthode numérique pour changer l'affectation des canaux de ProScenium aux circuits gradateurs. C'est particulièrement utile pour les théâtres qui ont une installation fixe car il est plus simple de changer la numérotation des canaux depuis la console plutôt que de débrancher/rebrancher toutes les fiches en sortie des gradateurs.

Edit Patch / Inhibit a channel



Menu: CHANNEL -> PATCH

Supposons que chaque canal soit assigné à un circuit de gradateur. Il est possible d'appliquer un pré-réglage de niveau proportionnel, fonction particulièrement utile lorsque des projecteurs d'efficacités différentes sont couplés (des PAR 110 sur une installation 220 V par exemple). Cette correction permet d'ajuster dans les deux sens la différence de luminosité entre les projecteurs (correction inférieure ou supérieure à 100%). Lorsque le niveau de sortie corrigé est supérieur à 100%, il est automatiquement ramené à 100% par le programme.


Le patch par défaut dans le cas de gradateurs est un patch droit, c'est à dire un canal est connecté au gradateur portant le même numéro (gradateur 1 contrôlé par le canal 1 à 100% etc ...). Il est bien sûr possible d'échanger des canaux (gradateur 1 contrôlé par le canal 8 et vice versa), d'affecter un groupe de gradateurs au même canal (les gradateurs 1, 3 et 8 affectés au canal 1) - cette dernière option est extrêmement utile lorsque une grande zone doit être éclairée par de nombreuses sources à la même intensité et que vous ne disposez pas de grosses sources (5 ou 10 kW). Les commandes décrites ci-dessous sont disponibles dans la commande "Patch" du menu "Channel".

View Patch by channel, View Patch by dimmer

Affichage du patch trié par canal (*by channel*) ou par gradateur (*by dimmer*) pour vérifier que les affectations sont correctes.

Set Patch default, Set all at zero

Cette fonction permet de ramener à zéro tous les patches et de revenir à un patch droit (1-1, 2-2 etc.) ou à un patch vide (1-0, 2-0 etc.). Cette commande permet de démarrer sa programmation sur une base saine.

Les commandes du patch sont accessibles à tout moment en utilisant l'icône  de la barre d'outils.

Le patch permet également de supprimer un canal de la sortie (quels que soient le groupe, la scène ou la mémoire dans lequel il est affecté) en forçant son niveau à 0 ou en l'affectant au canal 0, canal indisponible.

COURBES



Les fonctions de courbes sont utilisées pour contrôler le profil de variation des gradateurs. La courbe ON-OFF notamment est particulièrement utile pour des lampes à décharge ou pour des appareils purement électroniques (un projecteur TV ou LCD) quand l'alimentation ne doit pas être régulée mais simplement allumée ou éteinte.

Editer une courbe



Permet d'affecter à chaque gradateur une courbe définie. Les courbes actuellement disponibles sont les suivantes :

- "0" **linear** : linéaire (par défaut)
- "1" **ON-OFF** (0 si zéro, 100 si différent de 0)
- "2" pour définir le premier canal d'un circuit **16-bits** (pour plus d'information, voir le chapitre changeurs)
- "3" pour permettre à un circuit d'être **constamment à son niveau de patch** indépendamment des masters et des black-out. La seule façon de modifier ce circuit est de changer sa courbe.
- "4" passe instantanément à la valeur programmée quelque soit le temps de transfert (**Mode Snap**).
- "5" Courbe personnalisable (Voir Editeur de Courbe ProScenium).
- "6" Courbe personnalisable (Voir Editeur de Courbe ProScenium).

Pour rendre un circuit indépendant du master (ce qui est particulièrement utile avec les asservis et les changeurs de couleur) une courbe **No-master** peut être utilisée. Ces courbes sont obtenues en ajoutant 10 au numéro de la courbe de base (Exemple : "10" linéaire + **No-Master**)

Pour obtenir une courbe de type LTP (Last Takes Priority), **ajoutez 20** au numéro de la courbe de base.

Pour obtenir une courbe de type LTP de type **No-Master** (Last Takes Priority), **ajoutez 30** au numéro de la courbe de base.

Pour obtenir une courbe de type LTP (Last Takes Priority) dont la valeur 0 est considérée comme non émise, **ajoutez 40** au numéro de la courbe de base.

Pour obtenir une courbe de type LTP (Last Takes Priority) de type No-Master dont la valeur 0 est considérée comme non émise, **ajoutez 50** au numéro de la courbe de base.

Exemples :

"11" ON-OFF +**No-Master**

"12" premier canal d'un circuit 16-bits +**No-Master** (pour plus d'information, voir le chapitre changeurs)

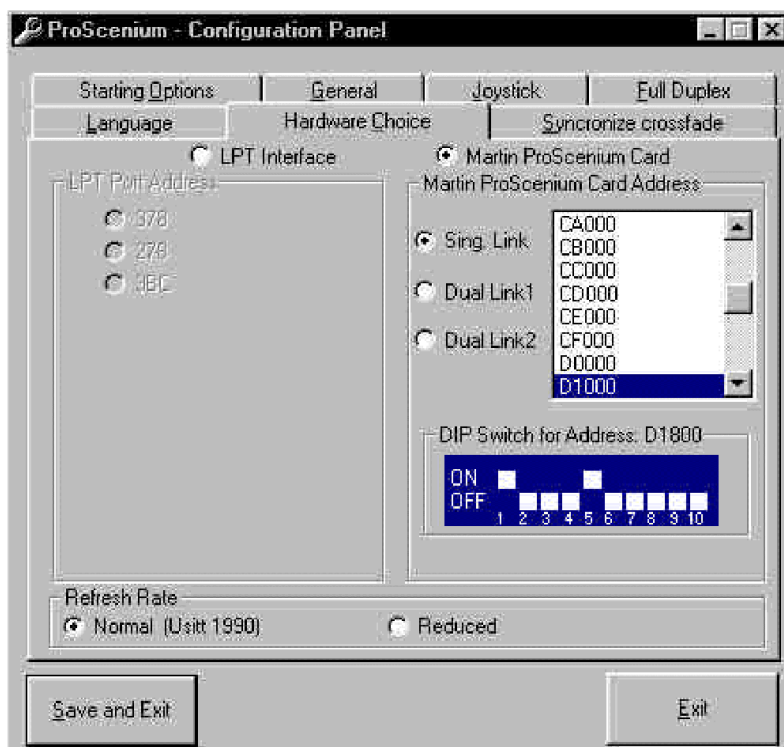
Les sélections de courbes sont faites dans la fenêtre de dialogue de patch, qui peut être ouverte à n'importe quel moment en cliquant sur l'icône de patch de la barre d'outils.

CONFIGURATION de ProScenium ^{DMX}



La fenêtre de dialogue de configuration permet de changer et de sauvegarder de nombreux paramètres du programme ProScenium ^{DMX}.

Des spectacles différents peuvent avoir des options de configuration différentes, à partir du moment où celles-ci sont sauvegardés comme partie intégrante du fichier du spectacle.



Fenêtre de configuration

Six onglets apparaissent dans la fenêtre de dialogue de configuration :

Language

(à ce jour, seul l'anglais est disponible)

Hardware Choice

A la première exécution, ProScenium détecte automatiquement le type d'interface DMX (interne ou externe) utilisée et choisit automatiquement son adresse. Vous pouvez forcer manuellement l'adresse de l'interface.

Vous pouvez également choisir manuellement l'interface. Dans le cas d'un adaptateur parallèle DIGIMEDIA, l'adresse du port parallèle peut être saisie dans cet onglet. En cas de problème avec ce paramètre, vérifiez l'adresse de base en vous reportant à la section En cas de problèmes.

Dans le cas d'une carte Martin ProScenium^{DMX} ISA, l'adresse de base de la carte doit être fournie au programme avec cette fenêtre. Reportez-vous au manuel de la carte pour son installation.

Si la ligne DMX manque de stabilité (comportement anormal des appareils connectés), bien que le câblage et l'intégrité de la ligne aient été vérifiés, il se peut que certains appareils ne soient pas entièrement compatibles avec les spécifications de la norme USITT DMX-512/1990 utilisée par ProScenium^{DMX}. Dans ce cas, vous pouvez ralentir le flux des données émise par le programme (pauses plus courtes entre les trames et taux de rafraîchissement inférieur) pour permettre à ces appareils de se synchroniser correctement sans trop de dégradations dans leur temps de réponse. Pour cela, sélectionnez l'option "DMX Relax", quittez le programme, éteignez l'ordinateur puis rallumez-le. Cette opération est nécessaire pour réinitialiser correctement l'interface DMX et son pilote. Pour revenir à un DMX standard (USITT 1990), recommencez les opérations ci-dessus.

Depuis la version 7.8, une nouvelle base de temps haute résolution a été intégrée au programme. Il permet d'accéder à de meilleurs mouvements des asservis professionnels en 16 bits et une meilleure régularité de la sortie DMX indépendamment de la liste des événements et de la charge de travail de Windows 95.

Synchronise Crossfade

Lorsque la Synchronisation Multimédia est activée, une mémoire peut être insérée en temps réel en cliquant simplement avec le bouton de gauche le premier panneau de la barre d'état. Si le temps nécessaire pour préparer les valeurs de la mémoire n'est pas suffisant, créez d'abord des points de référence (en enregistrant des mémoires à la volée aux instants appropriés) puis éditez-les un peu plus tard pour ajuster leur contenu.

Une synchronisation spécifique peut être sélectionnée. Plusieurs types de synchronisations sont possibles avec ProScenium^{DMX}. Notez le bouton Option au bas de la fenêtre, dans le cadre **Synchronization priority**. Il donne accès à deux modes :

1) Time priority (par défaut)

C'est le mode de synchronisation par défaut. Proscenium lance toutes les mémoires programmées pour l'index timecode en cours. Dans ce mode, la synchronisation est parfaite mais non sécurisée. Si vous lisez un gros fichier vidéo et que vous comptez sur 25 trames par secondes, vous courez le risque de perdre quelques points de références. L'autre cause principale de perte d'une mémoire provient de la saisie manuelle des index timecode. Le timecode MIDI (MTC) a une résolution de 2 trames, ce qui signifie qu'une trame sur deux (paire ou impaire selon le type de format utilisé) n'est pas reçue.

Ce dernier problème est aisément contourné si vous réalisez la saisie des index timecode en cliquant sur la première case de la barre d'état lorsque la synchronisation est jouée.

2) Trigger all positions

Ce mode assure que toutes les positions seront exécutées parce que, si une position est sautée, elle peut être récupérée dans la trame suivante, même si le nom ne correspond pas. Attention : si des erreurs sont présentes dans la séquence (2 mémoires avec un transfert de 5 secondes à 1 seconde d'intervalle), ProScenium enverra toujours toutes les mémoires, ce qui peut provoquer des décalages et des délais supplémentaires. Avec une séquence normale (99% des cas), vous n'aurez jamais ce problème.

Proscenium utilise les synchronisations décrites ci-dessous :

- 0) **Pas de synchronisation** : l'utilisateur gère les fondus manuellement.

- 1) **Synchronisation sur l'horloge interne**: le programme lance le fondu des mémoires dont le numéro correspond à l'heure renvoyée par l'horloge. Par exemple, si une mémoire porte le numéro 121140 (sans espace ni ponctuation), elle sera automatiquement déclenchée à 12 heures 11 minutes et 40 secondes (12:11:40) selon les temps de montée et de descente programmés.

Depuis la version 804, pour cette synchronisation comme pour le type 11 (voir ci-après), vous pouvez créer des masques pour permettre des répétitions de mémoires démarrant à différentes heures. Par exemple, un Exterior 600 doit changer de couleur toutes les 10 minutes pendant toute la journée.

Créez une mémoire nommée 991099 dans laquelle vous programmerez votre changement de couleur. Elle sera automatiquement exécutée par Proscenium à la dixième minute de chaque heure.

Numéro de mémoire (Mask)	Fréquence	Déclenchement
991099	Minutes	A la dixième minute de chaque heure
991599	Minutes	A la quinzième minute de chaque heure
999199	Minutes	A la 1 ^{ère} minute de chaque dizaine de minutes
999599	Minutes	A la 5 ^{ème} minute de chaque dizaine de minutes
999930	Secondes	A chaque 30 ^{ème} seconde de chaque minute
999900	Secondes	Au début de chaque minute
999991	Secondes	A la 1 ^{ère} seconde de chaque dizaine de secondes
999995	Secondes	A la 5 ^{ème} seconde de chaque dizaine de secondes

En mode de synchronisation 1 et 11, Proscenium peut se synchroniser sur le lever et le coucher de soleil. (Sunrise & Sunset).

A la première utilisation, vous devrez préciser la position du système dans la configuration des éphémérides (Sunrise Form). Pour visualiser le réglage des éphémérides, cliquez sur Main Menu/ Special Function/Sunrise & Sunset. Cliquez sur « Change Selected City » pour visualiser la liste des villes connues par Proscenium. Cliquez sur la plus proche de l'endroit exact où vous vous trouvez : Proscenium connaît ainsi votre latitude et votre longitude approximative.

Si une ville importante manque, vous pouvez éditer le fichier Sitename.txt avec l'éditeur WordPad de Windows.

Pour programmer le déclenchement sur le lever ou le coucher du soleil, cliquez sur la liste « Multimédia options to activate with this cue » et choisissez « Start with Sunrise » (lever de soleil) ou « Start with Sunset » (coucher de soleil). Note : cette

option donne le nom « Start at Sunrise » ou « Start at Sunset » à la mémoire choisie. Ne modifiez pas ce nom car il permet à Proscenium d'identifier les modes de déclenchement des mémoires.

• **2) Synchronisation sur code temporel MTC (Midi Time Code)** Le programme lit la synchronisation MTC sur le port MIDI de la carte son (compatible Sound Blaster™). Si le code lu est 12:11:40 et qu'une mémoire numérotée 121140 existe, celle-ci est automatiquement déclenchée de la même manière que pour l'option 1.

• **3) Synchronisation sur CD Audio.** Le programme analyse la position du lecteur de CD (au format Piste:minute:seconde). Si le CD est en 12:11:40 (piste 12, 11minutes et 40 secondes) et qu'une mémoire numérotée 121140 existe, celle-ci est automatiquement déclenchée de la même manière que pour l'option 1.

• **4) Synchronisation sur une trame MIDI (notes).** Le programme lit les notes présentes sur l'interface MIDI de votre carte son (compatible Sound Blaster™) et allume automatiquement le canal correspondant. Par exemple, jouer la note MIDI #36 allumera le canal 1, la note #37 le canal 2 etc.

• **5) Synchronisation sur une trame MIDI (notes + Note 96 (C8) = Go/ Note 95 (C7) = Back).** Le programme lit les notes présentes sur l'interface MIDI de votre carte son (compatible Sound Blaster™) et active la commande Go lorsque la note #96 (C8) est détectée et revient en arrière d'une mémoire sur la note (C7). Dans les autres cas, la synchronisation se comporte comme l'option 4.

• **6) Synchronisation sur une trame MIDI (Control Change).** Le programme lit les codes de type Control Change présents sur l'interface MIDI de votre carte son (compatible Sound Blaster™). Les codes acceptés sont :

CONTROLE	Action
Control Change 44 Valeur 0 to 4	Go
Control Change 44 Valeur 5 to 9	Back
Control Change 44 Valeur 11	Chaser1 On/Off
Control Change 44 Valeur 12	Chaser2 On/Off
Control Change 44 Valeur 13	Chaser3 On/Off
Control Change 44 Valeur 14	Chaser4 On/Off
...	
Control Change 44 Valeur 18	Chaser8 On/Off
Control Change 44 Valeur 21	Group1 On/Off Toggle
Control Change 44 Valeur 22	Group2 On/Off Toggle
...	
et de même pour les 32 groupes ...	
...	
Control Change 44 Valeur 52	Group32 On/Off Toggle
Control Change 44 Valeur 52	Group32 On/Off Toggle
Control Change 25 Valeur 1 à 127	Lance les mémoire 1 à 127
Control Change 26 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 128 à 255
Control Change 27 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 256 à 383
Control Change 28 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 384 à 511
Control Change 29 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 512 à 639
Control Change 30 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 640 à 767
Control Change 31 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 768 à 895
Control Change 32 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 896 à 1023
Control Change 33 Valeur 0 à 127	Lance les mémoire 1024 à 1151
...	

Attention : le standard MIDI considère que le code Control Change est un changement d'état. Ainsi pour allumer puis éteindre le groupe 1, deux commandes sont nécessaires

Control Change 44 Value 21 **Group1 On/Off**

suivi d'un Control Change inactif

Control Change 44 Value 20 (pas de changement)

puis, pour éteindre :

Control Change 44 Value 21 **Group1 On/Off**

La séquence suivante, par contre :

Control Change 44 Value 21 **Group1 On/Off**

Control Change 44 Value 21 **Group1 On/Off**

ne provoque aucun changement

- **7) Synchronisation sur un fichier audio Wave.** Le programme lit la référence de position dans le fichier Wave. Si la valeur de position est 957, le programme exécute la mémoire nommée 957 avec ses propres temporisations si elle existe.
- **8) Synchronisation sur un fichier audio MIDI.** Le programme lit la référence de position dans le fichier MIDI. Si la valeur de position est 957, le programme exécute la mémoire nommée 957 avec ses propres temporisations si elle existe.
- **9) Synchronisation sur un fichier vidéo AVI.** Le programme lit la référence de position dans le fichier AVI. Si la valeur de position est 957, le programme exécute la mémoire nommée 957 avec ses propres temporisations si elle existe.
- **10) Envoi d'un code MIDI Control Change 44 valeur 1 (Go) pour synchroniser deux systèmes ProScenium^{DMX}.** A chaque utilisation de la commande Go sur le système maître, l'ordre est émis via le lien MIDI au système esclave. Si celui-ci est synchronisé en mode 6, la commande est reçue et exécutée. Cette option est idéale pour garantir la synchronisation complète de deux systèmes ProScenium^{DMX} fonctionnant en parallèle.
- **11) Synchronisation sur l'horloge interne du PC avec fichier journalier (Dayfile)** (voir l'option 2). Au démarrage, Proscenium cherche dans son répertoire par défaut un fichier journalier tel que décrit ci-dessous (version 798 et supérieures) :

Base de synchronisation	Jour	Fichier	
ANNEE	Tous les dimanches	1.asc	Démarrage tous les dimanches de l'année
	Tous les lundis	2.asc	Démarrage tous les lundis de l'année
	Tous les mardis	3.asc	Démarrage tous les mardis de l'année
	Tous les mercredis	4.asc	Démarrage tous les mercredis de l'année
	Tous les jeudis	5.asc	Démarrage tous les jeudis de l'année
	Tous les vendredis	6.asc	Démarrage tous les vendredis de l'année
	Tous les samedis	7.asc	Démarrage tous les samedis de l'année
Trimestre	Tous les jours du trimestre en cours	Q_4.asc	Ici, démarrage tous les jours de Septembre à Décembre (4 ^{ème} trim.)
Trimestre avec spécification de jour	Tous les jours spécifiés dans le trimestre	Q_4_6.asc	Ici, démarrage tous les vendredi du 4 ^{ème} trimestre

Mois	Tous les jours du mois spécifié	M_10.asc	Tous les jours d'Octobre
Mois avec spécification de jour	Tous les jours spécifiés dans le mois	M_10_6.asc	Ici, démarrage tous les vendredi du mois d'Octobre
Semaine	Tous les jours de la semaine	W_42.asc	Tous les jours de la 42 ^{ème} semaine
Semaine avec spécification de jour	Tous les jours spécifiés dans la semaine	W_42_6.asc	Ici, démarrage le vendredi de la semaine 42
Jour spécifique	Un jour spécifique dans l'année	12-25.asc	Ici le 25 décembre

Proscenium considère que la semaine 1 est la première semaine entière de l'année et non celle qui comprend le 1^{er} Janvier (en général, ce jour se trouve en semaine 53).

En mode de synchronisation 11, si Proscenium est démarré un lundi, il cherchera dans son répertoire par défaut le fichier 2.asc et s'il existe, il sera chargé et les informations de synchronisation qu'il contient seront exécutées. Il peut y avoir un fichier différent pour chaque jour de la semaine. Si vous souhaitez un programme pour toute l'année avec un programme spécifique au 25 Décembre, vous pouvez nommer le fichier contenant le programme de Noël 12_25.asc. La syntaxe MM_JJ.asc permet de coder tous les jours de l'année (1^{er} Janvier => 1_1.asc).

Vous pouvez également faire numéroté les fichiers par Proscenium en utilisant l'option d'enregistrement en fichier journalier : File/.Save As date file.

- **12) Synchronisation sur un flux de données MIDI (MIDI Data Stream : Program Change).** Proscenium lit sur l'entrée MIDI les codes Program Change (nécessite une carte compatible Sound Blaster. Les codes des différents Program Change sont donnés pour le mode 6.
- **13) Synchronisation sur un fichier multimédia générique.** Proscenium interprète la position de lecture de n'importe lequel des fichiers multimédia décrits dans les modes précédents. La source de synchronisation peut alors être changée de manière dynamique.
- **14) Compte à Rebours.** Cette fonction est particulièrement utile lors des événements où un compte à rebours doit être affiché avant le début. Prenons le cas du compte à rebours pour le passage à l'an 2000. Vous souhaitez afficher les secondes. Configurez votre système de façon à avoir un groupe de machines capable d'afficher les 10 chiffres de 0 à 9 (Martin possède plusieurs solutions pour cela). Vous pouvez réaliser cet affichage avec des gobos ou avec des projecteurs traditionnels (des groupes de projecteurs avec un petit gradateur pour chacun) montés en afficheurs. Créez 10 mémoires permettant de visualiser les 10 chiffres (une mémoire affichant un chiffre sur une machine ou un groupe de machines). La structure des nombres est donnée ci-dessous

...	X	X	X	X	X	X	X	X	X=0 à 9
...	8	7	6	5	4	3	2	1	

Réalisez 10 mémoires numérotées de 10 à 19, chacune affichant 1 chiffre sur la première machine : M10 -> 0, M11 -> 1, M12 -> 2 etc Réalisez 10 mémoires numérotées de 20 à 29, chacune affichant 1 chiffre sur la 2^{ème} machine (M20 -> 0, M21 -> 1, M22 -> 2...) et ainsi de suite. Pour réaliser l'exemple ci-dessous, il vous faut 80 mémoires.

Pour afficher un an en secondes, il faudra composer le nombre

	3	1	5	3	6	0	0	0	
	8	7	6	5	4	3	2	1	

Pour afficher ce nombre, Proscenium exécutera en même temps les mémoires 83, 71, 56, 35, 64, 30, 20 et 10.

Dans le menu Special Functions, entrez la date et l'heure de l'événement à célébrer : 1/1/2000 0.00.00 ou 25/12/1998 23.59.59 et configurez le type d'affichage à réaliser : en secondes, en minutes, en heures ou en jours.

La dernière option permet de commander le compte à rebours par la préparation A ou par le chaser 1, de manière multitâche ce qui laisse le crossfader principal pour d'autres effets.

Lorsque le compte à rebours atteint 0, Proscenium exécute la dernière mémoire que vous pouvez lier à n'importe quelle autre dans la séquence avec un départ de jingle, de vidéo ou un light-show complet à l'instant exact de l'événement avec les commandes MCI et toutes les fonctions habituelles des mémoires standards.

- **15) Compteur de transferts.** Cette fonction spéciale est similaire à la précédente à la différence qu'elle compte le nombre de fois qu'une action est réalisée : affichez le nombre de visiteurs dans votre musée, votre hôtel ou le nombre d'entrées dans la salle.
Vous devez avant tout connecter un compteur d'événements (Crossfade Go Counter) à Proscenium : rappelez-vous que Proscenium peut recevoir des commandes de transfert par la souris, le joystick, le clavier mais aussi avec l'entrée DMX ou MIDI...

Vous pouvez aussi interfacier un système de capteur pour simuler l'appui sur le bouton 1 du joystick 1 par exemple en utilisant les broches 4 et 6 du port Joystick de votre carte Son. N'hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements sur le brochage des cartes son.

Cette fonction permet d'incrémenter le compteur à chaque Go ou à chaque nombre spécifique de Go.

Si le compteur est affecté au Chaser 1, chaque Go sur le chaser augmentera le compteur et sa projection évoluera.

Pour plus de détails sur la méthode de programmation du compteur, reportez-vous au mode 14.

- **16) Synchronisation sur un flux de données MIDI (MIDI Data Stream : Pitch Wheel).** Proscenium lit sur l'entrée MIDI les codes Pitch Wheel (nécessite une carte compatible Sound Blaster). Les différentes valeurs Pitch Wheel exécutent directement les mémoires correspondantes. Exemple : la valeur de Pitch Wheel 100 démarre la mémoire 100 avec ses temporisations programmées.
- **17) Synchronisation sur un flux de données MIDI (MIDI Data Stream : All Notes).** Proscenium lit sur l'entrée MIDI les notes MIDI (nécessite une carte compatible Sound Blaster). Les différentes notes lues exécutent directement les mémoires correspondantes. Exemple : la note #36 démarre la mémoire 1, #37 démarre la mémoire 2 etc ...

Lorsque la Synchronisation Multimédia est activée, une mémoire peut être insérée en temps réel en cliquant simplement avec le bouton de gauche sur le premier panneau de la barre d'état. Si le temps nécessaire pour préparer les valeurs de la mémoire n'est pas suffisant, créez d'abord des points de référence (en enregistrant des mémoires à la volée aux instants appropriés) puis éditez-les un peu plus tard pour modifier leur contenu.

Starting Options

Cette rubrique permet de démarrer des fondus ou des séquences automatiquement au lancement du programme ProScenium. Couplé à un raccourci dans le dossier Démarrage, cette option permet le démarrage d'un spectacle complet à l'allumage de la machine.

La dernière option permet de désactiver la fonction Pause associée au double-clic pendant les transferts. En temps normal, cliquer sur Go pendant un transfert interrompt ce dernier. Ici, cette fonction sera également désactivée.

Vous disposez d'une autre méthode pour lancer un spectacle automatiquement : lancez Proscenium depuis un raccourci Windows pointant vers un fichier valide. Le logiciel vérifiera l'existence du fichier et si aucun problème n'est détecté, il sera exécuté. Ce raccourci peut également être placé dans le dossier de démarrage du menu Programmer de Windows.

General

- affiche la préparation B en décimal / hexadécimal
- inclusion des groupes à l'enregistrement (très utile lorsque certains appareils sont pilotés par la console mais ne doivent pas être inclus dans les mémoires – les services par exemple)
- redémarre les fondus une fois arrivé à la dernière mémoire (pour générer une boucle de la fin au début de la séquence en respectant les temporisations des mémoires).

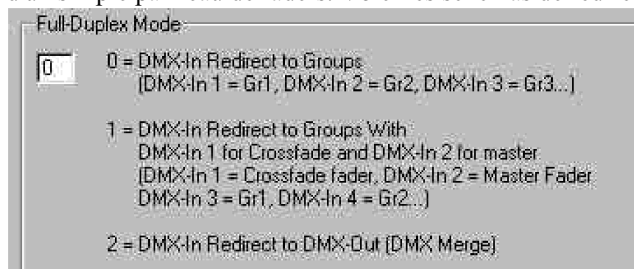
Joystick

Cette option permet d'utiliser une manette de jeu avec ProScenium. L'installation d'une manette de jeu nécessite un port Joystick, généralement fourni sur les cartes son. Utilisez le panneau de configuration de Windows pour étalonner la manette 1 pour les options 2, 3 et 4 et les manettes 1 et 2 pour les options 1 et 5. L'option 6 permet d'utiliser une manette à 2 axes et 4 boutons. Reportez-vous à l'aide en ligne de Windows pour configurer le système. Six options d'utilisation sont configurables dans ProScenium :

- 0) Pas de joystick
- 1) Extension Digimedia FADJOY pour l'éclairage traditionnel (4 faders sont disponibles : crossfader, master, groupe 1, groupe 2)
- 2) Mouvement absolu des asservis avec un joystick à 2 axes – cette option génère un mouvement rapide mais imprécis et difficile à contrôler.
- 3) Mouvement relatif des asservis avec un joystick à 2 axes : la position centrale ne correspond à aucun mouvement, déplacer le fader provoque un mouvement à vitesse variable des asservis.
- 4) Mouvement relatif en mode étendu des asservis avec un joystick à deux axes : identique à l'option 3 avant les variations suivantes : dans la fenêtre des asservis, les boutons de la manette permettent de passer d'un projecteur à un autre. Hors de cette fenêtre, le joystick contrôle la roue codeuse et les boutons activent la commande Go.
- 5) Extension Digimedia FADJOY Plus – unité de contrôle interactive d'éclairage. Elle propose deux faders (crossfade et Master), un bouton Go et un joystick se comportant comme l'option 4.
- 6) Manette standard à 4 boutons qui commandent les mémoires 1, 2, 3 et 4.

Full duplex

Si l'interface DMX en full-duplex est installée, il est possible d'utiliser le signal DMX provenant d'une autre console et de le rediriger de différentes manières. Dans ce cas, le contrôle du spectacle peut être réalisé avec une console bon marché ou d'un simple panneau de faders. Voici les schémas de redirection utilisables :



0) Redirige le signal DMX vers les Groupes (Le canal d'entrée 1 active le groupe 1, le canal 2 active le groupe 2 etc...)

1) Identique au précédent avec deux canaux de décalage :

Canal d'entrée 1 : contrôle des transferts (Crossfades)

Canal d'entrée 2 : contrôle du master

Canaux d'entrée 3 à 34 : contrôle des groupes 1 à 32

Canal d'entrée 36 à 100% = Go Crossfade

Canaux d'entrée 37 à 44 :

Canal 37 = Chaser 1 On / Off

Canal 38 = Vitesse Chaser 1

Canal 39 = Chaser 2 On / Off

Canal 40 = Vitesse Chaser 2 ...

2) Redirige le signal DMX d'entrée vers la sortie DMX (mode combinaison)


3) Identique au 2 + contrôle des transferts (Canal 1 à 100% = Go Crossfade)

4) Canal 1 à 100% = Go (Crossfade) : l'entrée de Proscenium est ainsi liée à une autre console ce qui permet de commander 512 canaux avec Proscenium et 511 avec la console Maître sans mélanger les signaux. La console Maître peut être une autre unité ProScenium.

- 5) Canal n à 100% = Go mémoire n. L'entrée de Proscenium est ainsi liée à une autre console ce qui permet de commander 512 canaux avec Proscenium et 511 avec la console Maître sans mélanger les signaux. La console Maître peut être une autre unité ProScenium. L'affectation canal / go mémoire est valable pour tous les canaux DMX. La commande Go n'est pas répétée si elle est maintenue (si le canal n'est pas ramené à 0).
- 6) Canal n à 100% = Go mémoire n. L'entrée de Proscenium est ainsi liée à une autre console ce qui permet de commander 512 canaux avec Proscenium et 511 avec la console Maître sans mélanger les signaux. La console Maître peut être une autre unité ProScenium. L'affectation canal / go mémoire est valable pour tous les canaux DMX. La commande Go est répétée si elle est maintenue (si le canal n'est pas ramené à 0)

Une fois la configuration effectuée, il est possible de sauvegarder les paramètres ou de sortir sans sauvegarde : dans ce dernier cas, les modifications ne seront actives qu'après redémarrage de ProScenium.

SAUVEGARDE DES DONNEES

ProScenium^{DMX} effectue une sauvegarde automatique régulière de tous les changements effectués. Vous avez ainsi la garantie que le spectacle est toujours sauvegardé même en cas de coupure accidentelle du PC. Il est bien sûr possible de sauvegarder le spectacle à tout moment sur le disque. Les données sont toujours sauvegardées au format USITT.ASCII (version 3.0), permettant ainsi de retoucher le spectacle directement au format utilisé par le programme avec n'importe quel éditeur de texte (celui fourni par ProScenium^{DMX} est appelé en cliquant sur ).

Save



Menu: FILES

Cette fonction enregistre les données d'un spectacle dans un fichier. Si aucun nom n'a été spécifié, la commande Save As est automatiquement exécutée.

Save As

Menu: FILES

Cette fonction permet d'enregistrer les données d'un spectacle dans un fichier. Pendant la sauvegarde, toutes les données vitales pour ProScenium^{DMX} sont copiées, y compris les mémoires, les descriptions d'objets, le patch, les courbes etc ... Le programme demande un nom de fichier dont le type est automatiquement fixé en ".ASC", abréviation USITT ASCII. Si un fichier portant le même nom est déjà présent, l'utilisateur devra confirmer son remplacement.

Open



Menu: FILES

Cette fonction permet d'ouvrir un fichier contenant les données d'un spectacle. Le type de fichier est supposé être .ASC. L'ouverture d'un fichier efface les données précédemment contenues dans ProScenium^{DMX} : pour éviter cela, sauvegardez les données courantes avant de charger un fichier si elles sont importantes. Dans tous les cas, ProScenium^{DMX} effectue une sauvegarde de sécurité dans le fichier temporaire BACKUP.DMX qui peut être récupéré manuellement n'importe quand et sauvegardé dans un fichier .ASC si nécessaire.

New

Menu: File -> New

Cette fonction réinitialise complètement ProScenium^{DMX}. Puisque toutes les données seront effacées, le programme demande confirmation à l'utilisateur. Si l'initialisation est confirmée, toutes les données sont remises à zéro y compris les mémoires, les groupes, les attributs des canaux etc ...

Printer Setup

Menu: File -> Printer Setup

Sélection et configuration de l'imprimante.

Print

Menu: File -> Print Show data

Imprime toutes les données, sauf le plan 2D qui n'est imprimable que depuis la fenêtre du plan 2D.

Export

Menu: File ->Export

Exporte les fichiers au format compatible avec les consoles ADB Vision 10.

Import

Menu: File ->Import

Cette fonction importe les fichiers générés par les consoles ADB Vision 10. Pour cela, le fichier **memories.asc** utilisé par ADB pour la sauvegarde du spectacle doit se trouver dans le répertoire utilisateur par défaut sur la console Vision.

Exit program

Menu: FILE -> Exit

Cette fonction permet de quitter ProScenium^{DMX} en laissant la dernière mémoire active sur le port de sortie de l'interface DMX. Cela permet notamment de redémarrer ProScenium^{DMX} sans provoquer de changement visible. Au démarrage, ProScenium^{DMX} recharge automatiquement la dernière mémoire et l'émet sur la sortie et sur les préparations. Pour démarrer ProScenium^{DMX} sans recharger la dernière mémoire, maintenez la touche CTRL enfoncée pendant le chargement du programme. Dans ce cas, une mémoire différente peut être sélectionnée manuellement pendant que la dernière mémoire est maintenue sur la sortie.

INFORMATIONS STATISTIQUES

ProScenium^{DMX} peut fournir à l'utilisateur un ensemble de données statistiques particulièrement utile pour la conception lumière.

Niveau maximum des canaux dans les mémoires et groupes

Menu: Channel->Utilisation of channels in cues and groups

Cette fonction permet de détecter le niveau maximal d'un canal dans tous les groupes et mémoires. Contrairement aux autres programmes qui n'indiquent que l'utilisation des canaux, ProScenium^{DMX} affiche le niveau utilisé. Dans ce cas, il est possible, par exemple, de détecter un canal à 5% et de le ramener à 0 s'il s'agit d'une erreur. L'écran indique également dans quel groupe ou quelle mémoire le canal est utilisé. La fonction "Select channel" permet de sélectionner un canal pour examiner les éléments qui l'utilisent ainsi que le niveau qu'il atteint dans chacun.

La fonction « All-channels » ouvre une fenêtre de dialogue affichant tous les canaux et crée un fichier "channels.txt" sur le disque dur pour examiner toutes les sorties ultérieurement.



Bibliothèque de projecteurs de théâtre, TV et cinéma



La bibliothèque de projecteurs de ProScenium^{DMX} est stockée dans un fichier du répertoire d'installation nommé SPOTLIST.DBT. Il est organisé en champs de données séparés par des virgules. Cette liste est accessible avec le menu « Window ».

SPOTLIST.DBT peut être édité manuellement avec les éditeurs de Windows 95 (Bloc Notes, Write ou Wordpad).

Cette bibliothèque est complétée de symboles graphiques représentant chaque type de projecteur. Ces icônes sont stockés dans le répertoire "Spots" du dossier d'installation de ProScenium^{DMX}. Pour modifier un fichier d'icône (extension *.ico), utilisez le programme IMGEDIT.EXE fourni avec ProScenium^{DMX}.

Attention !!! Les fichiers d'icônes sont numérotés de façon très précise. Pour enregistrer une nouvelle icône, assurez-vous que le nom que vous lui attribuez est bien le premier numéro non assigné dans le répertoire. Une erreur de numérotation peut causer de sérieux problèmes d'utilisation. De plus, en éditant manuellement le fichier bibliothèque, assurez-vous que vous respectez précisément la structure de la base de données.

Bibliothèque de gélamines



ProScenium^{DMX} possède une bibliothèque de gélamines mémorisée dans le fichier FILTLIST.DBT. Il est composé de champs séparés par des virgules. Cette liste est accessible en permanence depuis le menu « Window ». Les références sont affichées par ordre alphabétique.

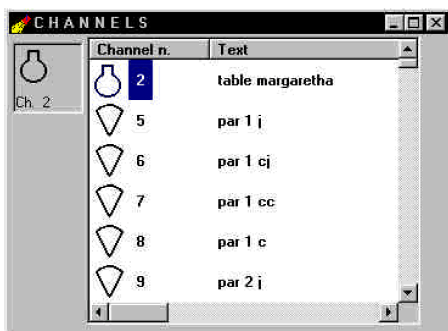
Un champ supplémentaire spécifie s'il s'agit d'une référence Rosco ou Lee. Le champ "Trans." indique le coefficient de transmission du filtre. Certaines références sont également détaillées en composantes RGB. C'est notamment utile pour les asservis disposant d'un système de trichromie. En cliquant sur ces références, le programme ouvre automatiquement la fenêtre de sélection des couleurs.

Pour éditer le fichier FILTLIST.DBT, reportez-vous à la section Bibliothèque de projecteurs ci-dessus.

Canaux utilisés



Cette icône doit être utilisée pour ouvrir la fenêtre des canaux. Cette fenêtre est illustrée ci-dessous :



Elle affiche une description de tous les canaux utilisés. Déplacez l'icône en haut à gauche avec la souris pour placer un symbole sur le plan de feu 2D.

FONCTIONS D'ENTREE DMX

Les fonctions d'entrée DMX de ProScenium^{DMX} permettent à l'utilisateur de disposer de nombreuses fonctions d'acquisition et d'analyse du signal provenant d'autres consoles. Le protocole DMX 512 définit une transmission unidirectionnelle des données de la console vers les gradateurs et les appareils d'éclairage. En mode esclave, ProScenium^{DMX} dispose de fonctions souvent rencontrées sur les récepteurs DMX.

a) Testeur DMX

En mode Esclave, ProScenium^{DMX} peut afficher les données reçues sur la ligne d'entrée DMX. L'utilisation d'un testeur DMX n'est plus systématiquement nécessaire.

b) Moniteur DMX

La plupart des consoles DMX ne fournissent pas d'affichage complet des données composant une mémoire. Connectez ProScenium^{DMX}, configuré en mode Esclave, pour obtenir un affichage détaillé des valeurs émises par la console et conserver tous les avantages d'une console traditionnelle à faders.

c) Unité de sauvegarde DMX

Il n'est pas très conseillé de baser tout un spectacle sur une seule console. Dans la plupart des cas, les prestataires utilisent deux consoles identiques et les connectent en parallèle pour basculer rapidement de l'une à l'autre en cas de problème. ProScenium^{DMX} fournit une solution bien meilleur marché. ProScenium^{DMX}, dans ce cas, doit être inséré sur la ligne DMX en sortie de console et configuré en mode esclave de façon à ce que le signal le traverse sans modification (même si ProScenium^{DMX} est éteint).

Le mode Esclave fournit les mêmes fonctions de traitement de mémoires qu'en mode Maître. Il est possible, en plus, de capturer les mémoires émises par la console et de les stocker sous la forme de mémoires ProScenium^{DMX} sur le disque dur du PC. Toutes les mémoires peuvent être transférées de la console sur ProScenium^{DMX} en ajoutant par la suite les valeurs de temporisation pour obtenir les mêmes effets.

Une fois la sauvegarde effectuée, les mémoires peuvent être restituées en basculant ProScenium^{DMX} en mode Maître pour prendre en main le contrôle du spectacle. La console d'origine est alors déconnectée de la ligne et se retrouve disponible pour la maintenance. Evidemment, plusieurs spectacles peuvent être sauvegardés sur disquette ou disque dur.

Basculer entre les modes Maître et Esclave

Touches: " Alt " + " Backspace "

Menu: MODE

Cette commande bascule ProScenium^{DMX} entre les deux modes d'utilisation. C'est une commande purement logicielle et aucun câblage ni aucune modification matérielle n'est nécessaire. Dans le cas de l'adaptateur DMXADP utilisé sans l'option de câble DMX intelligent, l'utilisateur est automatiquement invité à débrancher les appareils DMX inutiles de la ligne DMX-IN avant de passer en mode maître.

Mode Full-Duplex

Le mode Full-Duplex est accessible avec la carte ISA Martin ProScenium^{DMX} pour piloter un spectacle directement depuis une console externe. Reportez-vous au chapitre Configuration pour plus de détails sur ce mode et les redirections possibles.

FORMAT DE DONNEES ASCII-USITT



L'USITT (United States Institute for Theatre Technology) a défini un standard de codage des données en ASCII pour le stockage des spectacles. Il permet notamment d'échanger les données entre des consoles de marques différentes en respectant la plupart des effets programmés par le pupitreur.

Ce format de données fait appel au codage de caractères standard ASCII - commun à tous les ordinateurs, quel que soit leur système d'exploitation - permettant de transférer entre différentes consoles - sur systèmes IBM PC ou Apple - des données sur de nombreux média - disquette, lien sériel etc ...


La fonction principale de ce format nommé "lighting console data stream" est avant tout de transférer des données entre consoles de marques différentes. L'organisation du fichier est très logique et intuitive et peut être modifiée par l'utilisateur avec n'importe quel éditeur.

Bien évidemment, ce transfert est limité aux fonctions communes des machines, mais elles couvrent la plupart des besoins habituels : description des mémoires, temporisations, patch numérique et autres fonctions avancées.

La plupart des systèmes de simulation et de contrôle sont également compatibles avec ce format (Microlux™, WYSIWYG™) et peuvent exporter des données. Ainsi, ProScenium^{DMX} peut être utilisé comme système de commande pour ces outils.

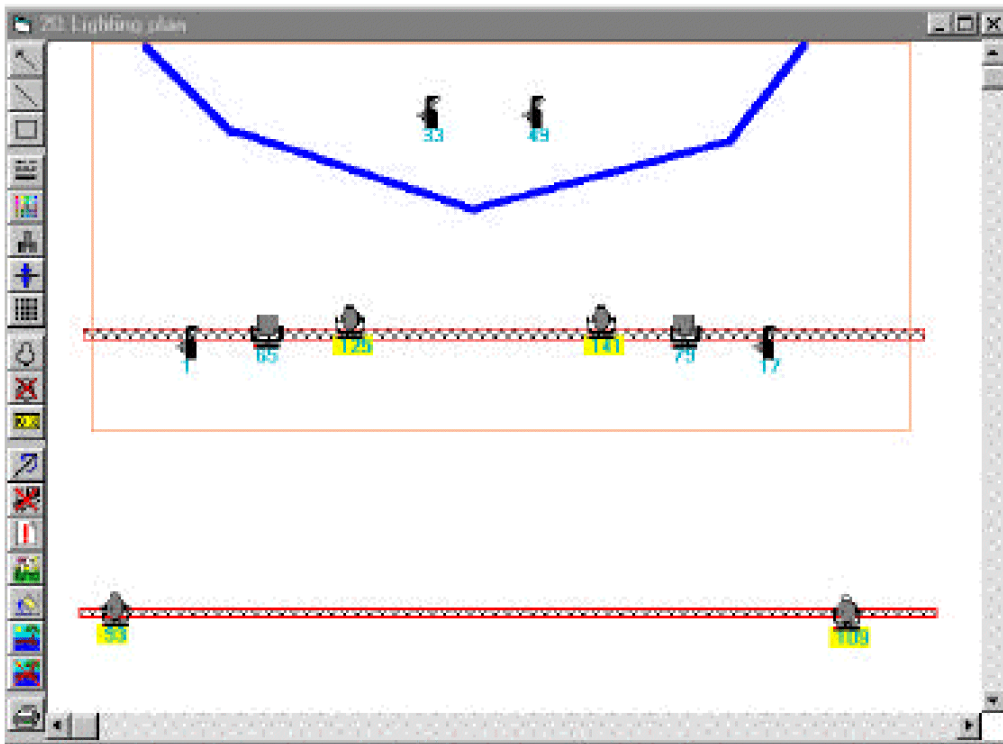
ProScenium^{DMX} est compatible avec la version 3.0 du standard USITT, introduit en 1992. Il utilise ce format pour la représentation et la sauvegarde des données.

Les utilisateurs expérimentés trouveront certainement ce format et ses capacités d'édition très pratiques. Il est possible

d'éditer les fichiers de données avec l'éditeur de ProScenium^{DMX} - appelé par l'icône  de la barre d'outils. Les fonctions Couper / Coller sont bien sûr disponibles (pour définir par exemple des canaux qui utilisent le même type de projecteur). Les données sauvegardées peuvent être rechargées dans ProScenium^{DMX} avec la fonction "Update to ProScenium^{DMX} Memory".

INTERFACE GRAPHIQUE DE CONTROLE ProScenium^{DMX}

Une des innovations majeures de ProScenium^{DMX} repose sur le plan de feu interactif qui peut se substituer aux faders traditionnels. En voici un exemple :



L'innovation principale de ce mode est parfaitement intuitive : il n'est plus nécessaire de retenir tous les numéros de canaux ou de projecteurs. Cliquez directement sur un symbole du plan et le projecteur ou le canal correspondant est directement contrôlé par la roue codeuse.

Etape par étape ...

Deux techniques différentes sont disponibles pour charger un plan de feu avec des symboles. Depuis la fenêtre des canaux, un symbole peut être glissé/déposé sur la fenêtre avec la souris. Dans ce cas, les numéros des canaux doivent être définis et complétés d'une description et les projecteurs doivent être numérotés (> 0)

La taille du plan de feu est variable et dépend fortement de la résolution de l'écran. Si vous avez besoin de plus d'espace, utilisez les barres de défilement habituelles des fenêtres.

Le plan contient deux types d'objets : les symboles et les labels.

Le fond d'un label est blanc si le circuit est coupé. Il prend différentes couleurs selon l'intensité du projecteur. Le contrôle des projecteurs est direct, intuitif et rapide.

Action :

Symbole (Icône)

Souris : bouton gauche

Double-clic : ouvre la fenêtre des propriétés du canal

Souris : bouton droit

Placement des icônes en glissé/déposé ou envoi à la poubelle

Label (Numéro de canal)

Sélection du circuit pour la roue codeuse.
S'il s'agit d'un asservi, ouvre la fenêtre des asservis.

Clic simple : fenêtre de propriétés du canal

Description des boutons de la barre d'outils :

ICONE FONCTION



Retour au pointeur manuel.



Trace une ligne du point cliqué à la souris jusqu'au point où elle est relâchée. La ligne est automatiquement numérotée.



Trace un rectangle recevant les attributs de style, couleur et remplissage définis.



Sélection d'une texture de tracé.



Sélection d'une couleur de tracé.



Sélection d'une texture de remplissage.



Sélection de l'épaisseur du tracé.



Sélection / désélection de la grille de référence.



Affiche les icônes. Option utile si les projecteurs sont déjà présents sur l'image de fond du plan de feu. Cette option n'affecte pas les capacités du programme mais permet ainsi à chaque utilisateur de choisir son propre éditeur graphique.



Masque les icônes. Option utile si les projecteurs sont déjà présents sur l'image de fond du plan de feu. Cette option n'affecte pas les capacités du programme mais permet ainsi à chaque utilisateur de choisir son propre éditeur graphique.



Permet l'affichage des niveaux des canaux plutôt que de leurs icônes. Cette fonction rajoute à ProScenium un suivi géographique intuitif. Note : pour les asservis, le numéro de canal donne l'adresse DMX et le niveau donne l'intensité du projecteur.

ICONE FONCTION



Annule la dernière commande graphique.



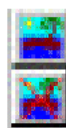
Efface tous les attributs du plan de feu.



Charge automatiquement tous les projecteurs définis dans le plan de feu. Ils peuvent alors être placés par glisser/déposer.



Rafraîchit l'affichage du plan de feu si celui-ci est légèrement désynchronisé.



Charge une image en arrière-plan.



Efface l'image d'arrière-plan.



Imprime le plan de feu. Certaines imprimante peuvent rendre difficile la lecture des lignes..

CONTROLE DES PROJECTEURS ASSERVIS

Les projecteurs asservis (Scanners) sont de plus en plus répandus. Chaque appareil est accessible par une ligne de commande DMX complétée la plupart du temps d'un protocole de communication propre au fabricant. Le nombre de canaux est fonction de l'appareil et du fabricant. Le PAL 1200 utilise, par exemple, 26 canaux par appareil, affectés dans l'ordre suivant :

Canal	Assignment
• 1	• Lampe
• 2	• Intensité
• 3	• Shutter 1a
• 4	• Shutter 1b
• 5	• Shutter 2a
• 6	• Shutter 2b
• 7	• Shutter 3a
• 8	• Shutter 3b
• 9	• Shutter 4a
• 10	• Shutter 4b
• 11	• Rotation des shutters
• 12	• Cyan
• 13	• Magenta
• 14	• Jaune
• 15	• Toue de couleur
• 16	• Gobos
• 17	• Gobos Rotatifs
• 18	• Focale
• 19	• Zoom
• 20	• Frost
• 21	• Pan (MSB)
• 22	• Pan (LSB)
• 23	• Tilt (MSB)
• 24	• Tilt (LSB)
• 25	• Vitesse du Pan/Tilt
• 26	• Autres vitesses

ProScenium ^{DMX} possède les définitions d'un grand nombre de projecteurs. Le programme extrait automatiquement les affectations de canaux de sa bibliothèque pour les organiser dans les fenêtres de gestion des asservis de manière totalement transparente pour l'utilisateur. Cette fenêtre est activée en cliquant sur la boîte combo des asservis :



Si le projecteur souhaité n'est pas présent, il peut être ajouté avec l'utilitaire **Spot Maintenance** placé dans le groupe de programme de ProScenium ^{DMX}. Cette opération peut également être effectuée manuellement en suivant les étapes ci-dessous :

- 1) Ouvrez le fichier spotlist.dbt à l'aide d'un des éditeurs de texte de Windows95.
- 2) Copiez la ligne de définition d'un projecteur similaire. Le format de ces définitions est illustré ci-dessous :

```
"Martin", "MAC 600 Mode DMX 4", 575, "#Lamp#Intensity#Cyan#Magenta#Yellow#Color_ Wheel#Gobos#Frost#Pan+#Pan-#Tilt+#Tilt-#Pan/Tilt Speed#Other Speed"
```

- 3) Copiez la ligne et modifiez les champs qui la composent en fonction du nouveau projecteur. Attention !! respectez les signes de ponctuation et les délimiteurs /"/,/#. La ligne ressemblera au modèle ci-dessous :

"Fabricant", "Modèle", WATT, "#PARAM1#PARAM2#PARAM3#PARAM4#PARAM5#PARAM6#PARAM7_#PARAM8#PARAM9#PARAM10#PARAM11#"

Les règles de dénomination des canaux sont les suivantes :

Pour définir les mouvements en 16 bits (Pan et Tilt), utilisez les labels suivants :

PAN+
PAN-
TILT+
TILT-

En mode 8 bits, utilisez les labels suivants :

PAN
TILT

Pour définir une trichromie en RGB, utilisez les labels :

RED
GREEN
BLUE

Pour une trichromie en Cyan Magenta Jaune, utilisez les labels :

CYAN
MAGENTA
YELLOW

Pour l'intensité, utilisez exactement :

INTENSITY

Ajoutez ensuite les labels restants : vous pouvez choisir les termes que vous voulez du moment qu'ils ne dépassent pas 12 caractères.

Vous trouverez toutes les informations nécessaires sur l'affectation des canaux et leur définition dans le manuel d'utilisation de votre projecteur. Les canaux, à l'exception des mouvements, sont en général codés sur 8 bits. Les mouvements (Pan et Tilt) sont généralement définis sur 16 bits pour affiner le positionnement. Dans ce cas, le premier paramètre représente l'octet de poids fort - positionnement par groupe de 256 pas- et le deuxième l'octet de poids faible - positionnement par pas. Cela ne change rien à la programmation des positions mais les mouvements seront plus lissés pendant les fondus. La résolution 16 bits est accessible par une courbe de fondu spéciale. ProScenium^{DMX} effectue les calculs en temps réel pendant le fondu et aucune approximation n'est faite. Cependant, la fluidité du mouvement reste très dépendante de la vitesse des moteurs et celle-ci doit être ajustée au cas par cas pour obtenir la meilleure fluidité.

Assignation d'un projecteur asservi

Cliquez sur le premier canal du projecteur avec le bouton droit de la souris puis sur "From Library" et choisissez le modèle et le mode DMX correspondants. Si le projecteur n'est pas dans les bibliothèques, suivez les instructions du chapitre précédent

ProScenium vous invite à préciser quels canaux sont en mode « snap », c'est à dire lesquels n'utiliseront pas les temporisations de transfert et passeront immédiatement à leur valeur finale (les gobos par exemple).

Ces réglages peuvent être modifiés par la suite avec la courbe de transfert 10 (linear no master) à la place de la courbe 14 (snap no master) dans la fenêtre de patch.

Pour confirmer votre choix, cliquez sur OK dans la fenêtre des canaux.

ProScenium^{DMX} utilise une syntaxe bien spécifique pour gérer les paramètres des différents projecteurs asservis.

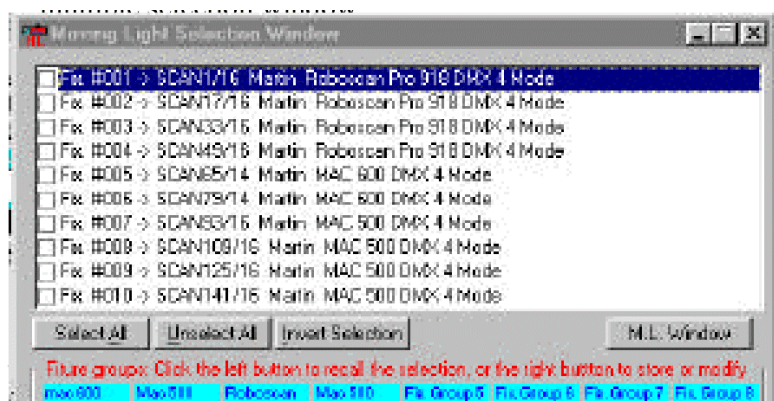
Pour inverser le sens du pan ou du tilt en mode 16 bits, cochez directement les cases Swap Pan et/ou Swap Tilt.

Drag & Drop - Glisser/Déposer

Cette fonction est extrêmement pratique pour gérer les projecteurs asservis. La plupart du temps, lors de l'ajout d'un projecteur asservi dans une mémoire, il est nécessaire d'éditer tous les canaux du projecteur de façon à ce que seuls les paramètres concernés évoluent dans le transfert.

Il est également possible de créer des palettes pour les projecteurs en utilisant des mémoires dont les numéros sont élevés (9900, 9901, etc.) pour ne pas les confondre avec les mémoires standards. Dans ce cas, il suffit de combiner ces palettes avec la mémoire en cours d'édition, en utilisant les fonctions Glisser/Déposer (ou Drag & Drop) de Windows, pour éviter d'avoir à recréer systématiquement les réglages de couleurs, de gobos et de position les plus utilisés.

1. Sélectionnez un projecteur dans la liste des asservis . Pour sélectionner tous les appareils, cliquez directement sur le mot Scanners. Cette action provoque l'ouverture d'une fenêtre de sélections multiples :



Elle permet de sélectionner tous les projecteurs sujets à la prochaine commande : copie de position simultanée sur plusieurs appareils par exemple.

2. Choisissez sur la préparation B la mémoire où doivent être copiés les paramètres.
3. Cliquez sur « + » à gauche de la liste des projecteurs asservis. Une icône représentant les projecteurs est alors activée.
4. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, tirez cette icône sur la préparation B et relâchez la souris.
5. A l'invite, choisissez le niveau à attribuer à l'intensité et cliquez sur OK.

Recalibrage automatique des asservis

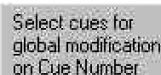
Pendant une tournée, la tâche la plus fastidieuse est généralement le réglage des projecteurs asservis. Avec ProScenium^{DMX}, cette opération est particulièrement simplifiée.

Ajoutez dans votre spectacle deux mémoires portant le numéro de votre choix (901 et 902 par exemple) et assignez-leur un numéro immédiatement pour pouvoir les rappeler plus tard. Prenons 901 comme "ancienne position de référence" et 902 comme "nouvelle position de référence". Mémorisez dans chacune d'elle le même point de référence sur scène (le centre du plateau par exemple ou un objet significatif du décor). Soyez le plus précis possible dans le réglage des faisceaux. Enregistrez votre spectacle.

A l'arrivée sur la nouvelle scène, modifiez la mémoire 902 pour replacer les faisceaux sur le point de référence que vous aviez choisi mais cette fois à sa position réelle sur la nouvelle scène.

Recalibrate scanner position in all selected cues

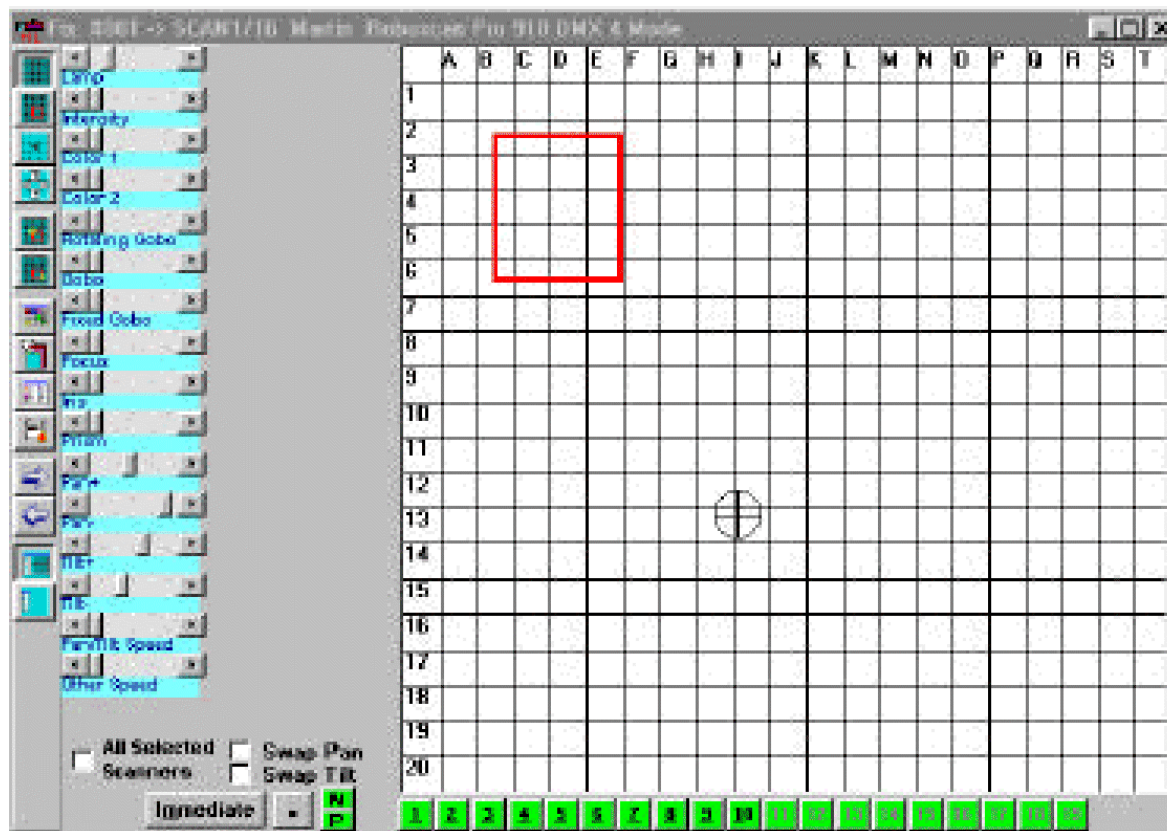
Select cues for
global modification
on Cue Number


Ouvrez l'éditeur de mémoires (Cues -> Global Modification). Cliquez sur :  et donnez l'intervalle de numéros des mémoires à recalibrer (en général toutes les mémoires sont incluses dans cet intervalle). Un nouveau bouton

Recalibrate
scanners

apparaît : . Sélectionnez-le, donnez le numéro de la mémoire de référence (ici 901) puis le numéro de la mémoire recalibrée (ici 902). Toutes les mémoires sont alors ajustées en fonction du déplacement entre les deux mémoires. Mis à part lorsque le positionnement des machines est très différent, une rectification manuelle minime sera nécessaire pour retrouver des réglages corrects.

Fenêtre de gestion des projecteurs asservis


















Lorsqu'un projecteur est sélectionné dans la barre d'outils , ProScenium^{DMX} ouvre une fenêtre permettant de gérer tous ses paramètres et notamment la position du faisceau avec la souris ou le joystick et la trichromie RGB. La barre de titre de la fenêtre donne le nom et le type du projecteur ainsi que les circuits qu'il utilise (ici un PAL 1200 , canaux 1 à26).

Les mouvements sont reproduits sur une fenêtre de position absolue qui simule tous les mouvements du projecteur (amplitudes de Pan et Tilt complètes).



Cette fenêtre est quadrillée avec une grille graduée en lettres/nombres. Le déplacement du faisceau, illustré par un réticule, se fait à la souris en maintenant le bouton de gauche enfoncé. Il est également possible d'utiliser les touches fléchées du clavier.


Si un élément de décor peut être localisé sur la grille, une table en E6 par exemple, cliquez directement sur la case correspondante dans la grille pour placer le faisceau dessus.

ICONE FONCTION

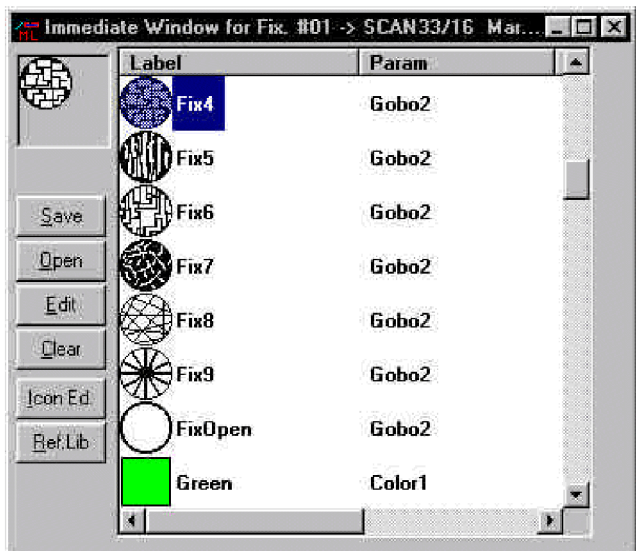
-  1 Mode de visualisation 1 (Full Range). La grille représente toute l'amplitude de déplacement des machines.
-  2 Mode de visualisation 2 (Selected Range). La grille représente l'espace de travail défini avec les icônes 5 et 6.
-  3 Mode de visualisation (Zoom Générique). Si l'affichage est décalé, cliquer sur cette icône recentre la fenêtre sur la sélection. Déplacer la souris sur la grille provoque un déplacement du faisceau autour du centre.
-  4 Mode de visualisation 4 (Flèches). Le déplacement des faisceaux est géré avec les 4 flèches. Cliquer avec le bouton de gauche déplace le faisceau lentement. Cliquer avec le bouton de droite déplace le faisceau rapidement.
-  5 Définit le point supérieur gauche du débattement du projecteur. Placez le faisceau au point extrême supérieur gauche souhaité puis cliquez sur cette icône pour mémoriser la position.
-  6 Définit le point inférieur droit du débattement du projecteur. Associé à la fonction précédente, il définit la zone de visualisation. Placez le faisceau au point extrême inférieur droit souhaité puis cliquez sur cette icône pour mémoriser la position et définir le rectangle.
-  7 **CMY Colour.** Le système de trichromie permet de définir une couleur à donner au projecteur. Celle-ci peut être choisie dans les couleurs prédéfinies, en mode continu ou incrément ou avec la palette de couleurs personnalisées. Cliquez sur Picking from Palette pour choisir les couleurs dans une image existante (essayez l'exemple Van Gogh). Vous pouvez ajouter la couleur choisie à votre palette personnalisée. Celle-ci apparaît au bas de la liste de filtres.
-  8 **CMY Colour from Filters list.** Permet la sélection d'un filtre dans la bibliothèque. Cette base de données contient les correspondances entre les filtres des fabricants et les valeurs de trichromie.
-  9 **Immediate.** Ouvre la fenêtre de réglage rapide Immediate Windows.
-  10 Copie les paramètres sélectionnés dans d'autres projecteurs. Reportez-vous pour cela à la fenêtre d'aide HowTo.
-  11
-  12 Projecteur suivant
-  13 Projecteur précédent
-  14 Affiche la grille de mouvements
-  14 Cache la grille de mouvements

La fenêtre contient également les éléments suivants :

-  **Sélection directe des projecteurs :** Active directement le projecteur correspondant.
-  Changement rapide de projecteur

Zoom In/Zoom Out : contrôlent la précision des déplacements réalisés à la souris.
 - et + affichent ou cachent la grille de déplacement.

Fenêtre de sélection rapide des paramètres « Immediate Window »



Cette fonction est très puissante. Elle permet de mémoriser tous les paramètres des projecteurs asservis dans leur fenêtre de personnalités. Réglez un paramètre d'un projecteur. Déplacez, avec la souris, le label du paramètre sur une des icônes de la fenêtre pour lui associer ce réglage. Vous pouvez personnaliser l'icône et sa description. Pour récupérer ce réglage, cliquez directement sur l'icône correspondante. N'importe quelle valeur peut être ajoutée et chaque élément peut être modifié et sauvegardé sur disque. Le bouton "Edit" permet de modifier directement le fichier de définition (cette opération est réservée aux utilisateurs expérimentés). Cliquez sur "IconEd" pour créer vos propres icônes. N'oubliez pas de cliquer sur "Ref. Lib.", une fois l'icône créée, pour rafraîchir la mémoire de ProScenium^{DMX} et intégrer la nouvelle icône.

La case à cocher « All Scanner » permet de transmettre les réglages effectués sur les paramètres sélectionnés à tous les projecteurs asservis PORTANT LE MEME NOM.

Mélangeur Audio - Audio Mixer

ProScenium dispose depuis la version 788 d'un nouveau mélangeur Audio numérique. Si votre PC est équipé d'une carte son (Sound Blaster par exemple), le menu Audio Mixer est automatiquement activé sur le menu principal.

La première option du menu permet à ProScenium de contrôler le mélangeur. Dans ce cas, les derniers canaux de ProScenium contrôlent les niveaux du mélangeur (CD gauche, CD droite, Wave gauche, Wave droite etc ...). Pour cette fonction, ProScenium utilise les canaux 512 et inférieurs (ou 1024 et inférieurs selon votre interface DMX).

Le réglage de ces canaux modifie les niveaux du Mélangeur Audio de Windows. Pour enregistrer ces niveaux dans une mémoire, réglez les niveaux du mélangeur et enregistrez la mémoire. Toutes les options traditionnellement attribuées aux canaux de gestion de lumière sont disponibles (Time In, Time Out ...). Vous pouvez également placer les canaux Audio dans un groupe et les rappeler plus tard avec les touches de fonction.

La deuxième commande du menu Audio Mixer affiche l'ensemble des éléments audio présents sur votre système et permet de donner des labels aux canaux audio.

Les dernières commandes règlent le niveau du mélangeur à 100, 50 ou 0%.

Lecteur de Média - Media Player

Depuis la version 8.03, ProScenium intègre un nouveau lecteur multimédia pour simplifier les tâches de synchronisation.

Les éléments suivants y sont disponibles, de haut en bas :

Menu Principal

Utilisez la commande Media Device pour choisir le périphérique à ouvrir.

Utilisez le menu Synchronisation pour demander à ProScenium de s'accorder sur le mode de synchronisation approprié selon le type de fichier multimédia.

Barre d'outils

Les commandes suivantes sont disponibles :

Lecture - *Play*

Stop

Piste précédente - *Previous Track* - uniquement sur les lecteurs CD, sinon recul de 100 trames pour les autres types de média.

Rembobinage arrière - *Fast Rewind*

Avance rapide - *Fast Forward*

Piste suivante - *Next Track* - uniquement sur les lecteurs CD, sinon avance de 100 trames pour les autres types de média.

Liste déroulante « Référence Points »

Vous pouvez stocker dans cette liste plusieurs points de référence (en cliquant sur la 7^{ème} icône de la barre d'outils). Cliquez sur le point de référence voulu pour lancer la restitution du média depuis ce point.

Case « Stop Synchronisation »

Permet de suspendre ou d'initialiser la synchronisation.

Case « Always On Top »

Permet au lecteur de média d'être toujours visible

Champ « Time Code »

Ce champ donne en permanence la trame Time Code lue.

Vous pouvez l'utiliser pour entrer manuellement une position de démarrage différente.

Champ « Total Frames »

Donne le nombre total de pistes pour les CD Audio ou le nombre total de trames pour les autres média.

Liste « Recorded Cues »

Liste de mémoires permettant un Glisser/Déposer des mémoires directement dans les cases du lecteur de Média. Le nom du fichier de média ouvert s'affiche sous cette liste.

Liste de synchronisation

Les 12 cases représentent les trames du fichier lu pour la synchronisation. Chacune porte le numéro d'une trame. La case Rouge est la trame sur laquelle le lecteur est actuellement positionné. Les cases jaunes représentent les trames sur lesquelles une mémoire a été affectée (la mémoire aura le même numéro que la trame à laquelle elle est affectée).

Cliquez sur ces cases pour effectuer les actions ci-dessous :

Bouton gauche de la souris :

Joue les 12 trames suivant la sélection pour permettre un positionnement exact.

Bouton droit de la souris :

Trame normale (Rouge ou Cyan) : enregistre la préparation A dans une mémoire affectée à la trame.

Trame Jaune : permet de déplacer par Glisser/Déposer la mémoire vers une autre trame. Si la mémoire est replacée sur elle-même, ProScenium vous propose de l'effacer.

Tirette de positionnement

Cet ascenseur représente l'ensemble du fichier de média. Vous pouvez l'utiliser pour replacer la lecture à un endroit différent (avec certains support, le repositionnement peut prendre un certain temps).

Boutons de commande

Vous disposez de 5 boutons de commande :

Play 6 Frames : lit les 12 trames suivantes et place le point de référence sur la 6^{ème}.

Page left : décale la position de 11 trames en arrière

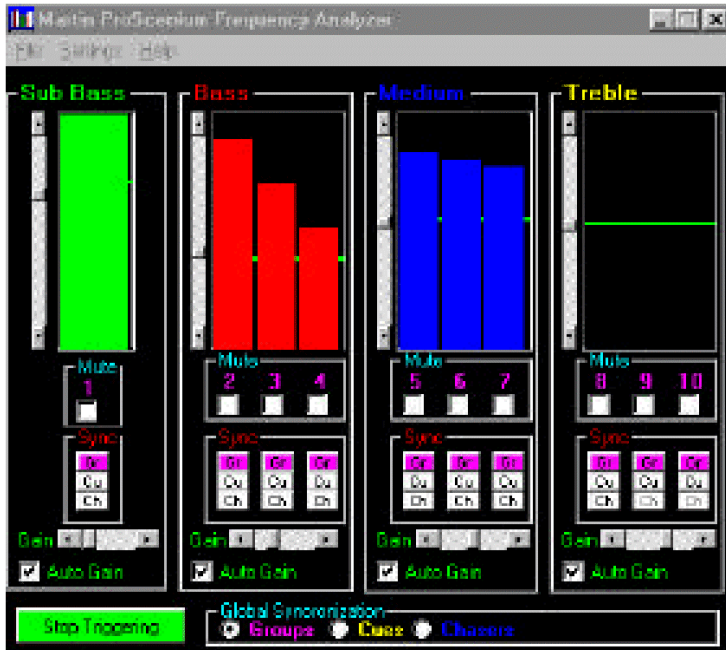
Page right : décale la position de 11 trames en avant

Frame left : décale la position de 1 trame en arrière

Frame right : décale la position de 1 trame en avant

Fonctions Spéciales

Analyseur de Fréquence - Frequency Analyser



Pour utiliser l'analyseur de fréquence, ProScenium doit être en cours d'exécution sur votre PC.

Quatre champs d'analyse sont disponibles : Sub Bass, Bass, Médioms et Treble. Chacun dispose de 2 ascenseurs : l'ascenseur vertical permet de régler le seuil de déclenchement de 0 à 100, représenté par une ligne verte.

L'ascenseur horizontal permet de le réglage du gain pour chaque groupe de fréquences. Le mode Auto Gain permet au logiciel de régler automatiquement le niveau de chaque bande en fonction du niveau reçu par le périphérique son (Microphone, Lecteur CD etc ...). Agir sur ces deux paramètres permet d'obtenir des centaines d'effets différents.

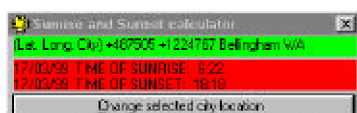
Les 10 barres de l'analyseur régissent le niveau des 10 premiers groupes/mémoires/chasers. Chaque barre peut contrôler un de ces 3 éléments.

1. **Gro** : redirige le niveau de la barre vers le groupe correspondant à la bande GRO1 -> groupe 1, GRO2 -> groupe 2 etc ... Le niveau obtenu correspond à celui atteint par la bande lorsqu'elle est entre le seuil choisi et 100%.
2. **Cue** : redirige le niveau de la barre vers la mémoire correspondant à la bande : CUE1 -> mémoire 1, CUE2 -> mémoire 2 etc ...
3. **Cha** : redirige le niveau de la barre vers le chaser correspondant à la bande : CHA1 -> chaser 1 etc ... Chaque fois que le niveau dépasse le seuil, le chaser avance d'un pas.

Chaque barre dispose d'une case Mute permettant de l'activer ou de la désactiver.

Si aucun signal n'est présent dans l'analyseur, vérifiez la configuration d'enregistrement de votre mélangeur dans Windows (Options/Propriétés/Enregistrement) et vérifiez que l'entrée sélectionnée est correcte (Microphone, CD-Audio, Wave ...). Si l'analyseur donne un signal mais que ProScenium n'effectue aucune synchronisation, cliquez deux fois sur <Start Triggering/Stop Triggering>

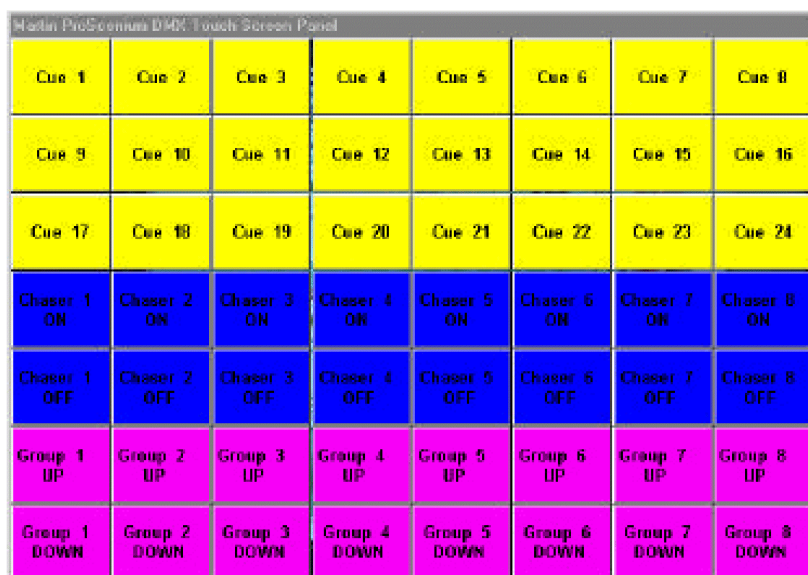
Ephémérides - Sunset & Sunrise



En modes de synchronisation 1 et 11, ProScenium peut synchroniser sa restitution sur le lever et le coucher du soleil. A la première utilisation de cette fonction, vous devez indiquer à ProScenium la position exacte du système dans la fenêtre Sunrise Form par le menu Special Functions/Sunrise & Sunset Information. Une fois ce formulaire ouvert, cliquez sur « Change Selected City Location » pour visualiser la liste des principales villes du monde. Cliquez sur la ville dans laquelle vous vous trouvez ou sur une ville proche. Vous pouvez éditer la liste des villes contenues dans le fichier Sitename.txt pour rajouter des lieux particuliers.

Pour synchroniser une mémoire sur le lever ou le coucher du soleil, cliquez sur « Multimedia options to activate with this cue » dans le panneau d'enregistrement et choisissez « Start at Sunrise » pour le lever du soleil ou « Start at Sunset » pour le coucher du soleil. Cette option modifie le nom des mémoires en « Start at Sunrise/Sunset ». Ne modifiez pas ce nom ou la synchronisation n'aura plus lieu.

Panneau Tactile d'Accès Direct



Cue 1	Cue 2	Cue 3	Cue 4	Cue 5	Cue 6	Cue 7	Cue 8
Cue 9	Cue 10	Cue 11	Cue 12	Cue 13	Cue 14	Cue 15	Cue 16
Cue 17	Cue 18	Cue 19	Cue 20	Cue 21	Cue 22	Cue 23	Cue 24
Chaser 1 ON	Chaser 2 ON	Chaser 3 ON	Chaser 4 ON	Chaser 5 ON	Chaser 6 ON	Chaser 7 ON	Chaser 8 ON
Chaser 1 OFF	Chaser 2 OFF	Chaser 3 OFF	Chaser 4 OFF	Chaser 5 OFF	Chaser 6 OFF	Chaser 7 OFF	Chaser 8 OFF
Group 1 UP	Group 2 UP	Group 3 UP	Group 4 UP	Group 5 UP	Group 6 UP	Group 7 UP	Group 8 UP
Group 1 DOWN	Group 2 DOWN	Group 3 DOWN	Group 4 DOWN	Group 5 DOWN	Group 6 DOWN	Group 7 DOWN	Group 8 DOWN

Depuis la version 8.15, ProScenium dispose d'un nouveau panneau d'accès direct. Nous l'appelons « Touch Screen Panel » parce qu'il est idéal pour une utilisation avec un écran tactile dans le cadre d'applications interactives. Vous pouvez également l'utiliser avec un écran normal et une souris ou un trackball.

Cette application est très puissante : imaginez un jukebox d'effets sons ou lumière dans lequel vous pouvez installer autant de commandes que vous le souhaitez : commandes multimédia, chansons, effets lumières, vidéos ...

Imaginez en particulier une application où l'utilisateur final n'a aucune connaissance du logiciel mais se contente simplement d'appuyer sur le bon bouton.

L'idée principale consiste à diviser l'écran de l'ordinateur en un certain nombre de boutons (1 à 100), chacun ayant sa propre couleur, son propre texte et sa fonte. Chaque bouton est associé à une action qui n'est rien de plus qu'une commande MCI de ProScenium. En tant qu'installateur, vous n'avez pas besoin de connaître exactement les syntaxes de toutes les commandes puisqu'un menu contextuel vous aidera à construire les commandes.

Pour une liste précise de toutes les commandes, consultez le chapitre « Exemples de Commandes MCI ».

L'écran accorde automatiquement sa taille à la résolution du moniteur. Il ne vous reste qu'à choisir le nombre de lignes et de colonnes.

Pour laisser ce panneau de commandes accessible au public (musée, bar), il vous faudra certainement désactiver les fonctions d'édition et différencier l'utilisateur final du programmeur. Pour cela, cliquez sur « Start Without Pop-Up menu ».

Si ProScenium n'est pas actif, cette application ouvrira d'abord ProScenium. Choisissez le mode de connexion depuis le menu Mode :

1. Local - sur le même ordinateur que ProScenium.
2. Connecté à ProScenium par un câble Série RS 232 (de type Null Modem)
3. Connecté à Proscenium par un réseau TCP-IP

Les modes 2 et 3 nécessitent les opérations suivantes :

- Démarrer l'application cliente MPSCient (menu Special Function).



- Dans cette application, choisissez le type de connexion et les réglages (pour le port série).
- Dans l'application distante (panneau tactile), effectuez les mêmes réglages (connexion et éventuellement réglages du Port Série).
- Si vous avez choisi le mode TCP-IP, donnez l'adresse TCP-IP (192.168.1.1 ou 169.254.0.10 par exemple) de l'ordinateur sur lequel est exécuté ProScenium. Pour connaître cette adresse, ouvrez la commande Démarrer/Exécuter de windows et tapez winipcfg puis cliquez sur OK.

MPSExec

Cette application est l'interface entre ProScenium et n'importe quelle application comme un navigateur internet par une page HTML ou un logiciel de présentation comme PowerPoint d'activer des commandes MCI de ProScenium.

Vous pouvez lancer une action directement depuis la ligne de commandes, « MPSExec.exe Cue 1 » par exemple. Celle-ci démarre la mémoire 1 dans ProScenium. Si celui-ci n'est pas activé au moment où la commande est lancée, MPSExec démarre automatiquement ProScenium.

Il est également possible d'associer MPSExec comme une application à des fichiers de macro composés de commandes MCI sur chaque ligne. Vous pouvez composer vous-même ces fichiers avec un programme comme BlocNote et enregistrer le fichier avec l'extension MPS.

La première fois que vous lancerez le fichier de macro MPS, Windows demandera le nom de l'application nécessaire pour ouvrir ce fichier. Choisissez l'application MPSExec.exe située dans votre répertoire ProScenium (c:\MartinPS\MPSExec.exe en théorie).

Pour associer l'extension MPS à MPSExec définitivement, ouvrez n'importe quel dossier avec l'explorateur puis ouvrez le menu Affichage/Options des dossiers/Type de fichiers et suivez les instructions de Windows. Désormais, vous pouvez exécuter MPSExec en double-cliquant directement sur n'importe quel fichier MPS.

Pour exécuter une commande de ProScenium depuis une application comme PowerPoint, créez un bouton dans votre document et associez-lui une commande comme « MPSExec Cue 1 » par exemple. Cliquez sur ce bouton dans le document PowerPoint lancera automatiquement la mémoire 1 dans ProScenium.

Pour faire de même depuis une page HTML, utilisez un éditeur HTML et créez un hyper-lien vers n'importe quel fichier de macro MPS. Vous pouvez ainsi lancer des commandes ProScenium depuis votre navigateur.

Utilisation avec le système D'accès Direct 2532

ProScenium est utilisable avec le contrôleur d'Accès Direct 2532 depuis la version 8.15.

Utilisez l'option « Direct Access 2532 » du menu Special Functions pour configurer le contrôleur dans ProScenium.

- Les touches **Bank** et **Latch** donnent un total de 56 combinaisons permettant de lancer les mémoires 1 à 56.
- Les 8 touches de **Flash** contrôlent les chasers 1 à 8.
- Les 8 touches **Special** de gauche augmentent le niveau des groupes 1 à 8.
- Les 8 touches **Special** de droite diminuent le niveau des groupes 1 à 8.
- Le bouton **Special** 9 de gauche simule le bouton « Go »
- Le bouton **Special** 9 de droite simule le bouton « Back » pour reculer dans le séquentiel.
- **Black-Out** déclenche la commande de noir général Black-Out.

ANNEXE 1 : En cas de problèmes ...

1. L'interface DMX ne fonctionne pas :

- Vérifiez les connexions de l'alimentation
- Vérifiez les connexions du port parallèle

2. L'interface DMX s'allume mais les gradateurs ne s'allument pas:

- Vérifiez que le programme est bien un original et non pas une démo ou une copie piratée.
- Vérifiez la configuration des adresses de l'interface DMX dans le panneau de configuration de ProScenium ^{DMX}

Cliquez sur l'icône suivante dans le panneau de configuration de Windows95:



Vérifiez que l'adresse donnée à ProScenium ^{DMX} pour l'adresse du port parallèle est correcte et correspond à celle détectée par Windows. Sinon, modifiez-la dans ProScenium ^{DMX}.

- Vérifiez les connexions du port parallèle et des câbles DMX.
- Montez le Master à 100%
- Vérifiez le patch (ramenez-le à un patch droit pour être sûr).
- Vérifiez que les niveaux de patch sont à 100%.
- Vérifiez que les courbes de sortie sont sur 0 (linéaire).

3. Le programme fonctionne correctement mais le Master et le Crossfader restent à 50%

Un Joystick est probablement connecté au PC et vous n'avez pas installé l'option mini panneau de faders (FADJOY) offerte avec ProScenium ^{DMX}.

Pour résoudre ce problème :

- Installez l'option FADJOY ou sélectionnez l'option 0 dans la rubrique Joystick du panneau de configuration de ProScenium ^{DMX}.
- Dans le panneau de configuration de Windows95, ouvrez l'onglet Joystick, choisissez le Joystick 1 et cliquez sur « none » ou « aucun ». Faites de même pour le deuxième joystick et cliquez sur OK pour valider.

4. Le programme plante au démarrage

Il est possible que votre carte son provoque un conflit avec le joystick (certaines cartes OPTi ont des problèmes avec le pilote mmsystem).

Dans le panneau de configuration de Windows, ouvrez le module Joystick, sélectionnez le Joystick 1 et cliquez sur Aucun dans le panneau d'option. Faites de même pour Joystick 2 puis cliquez sur « OK » pour valider.

Si le problème persiste, effacez les fichiers dmxplus.bak et dmxplus.cfg dans le répertoire MartinPS.

5. Vous êtes bloqué et vous n'avez plus accès à aucune fonction.

Une fenêtre de message attendant un choix de l'utilisateur est probablement cachée derrière une autre fenêtre. Utilisez les touches Alt+Esc pour activer toutes les fenêtres ouvertes tour à tour.

6. Le programme plante après avoir créé une erreur dans Kernel.dll.

Le Timer Multimedia de Windows génère une faute de protection générale. Sélectionnez le timer normal au lieu du Timer Multimedia dans le panneau de configuration de ProScenium : Configuration Panel/Hardware.

Assurez-vous que votre version de ProScenium est supérieure à 7.55 ou téléchargez une mise à jour.

7. Je n'ai plus de synchronisation MIDI ou SMPTE

Vous pouvez voir la carte MIDI dans les configurations de Windows mais pas dans ProScenium

Microsoft a publié un nouveau composant (msvbvm50.dll ver 5.004139 (SP2)) pour son Visual Studio Service Pack 3. Ce composant nécessaire à ProScenium contient un bug. Vous devez installer une ancienne version de msbvm50.dll (ver 5.00.3724) dans votre répertoire ProScenium (c :\MartinPS en théorie). Ce fichier est disponible dans la racine de votre CD-ROM mais vous pouvez aussi le télécharger sur le site Web de DigiMedia.

8. La fenêtre Moving Light est sur la barre d'état mais je ne peux pas rétablir sa taille normale en cliquant dessus.

Windows a mémorisé votre dernière opération comme mise en icône d'une fenêtre.

Cliquez sur l'icône avec le bouton de droite. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Agrandissement**. A la prochaine ouverture de la fenêtre, sa taille sera normalisée.

9. Message « Out of Memory »

Vous avez essayé d'ouvrir 2 fois ProScenium mais vous n'avez pas assez de ressources mémoire (GUI). Installez une mise à jour de MPS.

Pour tout autre problème non résolu par la documentation de la carte d'interface DMX, contactez votre revendeur ou consultez notre site WEB <http://www.human-interaction.it/lighting> dans la rubrique **More Information**.

ANNEXE 2 : Exemples de commandes MCI

Les commandes ci-dessous sont des commandes MCI de Windows

```
play d:\funstuff\videos\robroy.avi
play c:\Windows\canyon.mid
set d:\funstuff\videos\robroy.avi speed 1000
play d:\funstuff\videos\robroy.avi from 500 to 600
play d:\funstuff\videos\robroy.avi from 500 to 600 reverse
play d:\funstuff\videos\robroy.avi from 500 to 600 fullscreen
close all
setaudio d:\funstuff\videos\robroy.avi volume to 10
play c:\win32app\mpegplay\rocket.mpg
play cdaudio from 3 to 4
```

Les commandes ci-dessous sont des commandes MCI de ProScenium utilisables sur la ligne de commande MCI

FileOpen c :\MartinPS\Demo.asc	<i>Ouvre un fichier ProScenium ASCII</i>
BBX c :\MartinPS\case.bbx	<i>Lance un fichier BlackBox normal</i>
BBX c :\MartinPS\case.bbk	<i>Lance un fichier BlackBox compressé</i>
SYNC 1	<i>Passe ProScenium en synchronisation sur l'horloge interne</i>
SYNC 3	<i>Passe ProScenium en synchronisation sur le CD-ROM</i>
SENDKEYS p	<i>Envoie une macro-commande à MPS</i>
SHELL c :\MartinPS\ShutDown.exe	<i>Lance n'importe quel fichier EXE externe</i>

Commandes générales

Cfd	<i>Lance un transfert (CrossFaDe)</i>
Bak	<i>Reviens à la mémoire précédente</i>
Clr	<i>Efface toutes les sorties DMX</i>
Esc	<i>Arrête le transfert/la boucle en cours</i>
BOU	<i>Simule un appui sur le bouton BlackOut</i>
MACRO c :\MartinPS\Macro.MPS	<i>Lance un fichier de macro MPS</i>

Commandes de mémoire

Cue x	<i>Lance la mémoire x avec ses temporisations et commandes MCI</i>
-------	--

Commandes de chasers

Chaser1 on	<i>Lance le chaser 1</i>
Chaser1 off	<i>Arrête le chaser 1</i>
Chaser1 tog	<i>Active/Arrête le chaser 1</i>
Chaser1 step	<i>Avance le chaser 1 d'un pas</i>
Chaser1 Int 1	<i>Change la valeur d'intervalle du chaser 1</i>
Chaser1 cue 10	<i>Lance le chaser 1 à la mémoire 10</i>

Commandes de groupes

Group1 75	<i>Monte le groupe 1 à 75%</i>
Group1 0	<i>Coupe le groupe 1</i>
Group1 101	<i>Augmente le groupe 1 de 1%</i>
Group1 102	<i>Diminue le groupe 1 de 1%</i>
Group1 103	<i>Augmente le groupe 1 de 5%</i>
Group1 104	<i>Diminue le groupe 1 de 5%</i>

ANNEXE 3 : Comment faire ... ?

Pur certaines de ces rubriques, vous aurez besoin d'une version mise à jour du logiciel. Pour cela, téléchargez la dernière version de ProScenium à l'adresse <http://www.digimedia-mls.com/download>.

Utiliser un signal SMPTE externe pour synchroniser vos mémoires

Il existe deux méthodes pour lire un signal SMPTE avec ProScenium.

Si votre PC est équipé d'une carte son (compatible Sound Blaster), votre système est déjà capable de lire le time code MIDI ou MTC (MIDI Time Code). Il vous suffit de vous procurer un convertisseur MIDI/SMPTE et un adaptateur DB15/Midi In - Out. Le JL Cooper PPS2 est un convertisseur de bonne qualité et pas trop cher (<http://www.jlcooper.com>).

Si vous disposez toujours d'un slot ISA libre, vous pouvez utiliser une carte intégrée MIDI/SMPTE comme celle vendue par OpCode/Musicquest. La MQX-32M supporte 2 canaux MIDI et le code SMPTE directement. Cette méthode donne un meilleur taux de rafraîchissement des trames et peu de pertes. Avec l'expérience, cette dernière méthode nous semble plus fiable pour la synchronisation de deux appareils. Vous trouverez plus d'informations sur cette carte à l'adresse <http://www.opcode.com/products/winhardware/mqx32m.html>.

Une fois qu'il vous est possible de lire un signal SMPTE, il ne vous reste plus qu'à sélectionner le mode de synchronisation 2 dans le panneau de contrôle de ProScenium et de vérifier que le TimeCode est correctement interprété dans la barre d'état.

Pour créer une mémoire en parfaite synchronisation, cliquez au moment voulu sur le panneau indiquant le timecode lu. Créez ainsi vos mémoires vides synchronisées : vous les complétez par la suite avec vos effets : rechargez chaque mémoire, modifiez-les puis cliquez sur Record puis OK.

Programmer un spectacle Son/Lumière complexe en quelques minutes

Commencez par sélectionner le type de synchronisation nécessaire (CD-Audio, Wav, Midi, SMPTE ou MTC ...)

1. Créez une première mémoire dans laquelle les projecteurs sont dans leur état initial et choisissez une commande MCI du panneau d'enregistrement (Ex : Play cdaudio from 1 to 2). Réglez Time In et Time Out sur 0 sec.
2. Effacez la préparation A.
3. Placez la mémoire 1 sur la préparation B et démarrez un transfert. Le code de synchronisation (Piste :Minutes :Secondes :Trames) apparaît sur la première case de la barre d'état.
4. Cliquez sur ce code en rythme avec la musique pour créer une série de mémoires vides que vous devrez remplir par la suite.
5. Créez quelques tableaux lumineux efficaces que vous enregistrerez par exemple dans les mémoires 1 à 20.
6. Sauvegardez votre travail !
7. Depuis la fenêtre Cue Edit, sélectionnez toutes les positions de synchro (Une méthode simple, sélectionnez l'option « modify cue on text », entrez le texte « syncr » et toutes les mémoires synchro seront sélectionnées).
8. Cliquez sur « sum one or more cues ». Entrez la première mémoire à sommer (1), entrez la dernière (20) et choisissez un niveau par défaut de 100.
9. Il ne vous reste qu'à décider si les mémoires doivent être affectées en séquence de 1 à 20 ou de manière complètement aléatoire (Random).

Couper l'alimentation du PC sans passer par un scandisk au démarrage de Windows.

Retrouvez le fichier MSDOS.SYS dans la racine du disque dur. Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et ouvrez sa fenêtre de propriétés. Décochez les attributs Caché et Lecture Seule. Ouvrez ce fichier avec NotePad et ajoutez une ligne contenant :

Autoscan = 0

Fermez le fichier et rétablissez les attributs Caché et Lecture Seule. Vous pouvez aussi utiliser l'utilitaire TweakUI disponible sur le CD-ROM de ProScenium dans la rubrique Tools.

De cette manière, vous pouvez installer votre PC sur le réseau d'alimentation générale et l'option « Start Crossfade Opening Software » vous permettra de démarrer automatiquement une séquence à l'allumage du PC.

Annuler la confirmation de passage à l'heure d'été (« Ajuster l'horloge pour l'observation automatique de l'heure d'été »)

Cette action également réalisée automatiquement par Windows oblige l'utilisateur à valider le passage à l'heure d'été/hiver. Pour annuler cette fonction :

1. Double-cliquez sur l'horloge en bas à droite de la barre de tâche de Windows.
2. Ouvrez l'onglet « Fuseau Horaire » ou « Date et Heure » selon les versions de Windows.
3. Décochez l'option « Ajuster l'horloge pour l'observation automatique de l'heure d'été ».

Accéder à plusieurs spectacles en cliquant simplement sur une icône du bureau

1. Ouvrez le répertoire MartinPS
2. Sélectionnez le fichier dmxplus.exe
3. Créez un raccourci vers le bureau
4. Renommez ce raccourci en lui donnant le nom de votre programmation préférée (Show Room par exemple)
5. Ouvrez la feuille de propriétés du raccourci puis ouvrez son onglet « Raccourci ».
6. Donnez le nom du fichier à ouvrir dans le champ Cible (« c :\MartinPS\dmxplus.exe demo.asc » par exemple) et validez.
7. Lorsque vous cliquerez sur cette icône, le fichier demo.asc sera automatiquement lancé. Vous pouvez ainsi créer autant de raccourcis que nécessaire.

Stocker des heures de musique en qualité CD sur votre disque dur.

Sur votre CD-Rom ProScenium, cliquez sur le répertoire Tools et installez l'encodeur MPEG3 fourni gratuitement. Vous pouvez ainsi compresser vos fichiers de musique jusqu'à 20 fois sans perdre de qualité. Cet outil vous permet également de transformer les fichiers MP3 en fichiers WAV compressé pour profiter des fonctions de synchronisation de ProScenium.

Résumé des commandes clavier

Toute action sur un menu ou un bouton de Window peut être réalisée avec la touche Alt associée au caractère souligné dans le nom de la commande (File = Alt + F, quitter = Alt + FX etc ...)

Action	Clavier
Mode Maître/Esclave	Alt + Backspace
Sélection de canal	C ou * (ou numéro de canal directement)
Ajout de canal à la sélection	+
Sélection jusqu'au canal	/
Chaser 1 - démarrage/arrêt	E
Chaser 2 - démarrage/arrêt	R
Chaser 3 - démarrage/arrêt	T
Chaser 4 - démarrage/arrêt	Y
Chaser 5 - démarrage/arrêt	U
Chaser 6 - démarrage/arrêt	I
Chaser 7 - démarrage/arrêt	D
Chaser 8 - démarrage/arrêt	F
Mémoire suivante	L
Mémoire précédente	K
Go (Crossfade)	G ou Espace
Groupe 1 à 10	F1 à F10
Groupe 11 à 20	CTRL + F1 à F10
Groupe 21 à 30	Shift + F1 à F10
Groupe 31 à 32	Alt F1 et Alt F2
Fenêtre des asservis	S
Déplacer les appareils (fenêtre asservis ouverte)	Flèches
Idem mais déplacement rapide	CTRL + Flèches
Page suivante	P
Page précédente	O
Enregistrer dans une mémoire	M