

TESTEUR DMX



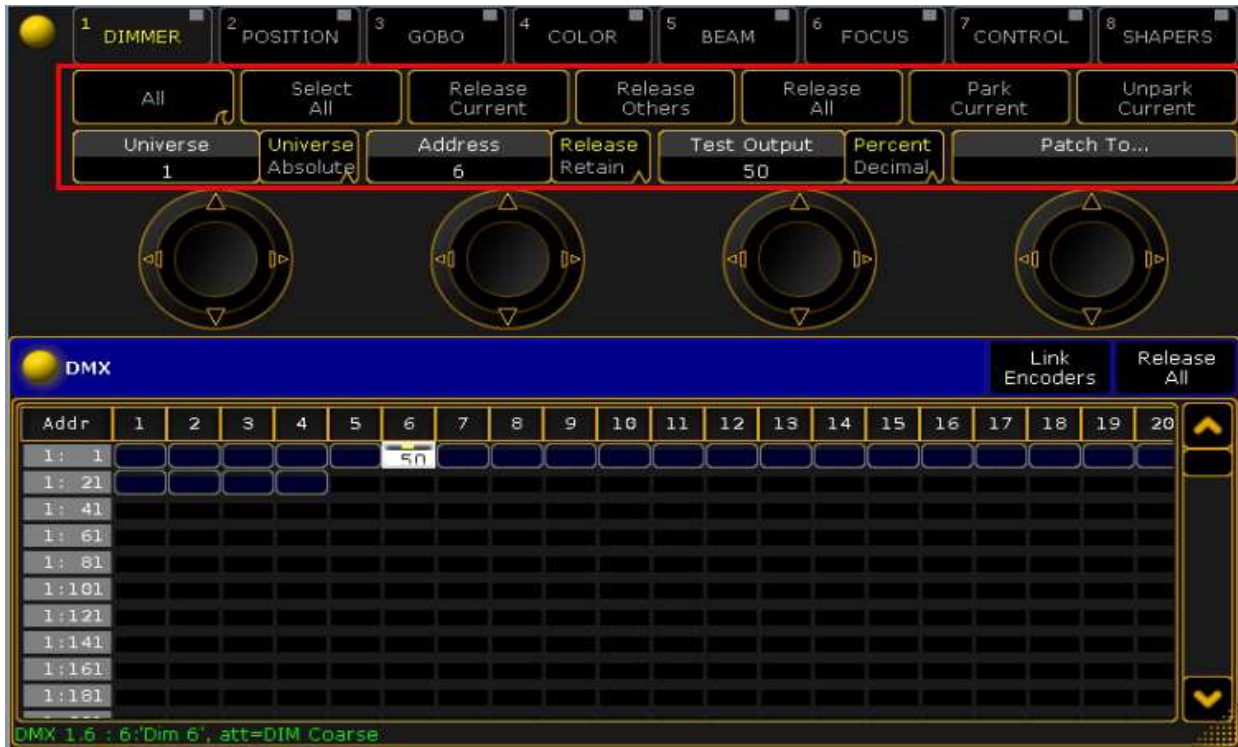
GMA 2 - TESTEUR DMX

PRESENTATION

La console **GMA2** possède un testeur de DMX. Si le nom peu vous paraître exagéré, la fonction elle est cependant d'une grande utilité.

Pour accéder à ce testeur et afficher la barre d'encodeur avec les différentes fonctions, il y a comme c'est souvent le cas plusieurs façons d'y arriver, moi j'en connais 2 :

- En cliquant 2 fois sur le bouton **CHANNEL**, (cela permet d'obtenir la fonction DMX en ligne de commande).
- Si la palette DMX est affichée et que dans les options de la palette, l'option "**LINK ENCODERS**" est activée (**ON**), en cliquant sur une case de circuit.



PRESENTATION DES FONCTIONS

Le premier bouton a trois fonctions dans un menu. Selon l'option choisie, vous pouvez limiter les adresses que vous pouvez sélectionner.

SELECT ALL

Sélectionne toutes les adresses que vous avez modifiées à l'aide de cette barre d'outils. Vous pouvez identifier les valeurs à partir de la barre d'outils par un carré blanc clignotant.

Vous pouvez identifier les adresses sélectionnées par un carré jaune.

RELEASE CURRENT

Relache les valeurs sur la sélection en cours (carré jaune).

RELEASE OTHERS

Relache toutes les adresses qui ne font pas parties de la sélection en cours.

RELEASE ALL

Relache toutes les adresses.

PARK CURRENT

Parke les valeurs de l'adresse DMX sélectionnée (carré blanc). Vous pouvez identifier les valeurs parkées par un carré bleu. Dans la ligne de commande quand au moins une valeur est parkée, une petite icône bleu avec un **P** sera affichée.

UNPARK CURRENT

Libère la valeur sélectionnée qui est parkée.

FONCTIONS DES ENCODEURS

ENCODEUR 1 :

Permet de sélectionner l'univers DMX. Si la fonction **ABSOLUTE** est sélectionnée, le numéro d'univers ne sera pas affiché et le canal DMX sera affiché en absolu. Par exemple **513** au lieu de **univers 2 adresse 1**.

ENCODEUR 2 :

Permet de sélectionner l'adresse DMX. Si la fonction **RETAIN** (conserver) est sélectionnée les valeurs conserveront la valeur de test Output qui est en cours.

ENCODEUR 3 :

Permet d'attribuer une valeur de sortie pour tester l'adresse en cours. Cette valeur peut être affichée en Pourcentage (**PERCENT**) ou en décimal (**DECIMAL**).

ENCODEUR 4 :

Ouvre une fenêtre de patch permettant de patcher ou dépatcher l'adresse en cours.

NOTE :

Pour quitter cette barre d'outils il suffit de cliquer sur un **PresetType**, par exemple **DIMMER**.

GMA 2 - TESTEUR DMX

CAS CONCRET 1

Je ne vois pas mieux que deux cas concrets pour vous faire prendre conscience de l'efficacité de cet outil qu'est le testeur DMX.

Vous arrivez dans une salle avec votre kit et il y a pas mal de TRAD en fixe que vous pouvez récupérer. La personne qui vous accueille (très sympa cela dit) vous donne le câble DMX mais est incapable de vous fournir un patch de la salle parce que celui-ci change très souvent ou tout simplement parce que c'est pas la personne qui se charge de cela d'habitude.

Bref en clair, vous pouvez utiliser ce TRAD mais vous vous débrouillez pour le patch.

Dans votre kit vous utilisez 2 univers. Vous allez dans le patch (**SETUP / PATCH & FIXTURE SCHEDULE**), vous créer un nouveau **LAYER** auquel vous affecter pour l'univers 3, **512** circuits de dimmers.

Vous quitter et sauver le patch. Vous affichez dans un écran la palette DMX, raccorder le câble dmx de la salle sur la sortie dmx 3 (**C**) et vous affichez le testeur DMX.

Encodeur 1 vous réglez l'univers 3 , encodeur 2 vous sélectionnez l'adresse 1 et encodeur 3 vous réglez la valeur Test Output à 25% (ou ce que vous voulez).

et c'est parti !!!

Vous tournez l'encodeur 2 et faite défiler l'adresse. Un projecteur de la salle va tôt ou tard s'allumer. Il vous interesse pas, vous continuer. Vous arrivez par exemple sur l'adresse 6 et une découpe à la face s'allume et vous interesse.

Dans la palette **DMX** de votre vue, vous éditez le circuit 6. Un fenêtre s'ouvre contenant différentes fonction de patch du circuit 6. Nous ce qui nous interesse à ce stade c'est de simplement renommer le circuit par exemple au lieu de Dim 6 vous renommez **Dec Face Jar**.

Vous refermez la fenêtre et vous l'avez compris vous poursuivez l'opération pour les projecteurs suivant de la salle et renommez chaque fois qu'un projecteur vous interesse.

Quand l'opération est terminée, ce n'est pas obligatoire mais ce sera plus clair, vous aller dans le patch et vous supprimez tous les circuits de trad qui ne sont pas nommés.

Il restera juste les circuits nommés, donc ceux de la salle qui vous interesse. Vous modifiez les numéros d'**ID** et c'est fini.

Les projecteurs pourront être encodés dans votre show.



GMA 2 - TESTEUR DMX

CAS CONCRET 2

Vous arrivez dans une salle avec votre kit mais cette fois il est prévu que vous devez utiliser un certain nombre de projecteurs TRAD de la salle qui sont déjà encodés, nommés proprement et patchés dans votre show.

Le câble dmx de la salle vous est fourni par la personne qui vous accueille, toujours aussi sympa mais hélas qui ne connaît toujours pas son patch.

Vous connectez le câble dmx de la salle sur la sortie univers 3 (C) de la console qui je vous le rappelle est libre puisque vous utilisez 2 univers dans votre kit.

Contrairement au **cas concret n° 1** il n'est pas nécessaire d'afficher dans un écran la palette DMX.

Vous affichez le testeur DMX ([CHANNEL x 2](#)).

Encodeur 1 vous réglez l'univers 3, encodeur 2 vous sélectionnez l'adresse 1 et encodeur 3 vous réglez la valeur Test Output à 25% (ou ce que vous voulez). et c'est reparti !!!

Vous tournez l'encodeur 2 et faites défiler l'adresse. Un projecteur de la salle va tôt ou tard s'allumer. Il vous intéresse pas, vous continuez. Vous arrivez par exemple sur l'adresse 51 et une découpe à la face à cour s'allume et vous intéressez.

Vous cliquez sur le quatrième encodeur PATCH TO ... Une fenêtre s'ouvre et affiche votre patch. Vous sélectionnez votre projecteur qui sera par exemple nommé

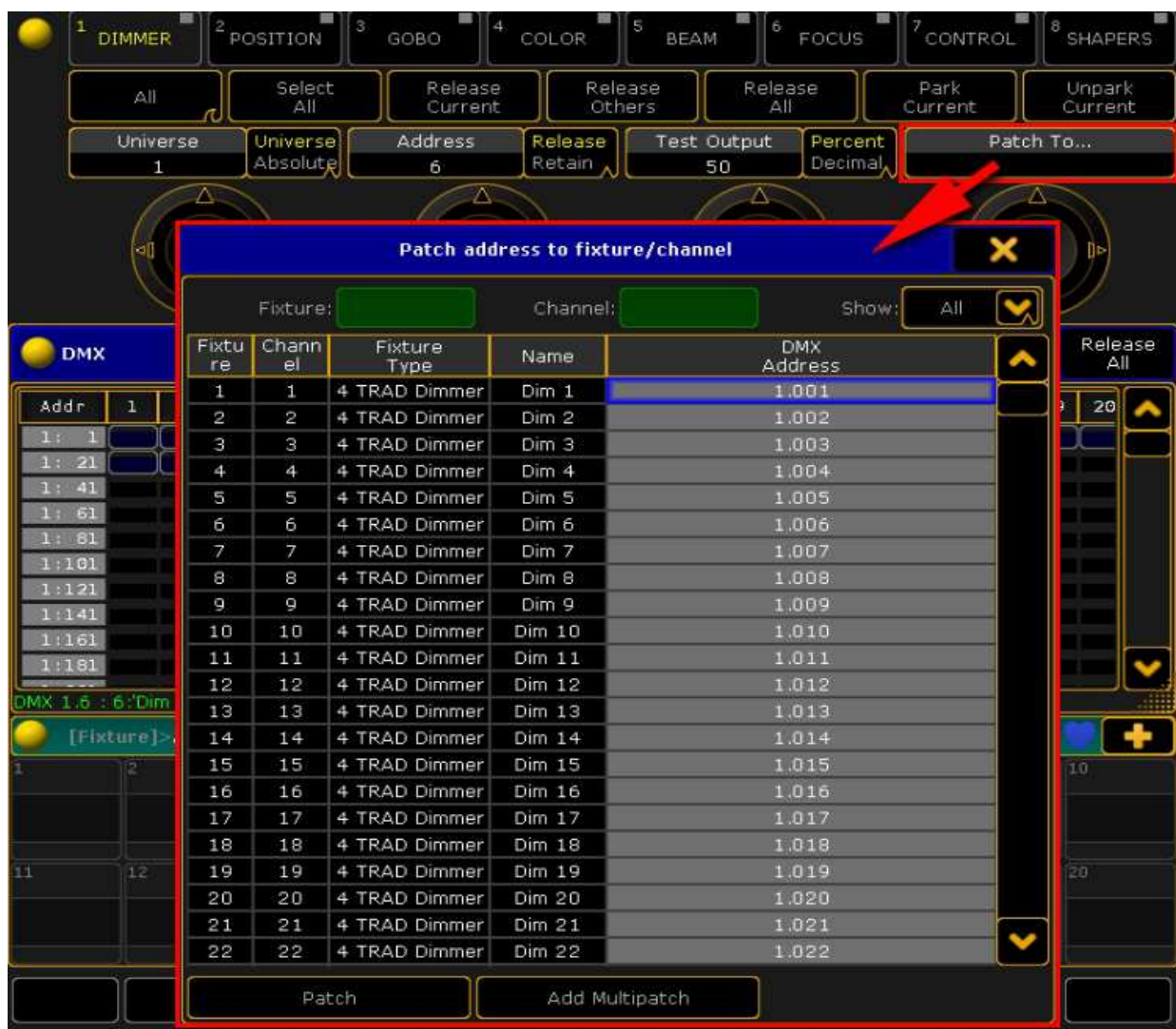
Dec Face Cour si vous êtes méticuleux (je n'en doute pas un instant) puis vous cliquez sur le bouton **PATCH** en bas à gauche de la fenêtre.

Votre adressage vient d'être modifié et adapté à l'adressage du projecteur de la salle.

Vous l'avez compris, vous continuez l'opération pour les autres projecteurs de la salle qui doivent être utilisés.

Note :

N'oubliez pas de sauvegarder votre show avec un nom différent pour pouvoir retrouver votre patch initial pour une prochaine salle.



Voilà, c'est vraiment un outil génial, ça fera pas le café (d'ailleurs je pense qu'on obtiendra définitivement pas du café avec cette console) mais ça pourra vous sauver la situation dans les deux cas concrets que nous venons de voir.